

BLACKMOOR, IL MONDO VIVENTE

Una campagna Advanced Fighting Fantasy
nel leggendario Regno di Blackmoor

Manuale del Giocatore



GALFIERO RISALITI



CHIMERAE

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questa produzione, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine che attualmente non c'è alcun introito economico dalla distribuzione di questa produzione, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore della presente produzione.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione della presente produzione è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

La presente produzione può essere alterata per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione della presente produzione implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Blackmoor è un marchio registrato di *Wizards of the Coast*, che è una divisione di *Hasbro* e alcune proprietà intellettuali associate appartengono a *Zeitgeist Games* e *Goodman Games*. Il suo utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questa produzione NON è materiale *Blackmoor* ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale fan fiction, senza fini di lucro.

I concetti delle **campagne GDR dei Mondi Viventi** sono stati resi popolari da *RPGA*, che ora è una divisione di *Wizards of the Coast*. Il contenuto di questa produzione NON è materiale *RPGA* ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale fan fiction, senza fini di lucro.

Advanced Fighting Fantasy 2ª Edizione e **AFF2** sono marchi registrati di *Arion Games* e il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questa produzione NON è materiale *AFF2* ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale fan fiction, senza fini di lucro.



Questo manuale è scaricabile gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group

www.chimerae.it

Immagine di copertina tratta da: <https://pixabay.com/en/fantasy-strom-dramatic-ocean-3308276/> CC0 Creative Commons

Immagine di controcopertina tratta da: <https://pixabay.com/en/bommarzo-forest-monsters-viterbo-1938087/> CC0 Creative Commons

Blackmoor, il Mondo Vivente (CHBLW0) – 1ª Edizione – Città del Messico, 1 Ottobre 2018

Questa pubblicazione è una traduzione di *Blackmoor Living World*, dello stesso autore ed editore.

Indice

INFORMAZIONI RIGUARDANTI BLACKMOOR.....	6
DAVE ARNESON INTRODUCE BLACKMOOR	6
LA MIA UMILE INTRODUZIONE A BLACKMOOR	6
LE MACCANICHE DELLA CAMPAGNA.....	7
IL CALENDARIO DI BLACKMOOR	7
COSA SANNO I PERSONAGGI SU BLACKMOOR?	8
DA DOVE VENGONO I PERSONAGGI?	9
Calice	9
Porto dei Granchi.....	9
Il Rifugio di Gertrude.....	9
Imbyrr.....	9
Il Clan Senza Nome	10
RAZZE DI BLACKMOOR.....	10
Afridhi.....	10
Docrae	10
Nani	11
Elfi.....	11
Gnomi.....	12
Mezzi Elfi	12
Mezzuomini.....	12
Mezzorchi	12
Alti Thoniani	12
Peshwah	13
Skandahar	13
Thoniani	13
DIVINITÁ DI BLACKMOOR.....	14
Aeros	14
Baldin	14
Brr'bb't.....	14
Calelrin.....	14
Chamber.....	14
Charis	14
Dealth	14
Dhumnon	14
Elgath.....	14
Faunus.....	14
Feros.....	14
Fiumarra.....	14
Fronaus.....	14

Gorrim	14
Hadeen	14
Hak	14
Hella	15
Hemgrid.....	15
Henrin	15
Hersh	15
Hydros.....	15
Id	15
Insellageth.....	15
Kadis.....	15
Kela	15
Khoronus	15
Koorzun	15
Med-a.....	15
Mieroc.....	15
Mwajin	15
Odir.....	15
Ordana.....	15
Pacuun.....	15
Pathmeer	15
Phellia.....	15
Raelralataen	15
Sacwhyhne.....	15
Shau	16
Sollus	16
Sylvian.....	16
Temrin	16
Terra	16
Thanatos.....	16
La Pigmalione.....	16
Tilla	16
Tsarth.....	16
Tyrhm.....	16
Uzu Kul	16
Volketh.....	16
Yoosef	16
Zugzul	16
IL REGOLAMENTO ADVANCED FIGHTING FANTASY A BLACKMOOR	17
CREAZIONE DEI PERSONAGGI	17

Caratteristiche	17
Talenti.....	17
Abilità Speciali	18
Armi e Armature.....	21
Denaro e altro equipaggiamento	21
CRESCITA DEL PERSONAGGIO	21
LA SCALA SOCIATE E LA VITA “LONTANO DAI RIFLETTORI”	22
SPERPERARE I TUOI SOLDI	23
CONVERSIONI DEL REGOLAMENTO	24

Ogni commento riguardante le tue avventure Advanced Fighting Fantasy a Blackmoor o riguardante questo umile lavoro é benvenuto. Questo é il piú importante stimolo che ci spinge a continuare a pubblicare di piú e, nei limiti delle nostre capacità, meglio.

Ci potete contattare all’indirizzo: chimeraehobbygroup@yahoo.it

INFORMAZIONI RIGUARDANTI BLACKMOOR

Nella lunga e travagliata storia di Blackmoor, molti giovani avventurieri hanno cercato il potere e le ricchezze da tempo sepolti nel freddo nord, per diventare un giorno grandi eroi. Molti di loro hanno fallito, ma innumerevoli storie raccontano il coraggio e l'abilità dei pochi che hanno tramutato i loro sogni di gloria in realtà, affermando il nome di Blackmoor sulla mappa del mondo. Nonostante i loro sforzi, tuttavia, Blackmoor rimane un paese in difficoltà. Mostri vagano incontrollati, terrorizzando gli innocenti, nemici interni portano avanti i loro complotti e eserciti ostili avanzano su tutti i confini. Nel frattempo, la generazione di eroi che ha forgiato e difeso Blackmoor per decenni sta invecchiando e non sarà in grado di brandire le proprie armi ancora a lungo. Un maggior numero di giovani avventurieri deve aumentare il proprio potere, per poter proteggere la patria il prima possibile.

Il Regno di Blackmoor presto dovrà chiamare i suoi protettori per salvarlo ancora una volta dalla sconfitta. Sarai pronto a rispondere alla chiamata quando verrà il momento? Ruiscirai ad accumulare abbastanza forza e abilità da guarire le ferite di questa terra esausta?

Il futuro del Regno è nelle tue mani.

DAVE ARNESON INTRODUCE BLACKMOOR

Un giorno, poco più di trent'anni fa, mi sono reso conto che mi stavo annoiando. La campagna che stavo portando avanti era diventata un problema. Era consumata da certi lunghi e noiosi contrasti e bisticci costanti su dettagli storici. Certi dettagli scoperti di recente avrebbero rovinato la battaglia della prossima settimana!

Perché non usare una sola fonte e farla finita? CLIC! Carta millimetrata, matita, i vecchi dadi a 20 facce che non avevamo mai usato, alcuni mostri di plastica mal formati... Ho iniziato a immaginare un dungeon. La mia mente galoppava... Ho iniziato a disegnare.

Forse posso riempirlo di bestie e oro! Questo dungeon ha bisogno di un nome? Hmm, è un posto oscuro e sperduto. Ahh! Blackmoor! Entro domenica sera i primi sei livelli del dungeon erano terminati e il tavolo da gioco nel seminterrato venne trasformato in una piccola città medievale con un castello. Un sotterraneo sembrava una buona idea, dato che avrebbe impedito ai giocatori di sparpagliarsi. Servivano ulteriori dettagli... Ah! Disegnai una mappa della città e del paese circostante. Questi ultimi dettagli mi occuparono il resto della settimana.

Ora tutti possono essere eroi come nei libri, ma senza una trama stringente (e spesso stupida!). Possono fare qualsiasi cosa, nel bene e nel male. L'ambientazione della campagna ora nota come Blackmoor venne impostata in un mese, aggiungendo dettagli in base alle esigenze. La maggior parte, ma purtroppo non tutti, dei ragazzi hanno apprezzato il gioco e vollero continuare a giocare. Nelle settimane successive l'ambientazione è cresciuta e, in pratica, ha continuato a crescere per gli ultimi trent'anni.

Continuo a far giocare a Blackmoor alle convention e nella mia classe. Negli anni, più di 5000 persone hanno partecipato a oltre 1500 sessioni di gioco. Le strade sono trafficate ma comunque le avventure non finiscono mai. (Orlando, 2004)

LA MIA UMILE INTRODUZIONE A BLACKMOOR

Quella precedente è la prefazione di Dave Arneson alla campagna di Blackmoor di Zeitgeist Games, una delle ultime pubblicazioni ufficiali di Blackmoor e il principale riferimento ideale di questa campagna.

L'ambientazione di Blackmoor, la leggendaria Prima Campagna Fantasy, oggi è ancora intrepida ed enigmatica come all'epoca. Il suo valore aggiunto deriva dalle generazioni di giocatori e game masters che la hanno plasmata per molti anni con le loro avventure.

Ciò che a mio parere è peculiare di Blackmoor, è il richiamo per tutti a diventare un vero eroe, ma non fin dal primo giorno di avventura: ci vuole tempo e fatica... e spesso fortuna! La storia di questo paese, dopo tutto, è forgiata da una manciata di grandi eroi che hanno deciso di schierarsi con orgoglio contro ogni sorta di sfide e pericoli, vincendo. Dietro di loro, tuttavia, sono caduti molti altri compagni, forse coraggiosi come loro, che non ce l'hanno fatta. Meglio crescere passo dopo passo, affamato, umile e realista, nutrendo i tuoi sogni eroici nel tuo cuore, perché la morte arriva rapida. Il percorso dell'eroe è lungo... e devi rimanere vivo per percorrerlo.

Oltre a dedicare rispettosamente questa campagna alla memoria di Dave Arneson, il suo creatore, vorrei dedicarla anche a tutti i giocatori che scopriranno Blackmoor attraverso questa pubblicazione: divertitevi e, per favore, perdonate le mie mancanze.

LE MACCANICHE DELLA CAMPAGNA

Questa campagna è composta da avventure indipendenti, progettate per essere completate in una sessione ciascuna (tra 2 e 4 ore di gioco di ruolo in tempo reale, eventualmente compresa la creazione dei personaggi). Ogni avventura richiede da tre a cinque giocatori e eventuali eccezioni verranno segnalate nei moduli specifici. Ogni avventura può essere giocata da un gruppo diverso di personaggi e i personaggi possono cambiare gruppo tra un'avventura e la successiva.

Non c'è un obbligo stringente di giocare le avventure in un ordine specifico, anche se c'è qualche avventura in cui almeno alcuni degli avventurieri devono aver completato un'avventura precedente collegata, creando un arco narrativo. Questo sarà di volta in volta evidenziato nei moduli di avventura specifici.

I moduli di avventura suggeriscono anche un certo livello di esperienza, come verrà spiegato in maggior dettaglio di seguito, con la crescita dei personaggi (ammesso e non concesso che riescano a sopravvivere, ovviamente!) e la meccanica dei Punti Esperienza.

Nell'ambito di questa campagna, non è solo suggerito, ma anche incoraggiato di avere più avventure in corso nello stesso momento in diverse parti di Blackmoor (ecco perché "usurpo" il titolo di *Blackmoor, il Mondo Vivente*). Un singolo giocatore può quindi avere più personaggi che prendono parte a diverse avventure contemporanee, in diverse parti di Blackmoor, con diversi gruppi. Avere più di un personaggio è anche una sorta di "assicurazione" nel caso non improbabile che un personaggio, magari sviluppato attraverso molte avventure, muoia: si avrà così un altro personaggio già pronto e con un bel po' di esperienza fatta!

Tutti gli avventurieri che prendono parte a questa campagna sono giovani e ben disposti, in attesa di diventare un bel giorno eroi di Blackmoor, come il Grande Svenny o qualche altro noto e rispettato compagno del vecchio Re Uther Andahar, tutti eroi che hanno tenuto in alto il vessillo Reale nero e argento, con l'Aquila degli Andahar ad ali spiegate. In generale, questa campagna non è adatta ai personaggi "malefici puri", anche se "bricconi sfacciati" e "pecore nere dal cuore d'oro" possono partecipare senza problemi. Tuttavia, in alcune occasioni speciali (che verranno segnalate) ci sarà la possibilità di giocare un "cattivo" in stretta collaborazione con il Regista, nella più pura tradizione Blackmoor.

IL CALENDARIO DI BLACKMOOR

Il calendario di Blackmoor non è diviso in settimane, ma in "decimane" e ci sono esattamente 37 decimane in un anno (ovvero 370 giorni in un anno). Ogni avventura, tranne eccezioni esplicitamente dichiarate, richiede una decimana (standard) che di solito include viaggiare, riposare, guarire ecc. *lontano dai riflettori*) in modo che i Registi e i giocatori possano seguire il passare del tempo. Questo favorisce la sincronizzazione generale di tutte le avventure, rendendo più semplice lo spostamento dei personaggi da un gruppo a un altro.

Blackmoor segue il Calendario Reale, noto anche come il Calendario di Uther o, più spesso, semplicemente il Calendario Nordico (è solo una variazione locale del Calendario Imperiale Thoniano imposto a Blackmoor durante l'occupazione Thoniana, ma è non educato affermarlo pubblicamente a Blackmoor al giorno d'oggi) e l'anno di inizio di questa campagna è, per impostazione predefinita, il 1035. L'anno di Blackmoor consiste di dodici mesi, tra 28 e 32 giorni ciascuno.

I mesi del Calendario Nordico (o Blackmooriano), con a lato i mesi approssimativamente equivalenti del calendario Gregoriano (le stagioni seguono all'incirca gli stessi ritmi dell'Europa centro-settentrionale), sono i seguenti:

Mese Blackmooriano	Mese Gregoriano	Giorni del mese
Asum	Gennaio	32
Chrislina	Febbraio	28
Yovenouom	Marzo	30
Nuol	Aprile	30
Kavain	Maggio	32
Tihumia	Giugno	30
Fukakas	Luglio	32
Kuilan	Agosto	30
Dumimia	Settembre	30
Eaiwe	Ottobre	32
Hotien	Novembre	30
Jekumal	Dicembre	32

COSA SANNO I PERSONAGGI SU BLACKMOOR?

Tutti i personaggi sono giovani al passaggio nella maturità, cresciuti in villaggi remoti e arretrati, così piccoli da non essere nemmeno menzionati dalle mappe. Non conoscono molto di Blackmoor e dovranno imparare esplorandolo, avventura dopo avventura. Le seguenti informazioni rappresentano, in pratica, tutto quello che i personaggi conoscono all'inizio del gioco.

Blackmoor era la provincia più settentrionale dell'enorme e decadente Impero Thoniano, ma, quando fu attaccata dalle tribù guerriere Afridhi, l'Impero non inviò alcun aiuto, così il nobile Barone Uther Andahar, dopo aver sconfitto eroicamente gli Afridhi, dichiarò Blackmoor un regno indipendente. L'Impero Thoniano mandò solo allora le sue truppe, per debellare la ribellione, ma Re Uther vinse e l'Impero Thoniano firmò una tregua, che tiene ancora, nonostante molte minacce.

Il giovane regno dovette combattere molti altri nemici esterni e interni, dai pirati Skandahar ai servi dell'enigmatico Eggofcoot, agli intrighi dei maghi impazziti, ai folli cultisti delle paludi, solo per citarne alcuni. Alla fine, una manciata di eroi fece la differenza e respinse tutte le minacce. Per questo motivo, gli avventurieri sono molto rispettati a Blackmoor e l'avventura è incoraggiata attivamente a tutti i livelli. Perciò a Blackmoor il passaggio alla maturità è segnato da un periodo di avventure lontane da casa e i giovani troppo paurosi o troppo pigri per viaggiare sono considerati universalmente "inadatti al matrimonio".

C'è anche un tacito accordo tra avventurieri esperti per non dare troppi dettagli ai giovani avventurieri inesperti, per non rovinare il "divertimento" delle loro esplorazioni e scoperte.

Blackmoor non è densamente popolato ed è circondato da nemici di ogni tipo: tribù Afridhi a ovest, incursori Skandahar dal nord, tribù non umane, come Orchi e Goblin, che saccheggiano dovunque, la costante minaccia dell'Impero Thoniano dal sud, che non ha mai veramente accettato l'indipendenza di Blackmoor, oltre a nemici più oscuri e traditori senza volto pronti a sfruttare ogni debolezza dal giovane Regno per attaccare dall'interno.

I personaggi lasciano i loro villaggi d'origine con una mappa (che, per esempio, si può scaricare qui: <http://blackmoor.mystara.net/img/BlackmoorSmall.jpg>) e conoscono solo poche notizie a proposito degli insediamenti principali:

Blackmoor è un antico insediamento e formalmente la capitale del Regno. È dominato dalla guglia del castello di pietra nera che è la sede ufficiale del Re, ma è anche permeato da una strana magia (si dice che sia infestato) e il Re passa la maggior parte del suo tempo a Vestfold.

Vestfold è un insediamento più recente, sebbene sia stato fondato su antiche rovine, ed è una delle più grandi città del Regno. Questa è la sede del Consiglio di Reggenza, che supporta il Re nella gestione del paese ed è anche la sede della Cabala Magica, che in pratica è l'unica Gilda di Maghi di Blackmoor. È obbligatorio che tutti gli utenti di magia siano registrati con la Cabala Magica.

Torre di Booh probabilmente è il luogo con la più grande comunità di Mezzuomini e Docrae del Regno.

Maus è considerata la più antica città del Regno. È un porto e un mercato molto importante.

La Vecchia Torre di Guardia del Nord è un insediamento abbandonato dopo che venne distrutto da incursori Skandahar e i Draghi hanno deciso di occuparlo.

Glendower è un grande insediamento vicino alle terre di Eggofcoot, per cui è sempre all'erta in caso di attacco.

Ringlo Hall probabilmente è il luogo con la più grande comunità di Elfi Cumari del Regno.

Lake Gloomy è l'insediamento principale della Grande Palude Tetra, che è un ostacolo naturale sulla via degli Afridhi e un luogo in cui prosperano culti segreti.

Newgate è la città governata dal Grande Svenny, un eroe molto famoso, amato da tutti i Blackmooriani per la sua forza e il suo coraggio, anche se sta diventando un po' vecchio, come Re Uther e altri eroi del passato. Dopo che gli Afridhi conquistarono il Ducato di Ten, molti rifugiati Teniani scapparono a Newgate.

Jackport è un porto sudicio, dominato dalla malavita e da bande di criminali. Ci vivono anche parecchi Mezzelfi.

Archlis fu anticamente una grande città, ma secoli fa le terribili Guerre Magiche l'hanno rasa al suolo e al giorno d'oggi è solo un'ombra di ciò che era una volta.

Bramwald, assieme al porto collegato di **Erak**, è una parte di Blackmoor ancora occupata da Thonia. I suoi governanti sono invero persone d'onore, molto rispettati dai Blackmooriani perché la loro parola vale, ma c'è anche un esercito Thoniano controllato da dei generali dei quali ben pochi si fidano.

Il Reggente delle Miniere probabilmente è il luogo con la più grande comunità di Nani del Regno.

Inoltre, i personaggi conoscono i nomi dei Baroni nominate dal Re per i loro servizi a Blackmoor:

Baronia	Barone
Newgate	Il Grande Svenny
Glendower	Bascom Ungulian
I Laghi (Lake Gloomy)	Rissa Aleford
Dragonica	Peshwar na Shepro
Archlis	Wolper Gannet
Maus	Piter Rall
Bramwald	Bram Tagus

A Blackmoor ci sono anche altri possedimenti, che fanno riferimento a governanti Elfi, Nani e Mezzuomini, che hanno formalmente la stessa dignità verso i loro sudditi che Re Uther ha per gli uomini di Blackmoor. Alcuni di loro sono alleati di Uther Andahar e suoi grandi amici, altri lo ignorano completamente e non vogliono avere niente a che fare con lui e con i suoi simili.

Titolo	Governante
Signore dei Cumasti	Menander Ithamis
Re dei Westryn	Sconosciuto ai più
Reggente Nanescio delle Miniere	Uberstar Khazakhum
Reggente dei Mezzuomini delle Paludi del Nord	Timothy Curlytop

DA DOVE VENGO NO I PERSONAGGI?

Ecco un elenco di esempi di piccoli villaggi adatti come luoghi di nascita dei personaggi. Possono essere scelti in base alla razza e alle Abilità Speciali dei giocatori, come verrà chiarito nelle descrizioni. Questi esempi sono forse più adatti a personaggi umani, ma ormai si trovano tutte le razze nei villaggi umani. In caso, clan di Elfi, Nani, Mezzuomini, Docrae, ecc. possano essere facilmente creati e chi lascia il proprio clan è un individuo curioso della società esterna e desideroso di sperimentarla.

Questi esempi di villaggi possono essere facilmente rinominati e ripresi o modificati come ritenuto più adatto dal Direttore.

Calice

Calice è un piccolo villaggio agricolo in una valle isolata dei Dirupi Settentrionali, a forma di calice, come immaginabile. Il patrono di Calice è Faunus, che protegge l'agricoltura. A Calice c'è una tradizione: ogni anno c'è una grande festa all'Equinozio d'autunno (24 Dumimia), dopo la raccolta, quando terminano i più grandi lavori agricoli. Dopo questa festa, i giovani abitanti del villaggio che diventano maggiorenni lasciano Calice e vanno all'avventura (a meno che non siano malati o feriti, nel qual caso se ne andranno non appena guariranno completamente). Tradizionalmente, la prima tappa per i giovani avventurieri di Calice è Blackmoor City, la città principale più vicina, alla famosa ComeBack Inn. Alcuni giovani avventurieri non torneranno mai più, altri torneranno presto, feriti e spaventati dal mondo, altri torneranno dopo anni, coperti di oro e gloria, a volte accompagnati da compagni o amici, spesso di razze e provenienze diverse. Questo è il motivo per cui a Calice si può davvero incontrare persone di ogni razza e questo non è un problema, poiché tutte le razze vivono pacificamente insieme a Calice.

Porto dei Granchi

Porto dei Granchi è un piccolo villaggio di pescatori su una lingua di sabbia presso la costa orientale, a nord di Archlis. Mentre durante la buona stagione gli abitanti ricavano abbastanza cibo dall'oceano, durante l'inverno, quando il tempo non è adatto per la navigazione con le loro piccole imbarcazioni, di solito soffrono la fame e nel mezzo dell'inverno (verso il 25 Jakumal) i giovani novizi avventurieri lasciano il villaggio in cerca di fortuna. Il patrono del villaggio è Hydros. La maggior parte degli abitanti è o Thoniano o, occasionalmente, Skandahar, ma tutti sanno che i marinai spesso si perdono e talvolta tornano con coniugi e figli di altre razze.

Il Rifugio di Gertrude

Questo è un orfanotrofio perduto nella foresta, dove i bambini di tutte le razze (la presenza di Mezzorchi è significativa) crescono insieme sotto la tutela di sacerdotesse di Tsartha, che insegnano loro a rispettare la vita in qualsiasi forma si presenti. Quando gli orfani crescono, lasciano Il Rifugio e devono trovare un modo per difendersi da soli in un mondo che spesso non perdona i deboli. Alcuni di loro tornano anni dopo con donazioni sostanziali che fanno continuare l'orfanotrofio.

Imbyrr

Questo minuscolo villaggio di pescatori sul Mar Nero si trova sulla costa nord-occidentale di Blackmoor, di fronte

alle Colline delle Locuste e al malvagio ed enigmatico Eggofcoot che si trova lì. Questo villaggio è nascosto in una strettissima insenatura, larga solo un paio di passi, appena visibile nella scogliera. I suoi abitanti vivono in grotte scavate su entrambi i lati dell'insenatura e collegate da ponti di corda. Cercano di essere il più discreti possibile, evitando di essere notati da Eggofcoot e da chiunque altro, evitando rigorosamente ogni magia perché potrebbe essere percepita da Eggofcoot. Pescano durante l'estate e cacciano le foche in inverno, quando il Mar Nero si ghiaccia. Tra loro c'è una considerevole minoranza di Afridhi e Skandahariani, cosa che li rende ancora più cauti e appartati. Non hanno un momento specifico per mandare i giovani abitanti del villaggio avventurieri per il mondo, ma lo fanno dopo una cattura notevole. Il patrono del villaggio è l'enigmatico Uzu Kul.

Il Clan Senza Nome

Questo non è un posto, ma è un piccolo clan nomade che si aggira per i vasti piani dell'Hak Orientale, cercando di evitare qualsiasi contatto con estranei. Questo clan non vuole essere conosciuto con nessun nome poiché si pensa che sia maledetto. In effetti, capita abbastanza spesso che i suoi giovani diventino Stregoni. Essere un giovane Stregone a Blackmoor è prima di tutto una minaccia di morte per la tua famiglia, poiché i tuoi poteri incontrollati, ad esempio quando sogni, possono causare terribili esplosioni o evocare orribili mostri. Poiché questo è un incubo ricorrente per il clan, sono rapidi a riconoscere il colpevole e lo portano da un eremita nel deserto (si pensa che sia un vecchio membro del clan) che insegna al nuovo Stregone come controllare, almeno temporaneamente, la natura oscura della Stregoneria, evitando di diventare un Mago del Caos il più a lungo possibile. L'eremita del deserto insegna anche che esiste un'organizzazione segreta chiamata Arcani Clandestini che aiuta gli Stregoni ad evitare le leggi draconiane della Cabala Magica. Una volta completato l'addestramento, il giovane Stregone viene inviato da solo nel mondo, con il consiglio di non tornare mai più, sperando che possa trovare la sua strada ed essere in grado di resistere alla Magia del Caos. Il Clan Senza Nome è un ovvio punto di partenza per i giovani Stregoni, ma può esserlo anche per la maggior parte degli altri archetipi (che probabilmente odieranno gli Stregoni, dunque). La maggior parte dei membri del clan sono di discendenza Peshwah, ma, a causa del loro frequente abbandono di giovani Stregoni, adottano volentieri orfani di qualsiasi razza per rimpiazzarli. Sfortunatamente, anche gli orfani adottati sembrano diventare gli Stregoni più frequentemente che altrove. La maggior parte del clan adora la divinità defunta Hadeen e spera che il suo ritorno possa magari rimuovere la loro maledizione.

RAZZE DI BLACKMOOR

Molte razze e imperi sono saliti alla gloria e sono caduti nella polvere attraverso la lunga storia di Blackmoor, molti. Le eredità di questi popoli continuano nell'attuale Blackmoor. Molte razze si trovano nelle aree del Regno, esplorate e inesplorate, e ognuna di queste razze è ricca di storia e tradizioni.

Le razze principali che possono essere selezionate come razze di personaggi sono Umani (Thoniani, Alti Thoniani, Peshwah, Skandahar e Afrihi), Elfi (Cumasti e Westryn), Mezzi Elfi, Mezzorchi, Mazzuomini, Docrae, Nani e Gnomi. Contatta il Direttore se sei interessato a giocare altre razze. In generale, normalmente è previsto che gli umani siano la maggioranza in un gruppo generico di avventurieri.

Ogni razza ha origine in una regione diversa, ma ora ci sono molti luoghi dove è possibile incontrare un po' tutte le razze e questo è il caso dei luoghi di nascita della maggior parte dei personaggi, come menzionato sopra.

Afridhi

Gli Afridhi sono umani dalla pelle scura, con capelli rosso fiamma. Sono leggermente più bassi degli altri umani, in media 1,5 metri, ma con una grande potenza fisica. Sono una razza guerriera che proviene dalle gelide montagne Goblin Kush. Le ultime generazioni Afridhi hanno espanso le loro terre lontano dal Goblin Kush, alimentati dal fondamentalismo religioso del culto monoteistico di Zugzul. Durante l'ascesa del fondamentalismo tra gli Afridhi, quelli che non ne erano entusiasti dovettero fuggire per evitare di essere uccisi o ridotti in schiavitù. Alcuni di loro fuggirono nel Ducato di Ten e a Blackmoor, sistemandosi in luoghi tranquilli, lontano da attenzioni e sforzandosi di non essere confusi con gli Afridhi che adoravano Zugzul, ad esempio indossando abiti diversi da quelli tradizionali di Afridhi, con simboli di Zugzul cuciti ovunque. Hanno molti problemi di razzismo, ma ormai non sono troppo diversi da tutti gli altri abitanti di Blackmoor, a parte il fatto che sono tutti atei (e quindi non possono avere Poteri Sacerdoti alla creazione del personaggio, anche se possono convertirsi in seguito), come reazione al fondamentalismo dal quale fuggirono.

Docrae

I Docrae sono una razza di piccoli umanoidi (che molti Umani faticano a distinguere dai Mezzuomini) con un passato lungo e travagliato. I Docrae sono alta circa un metro e pesano tra i 35 e i 40 chili. La loro pelle è molto simile a quella degli Umani, e i loro capelli sono normalmente neri e diritti. I Docrae di solito hanno occhi neri o marroni, anche se gli occhi verdi non sono rari. Le antiche leggende li rappresentano come una razza di

gente curiosa e amante del divertimento, ognuno con l'appetito di due uomini. Alcuni dicono che amano vivere in case confortevoli vicino alle loro famiglie grandi e longeve. Eppure queste leggende sono per lo più ricordi del passato. Anche prima dell'invasione degli Afridhi, altre razze assaltavano i Docrae, schiavizzandoli e manipolando la loro natura fiduciosa ai loro fini. Molti Docrae fuggirono dalla principale forza di invasione Afridhi alla ricerca di un'area in cui poter vivere pacificamente e lontano da chi voleva far loro del male. Oggi i Docrae sono un popolo robusto e saggio che ha coltivato la propria natura guerriera per proteggere se stessi e le famiglie dallo sfruttamento e dalla violenza. Mentre i Docrae sono diffidenti nei confronti degli estranei, hanno iniziato ad aprire nuovamente i loro insediamenti ad altre razze, poiché i Docrae hanno visto che alcuni uomini di Blackmoor si sono dimostrati affidabili. Questi umani sono accolti a Booh, una delle aree in cui ci sono più Docrae, e trattati meglio di altri membri di altre razze. I Docrae hanno imparato a guadagnarsi da vivere vendendo le loro merci e offrendo alloggio ai viaggiatori sulla Via della Guerra. Mentre sono disposti a fare affari con altre razze, sono lenti a fare amicizia con loro, ma se un membro di un'altra razza salva la vita di un Docrae, diventa un membro del clan dei Docrae e rimane così fino alla morte.

Nani

I Nani di Blackmoor sono un popolo industrioso e orgoglioso. I nani stanno alti 120-140 cm. Sono molto grossi e muscolosi e pesano tanto quanto i Thoniani, nonostante la differenza di altezza. Le Nane sono notevolmente più leggere, ma sono alte quanto le loro controparti maschili. I Nani a Blackmoor hanno molte varianti nelle loro tonalità della pelle a causa della loro vicinanza alla magia selvaggia. La loro pelle varia infatti dal marrone molto scuro al miele chiaro. Tutti i Nani hanno occhi marrone scuro o neri. La barba è una fonte di enorme orgoglio nella cultura dei Nani. I maschi portano lunghe barbe, le raccolgono trecce elaborate e le decorano con anelli e ciondoli. Le femmine normalmente non hanno peli sul viso. I Nani sono longevi per gli standard umani, raggiungendo l'età adulta a 75 anni. I nani sono considerati anziani quando si avvicinano ai 400 anni. Per generazioni hanno creato bellissimi e maestosi artefatti, nonché immense città di pietra. Le città dei Nani sono meravigliose da vedere, ma gli stranieri raramente le vedono. Essendo i più grandi minatori di Blackmoor, i Nani svolgono un ruolo importante nel procurarsi i metalli preziosi: oro, platino e mithral, ma anche le gemme più pure necessarie per creare i Focus. I Nani sono orgogliosi della loro eredità e del loro lavoro. Amano vantarsi di se stessi e della loro gente. Sono fedelissimi ai loro parenti e lenti a fare amicizia con gli estranei. A volte, un Nano può nominare un compagno straniero "Amico dei Nani", creando un legame permanente tra il Nano e il

suo alleato. Questo legame trascende la morte e spesso passa alla famiglia e agli eredi di tale amico. Non è raro che i Nani adottino i famigliari immediati di un Amico dei Nani. L'abito nanico è semplice, composto da lana rasata con pochi ornamenti.

Elfi

Gli Elfi di Blackmoor del 1035 sono divisi tra gli Elfi Cumasti prevalenti nelle foreste orientali e gli Elfi Westryn a ovest. Una volta c'era una sola cultura elfica, ma un'alleanza con gli Umani provocò un tradimento da parte loro e una maledizione che causò una divisione irreparabile tra gli Elfi dell'est, aperti all'alleanza, e dell'ovest, che non si erano mai fidati degli Umani. A causa dei loro bassi tassi di natalità e della perdita di molte delle loro terre ancestrali a favore di Umani, Orchi e altri umanoidi, gli Elfi stanno morendo. I Cumasti originali hanno una lunga e ricca storia. La loro razza è incredibilmente vecchia ed è una delle più antiche razze del mondo. Amano la magia, l'arte e la musica. Fino all'avvento dei moderni Umani nel mondo, gli Elfi governarono le rigogliose foreste e pianure. Gli Elfi aiutarono gli uomini a diventare una razza buona, ma alla fine gli Umani li tradirono sempre. Questo ha diviso la loro società in due fazioni opposte. I lealisti Cumasti hanno cercato di lenire le ferite del tradimento umano, ritenendo che gli Umani scelgano i loro percorsi come individui e non collettivamente come razza. Gli altri Elfi, in seguito chiamati Westryn, si ritirarono invece dal mondo, scottati dal tradimento umano, giurando di non fidarsi mai più di un'altra razza.

I Cumasti sono intelligenti e disposti a sperimentare la vita in tutte le sue sfaccettature. Seguono le tradizioni millenarie dei primi Elfi del mondo. Amano la natura e tutto ciò che offre. I Cumasti sono fiduciosi e amichevoli, vivono per sperimentare la diversità dei popoli con cui convivono. Non odiano nessuna razza buona, anche se i Nani sono troppo sporchi e grossolani per la loro raffinata sensibilità. Considerano ogni persona come un individuo le cui azioni vanno pesate su una bilancia più grande dell'abilità dell'Elfo di giudicare. I Cumasti sono bassi e snelli. Misurano tra 140 e 170 cm di altezza e pesano tra 35 e 60 kg. I maschi Cumasti sono in genere più pesanti e più alti delle femmine. I Cumasti hanno capelli chiari, che vanno dal biondo miele al biondo cenere, e occhi verdi, blu scuro o marrone chiaro. Hanno la pelle chiara, anche dopo ore al sole. Cumasti raggiungono la maturità a 100 anni e possono vivere per oltre 800 anni.

I seri e raramente sorridenti Westryn sono il grappolo più aspro della vite delle razze buone. I Westryn sono leggermente più alti dei loro cugini Cumasti. Sono alti 150-180 cm, senza differenza di altezza in base al sesso. Sono potenti e di carnagione scura - non hanno la pelle chiara come i Cumasti. Gli occhi dei Westryn variano dal

verde scuro al blu scuro, e i loro capelli variano dal biondo-verde al nero corvino scintillante. Gli Elfi Westryn hanno grandi pregiudizi e sono estremamente xenofobi. Raramente si fidano di qualsiasi razza al di fuori di altri Elfi, e quelle poche persone di cui si fidano devono ottenere la loro fiducia solo dopo lunghi scrutini. Il Westryn è silenzioso ma veloce all'ira, duro e brusco con altre razze. La "Maledizione Nera", come la chiamano i Westryn, non permette ai Westryn di generare discendenza con qualsiasi altra razza. Questo fatto, unito a una politica di isolamento, li ha allontanati dalle altre razze e culture.

Gnomi

Riconosciuti come ingegneri esperti e abili artigiani, gli Gnomi di Blackmoor si guadagnano da vivere lavorando con gli ingegneri degli Alti Thoniani e dei Nani. Gli Gnomi amano risolvere grattacapi e la loro agilità mentale e manuale li rende benvenuti. Gli gnomi sono alti all'incirca un metro. La loro pelle è da marrone chiaro a marrone scuro, a seconda di dove vivono e della quantità di luce solare a cui sono esposti. I capelli degli Gnomi sono biondi, i loro occhi bluastri e i loro maschi portano la barba come segno di status. Indossano indumenti molto pratici, con cinture e tasche per gli attrezzi, dalle quali tirano fuori qualsiasi oggetto gli possa servire. Gli Gnomi sono aperti, fiduciosi e dedicati al loro lavoro. Sebbene generalmente gentili tra loro e con i loro clienti, gli Gnomi sono facilmente infastiditi da chi li distrae senza un buon motivo dal loro prezioso lavoro... e la definizione di "buon motivo" dipende dallo Gnomi in questione, ovviamente. Per questo, il comportamento degli Gnomi spesso non lascia spazio a fronzoli. Lasciati a se stessi e al loro lavoro, gli Gnomi sono un popolo piacevole. Lavorano ore e ore sui loro preziosi oggetti e amano completare ogni progetto che iniziano.

Mezzi Elfi

I Mezzelfi Blackmooriani sono relativamente rari, poiché provengono solo dall'unione di un Elfo Cumasti e un Umano (come detto, gli Elfi Westryn non generano discendenza con altre razze). Un Mezzelfo ha la stessa altezza e peso degli Umani, con l'eleganza del suo genitore elfico. Ha i capelli e la pelle chiari, ma non nella stessa misura del suo genitore Cumasti. I Mezzelfi hanno una struttura fisica come gli Umani. I loro occhi leggermente a mandorla sono una caratteristica unica dei Mezzelfi, e il colore dei loro occhi va dal blu al Marrone, sempre con macchioline di oro o argento. Le loro orecchie sono leggermente appuntite. I Mezzelfi si sentono spesso persi, non sapendo qual è il loro posto. Vagano per il mondo, cercando una casa dove poter vivere in pace. I Mezzelfi sono persone molto accoglienti. Non giudicano nessuno, nemmeno i Mezzorchi, dalla loro razza. Si rendono conto che le circostanze a volte possono creare risultati strani. Per questo motivo, tendono a ponderare

bene quando prendono decisioni e sono lenti ad aprirsi con gli altri. Gli Umani usano il termine "Mezzelfo" per descrivere la loro razza, mentre i Cumasti li chiamano Ni'ssillin ("Dispersi") e i Westryn li chiamano Do'rioa ("Progenie Maledetta").

Mezzuomini

I Mezzuomini sono benvenuti ospiti a Blackmoor. Portano storie e merci da commerciare e godono della fiducia delle altre razze. I Mezzuomini sono alti circa un metro e mezzo e pesano da 25 a 35 kg. I Mezzuomini hanno i capelli e gli occhi scuri. Indossano indumenti pratici e senza pretese per non provocare chi pensa di potersi approfittare della loro statura minuscola. I Mezzuomini hanno una vita relativamente lunga, raggiungono la maturità a 45 anni e diventano anziani a 175 anni. I Mezzuomini sono bravi ad ottenere informazioni, cosa che li rende amici utili in terre pericolose. I Mezzuomini sono gentili e amichevoli, amano raccontare storie e mangiare. Sono conosciuti dappertutto per la loro capacità di intrattenere. Sono amichevoli, ma anche abili commercianti, e usano il loro carisma naturale per influenzare i loro rapporti con gli altri. I Mezzuomini sono laboriosi e si adattano rapidamente ai costumi delle terre dove si stabiliscono.

Mezzorchi

Nelle regioni di frontiera di Blackmoor, gli Orchetti attaccano gli insediamenti umani in cerca di ricchezza e cibo. Questi assalti hanno talvolta generato prole nella forma di Orchi a metà. I Mezzorchi sono alti tra 180 e 210 cm e pesano tra 95 e 120 kg. Hanno tonalità della pelle grigiastre e grandi volti con la fronte sporgente a testimonianza del loro sangue Orchesco. I Mezzorchi che non esibiscono tratti umani chiari e distinti sono spesso autorizzati a rimanere con gli Orchetti, tuttavia gli Orchetti di solito massacrano quelli che si vede che sono in parte umani o che comunque cadono in disgrazia. Alcuni Mezzorchi riescono a fuggire e passano la loro vita braccati da Uomini e Orchetti, lontano dalla civiltà, in piccoli gruppi o da soli. Spesso cercano una sorta di appartenenza sociale e cercano l'avventura per il rispetto e l'accettazione che derivano dall'abilità con l'ascia da battaglia. I Mezzorchi hanno poca pazienza con gli altri, probabilmente il risultato di anni di abusi e rigetti, amano combattere e apprezzano molto l'amicizia, quando la trovano. Amano il buon cibo, le bevande e sono sempre aperti al divertimento. Tendono a sovracompensare la mancanza di attenzione positiva che ricevono nel corso delle loro vite segregate e braccate.

Alti Thoniani

Gli Alti Thoniani sono membri della più alta e potente casta sociale degli Uomini di Blackmoor. Gli Alti Thoniani sono alti 150-180 cm e pesano da 60 a 120 kg, con

gli uomini più pesanti e alti delle donne. La loro pelle è chiara; i loro capelli sono biondi o castani. Per dimostrare che si prendono cura del proprio corpo, la maggior parte degli uomini Alti Thoniani si rade la barba. Gli Alti Thoniani sono longevi per gli standard umani, con una vita che va oltre i 100 anni. Alcuni attribuiscono questa longevità alla razza, altri sospettano una fonte magica. Mentre gli Alti Thoniani normalmente provengono da famiglie benestanti, non tutti sono fatti per la politica o la lotta. Molti usano i loro privilegi di sangue per la scienza e altre questioni accademiche. Vari Professori dell'Università di Blackmoor sono Alti Thoniani di importanti famiglie. Gli Alti Thoniani sono persone studiose ed eccellenti intrattenitori. Trascorrono il loro tempo imparando e trovando nuovi e interessanti modi per intrattenere se stessi e i loro amici benestanti. I nobili Alti Thoniani spendono i loro soldi liberamente per impressionare gli altri o per acquistare ciò che serve per le loro invenzioni. Sono gentili ed educati con gli altri ma sono terribilmente gelosi delle loro biblioteche costose e invenzioni eccentriche.

Peshwah

Non molto tempo fa, un gruppo di Umani si stabilì nelle Pianure di Hak, portando con sé i loro cavalli. Questo gruppo è noto come Peshwah, che letteralmente significa "Persone". I Peshwah di solito si presentano come "Peshwan na...", che significa "Persona conosciuta come..." seguito dal loro nome, poi a volte aggiungono il nome del loro clan e tribù, a seconda della formalità del contesto. I Peshwah sono tradizionalmente gentili e nomadi, anche se molto orgogliosi e amano la vita in sella ai loro cavalli. Prima di incontrare gli Afridhi, non conoscevano guerre o conflitti seri. Gli Afridhi attaccarono queste tribù pacifiche, versando il loro sangue e uccidendo i loro padri e figli. I Peshwah divennero così duri e feroci, dimostrando che anche un cavallo può voltarsi e affrontare un leone, per sopravvivere. Dopo aver fermato gli Afridhi, i Peshwah tornarono nella loro patria battuta dal vento. Questa volta però, con uno scopo nel loro cuore: la vendetta. Dopo aver attraversato le pianure di Hak spazzate dal vento per generazioni, i Peshwah sono diventati un popolo dalla pelle scura. Sebbene siano di razza umana, i Peshwah sono più bassi e robusti dei loro parenti settentrionali di Blackmoor. I loro lineamenti sono duri e culminano in nasi grandi e dritti. I loro capelli sono di colore marrone scuro o rosso scuro, i capelli ricci sono rari. I Peshwah sono persone dalle buone intenzioni, hanno una natura piacevole e sono disposti ad aiutare i loro simili senza chiedere nulla in cambio. Diffidano però dagli stranieri, comprese le altre razze umane, ma raramente sono apertamente ostili nei loro confronti. La rabbia che brucia nei loro cuori è solo per gli Afridhi.

Skandahar

Gli Skandahar sono una razza umana di marinai alti, dalla pelle pallida, dagli occhi azzurri, dai capelli biondi, che per lunghi secoli hanno navigato dal nord ghiacciato su lunghe navi per razziare le coste dell'Impero Thoniano. In anni più recenti si sono invece concentrati su Blackmoor, che hanno tentato invano di conquistare durante la ribellione di Blackmoor contro l'Impero e in molte altre occasioni. Tuttavia, alcuni Skandahar e i loro discendenti si stabilirono nelle zone più tranquille di Blackmoor (molto spesso vicino alla costa) e iniziarono una nuova vita nel Regno. A Blackmoor, inoltre, la gente non riesce a notare la differenza tra gli Skandahar purosangue e gli abitanti nativi della Frisia, che è una gelida terra fredda tra Blackmoor e la terra di Skandahar, che è ancora più a nord, così i discendenti dei Frisoni sono chiamati anche loro Skandahar a Blackmoor. Gli Skandahar sono ben noti per la loro avidità, distruttività e crudeltà, tanto che vengono spesso paragonati sfavorevolmente agli Orchetti a questo riguardo. Tuttavia, gli Skandahar (e i Frisoni) di Blackmoor non sono così diversi dagli altri Blackmooriani.

Thoniani

I Thoniani sono i comuni cittadini di Blackmoor e dei paesi circostanti, tra i quali il Ducato di Ten e il Ducato delle Cime. I Thoniani sono alti 150-180 cm e pesano da 55 a 110 kg, con gli uomini notevolmente più alti e più pesanti delle donne. La loro pelle è scura e i loro capelli sono neri o marroni. I Thoniani non condividono la longevità dei loro governanti Alti Thoniani. Raggiungono l'età adulta all'età di 16 anni e quando arrivano a 70 sono considerati vecchi. I Thoniani sono esseri umani del tutto normali e costituiscono la maggioranza dei Blackmooriani. Sono persone che amano la famiglia e cercano per essa il meglio possibile. Sono di buon carattere, ma a volte mostrano frustrazione per il loro destino nella vita: i Thoniani non condividono in generale i privilegi o il denaro che vedono tutto intorno a loro, poiché i loro nobili sono per lo più Alti Thoniani e loro comunque non possono diventare nobili, a prescindere dal loro stato finanziario, senza una nomina diretta del Re.

DIVINITÀ DI BLACKMOOR

A Blackmoor, la maggior parte delle persone venera un ampio pantheon di divinità, ma i Blackmooriani in generale non sono affatto fanatici religiosi. Sono piuttosto tolleranti e la religione per loro non è eccessivamente importante, mentre alcuni loro nemici, come gli Afridhi, sono decisamente fanatici. Ogni insediamento ha un patrono specifico (o più, se è particolarmente grande), mentre gli individui in genere venerano l'intero pantheon e pregano anche ben note divinità malefiche, implorandole di essere risparmiati (templi dedicati a divinità malefiche sono però poco accettabili, specialmente in grandi insediamenti) e solo occasionalmente scelgono un patrono unico, anche se possono avere dei favoriti. I personaggi clericali invece hanno l'obbligo di venerare una sola divinità e fare confusione può essere molto pericoloso per loro.

Seguono le più note divinità di Blackmoor (la indicazione Fedeli riporta il tipo di persone che potrebbero venerare quella divinità esclusivamente o in preferenza):

Aeros

Simbolo: Un Gruppo di linee intricate, che iniziano in un solo punto e da lì si diramano. Dominio: Aria, conoscenza, tempo. Fedeli: Elfi, contadini, studiosi, marinai.

Baldin

Simbolo: Un'arpa sopra al sole. Dominio: Luce, musica, poesia, il sole. Fedeli: Bardi, poeti, musicisti.

Brr'bb't

Simbolo: Un rospo. Dominio: Trasformazione e distruzione. Fedeli: Anfibi, abitanti delle paludi.

Calelrin

Simbolo: Un pugnale che trafigge un occhio aperto. Dominio: Assassini, luoghi oscuri, male, bugie e segreti. Fedeli: Peshwah; assassin, mercanti ingordi, spie malefiche e maghi malefici.

Chamber

Simbolo: Un drago nero, senza ali, arrotolato attorno ad una grand espada nera. Dominio: Invenzione, fuoco e segreti. Fedeli: Draghi e culti dei draghi.

Charis

Simbolo: Una fiammella nell'oscurità, come quella di una candela. Dominio: Invenzione, intelligenza, intuizione. Fedeli: Gnomi.

Dealth

Simbolo: Un velo nero. Dominio: Magia, viaggi, trucchi. Fedeli: Elfi; chi cerca di evitare la malasorte o Lancia la malasorte sugli altri, maghi.

Dhumnon

Simbolo: Una moneta d'oro divisa da una spada. Dominio: Commercio, contratti, nobiltà. Fedeli: Nani; avventurieri, mercanti, nobili.

Elgath

Simbolo: Teste di chimere gemelle su un disco attraversato da tre frecce. Dominio: Arceri e la caccia. Fedeli: Arceri, cacciatori e wokan religiosi.

Faunus

Simbolo: Una corona di spine (spesso semplificata come un anello di edera). Dominio: Piante e animali. Fedeli: Elfi; contadini, cacciatori, alcuni wokan.

Ferros

Simbolo: Un'incudine. Dominio: Creazione, forza e metallo. Fedeli: Elfi; inventori, fabbri, minatori.

Fiumarra

Simbolo: Una candela accesa. Dominio: Fuoco. Fedeli: Elfi; chiunque abbia a che fare con il fuoco, maghi.

Fronaus

Simbolo: Uno scudo bianco romboidale sormontato da due spade lunghe azzurre incrociate, con una corona d'oro in cima. Dominio: Giustizia, legge e nobiltà. Fedeli: Alti Thoniani; cavalieri, legulei, paladini.

Gorrim

Simbolo: Un occhio aperto fatto di pietra scolpita. Dominio: Morte, la terra, il mondo sotterraneo, la ricchezza. Fedeli: Nani, Gnomi; culti della morte, assassini e ladri.

Hadeen

Simbolo: Un arco composito stilizzato. Dominio: Arceri e nobili. Fedeli: Peshwah; arcieri e nobili. *Nota bene che Hadeen è una divinità deceduta e perciò non fornisce poteri clericali.*

Hak

Simbolo: Un cavallo al galoppo nel cielo notturno. Dominio: Il raccolto, i cavalli, il cielo, le stelle e il vento. Fedeli: Peshwah.

Hella

Simbolo: Una torre near che si sgretola sopra un teschio rosso. Dominio: Morte e il mondo sotterraneo. Fedeli: Chierici malvagi, chi cerca il potere e culti malvagi della morte.

Hemgrid

Simbolo: Un'ascia che spacca una montagna. Dominio: Terra, montagne. Fedeli: Nani, Gnomi; minatori, soldati.

Henrin

Simbolo: Una spada lunga d'argento piantata nel suolo. Dominio: Guardie, lealtà, l'esercito Fedeli: Thoniani; gli oppressi, cavalieri senza terra.

Hersh

Simbolo: Un paio di dadi sopra una moneta d'oro. Dominio: Comunicazione e fortuna. Fedeli: Giocatori d'azzardo e ladri.

Hydros

Simbolo: Un'ondata. Dominio: Acqua. Fedeli: Elfi; contadini, guaritori, marina, chi teme il maltempo.

Id

Simbolo: L'abisso. Dominio: Le oscure e antiche forze del Caos. Fedeli: Creature deformi e mutate.

Insellageth

Simbolo: Un drago dorato, senza ali, avvolto attorno ad una sfera di cristallo. Dominio: Dragoni, magia, potere mistico e conoscenza. Fedeli: Draghi e culti draconici.

Kadis

Simbolo: Una grande piccozza che penetra una montagna. Dominio: Terra e montagne. Fedeli: Teniani; Minatori e fabbri.

Kela

Simbolo: Una bussola d'oro e una pergamena arrotolata. Dominio: I mestieri, l'arte del fabbro. Fedeli: Nani; artigiani, esploratori, mercanti, fabbri.

Khoronus

Simbolo: Una spada lunga d'oro incrociata con una lancia d'argento. Dominio: Coraggio, strategia e tattica. Fedeli: Teniani; comandanti e soldati.

Koorzun

Simbolo: Un Martello da Guerra bianco sopra un libro nero aperto. Dominio: Casa, magia. Fedeli: Nani; saggi, maghi, qualche wokan.

Med-a

Simbolo: Un drago dorato attorcigliato attorno ad una ripida montagna nera. Dominio: Saggezza, potere, dominio sugli stolti. Fedeli: Draghi e culti draconici. *Nota bene: divinità molto misteriosa, ritenuta deceduta.*

Mieroc

Simbolo: Tre route dentate dalle forme differenti. Dominio: Ingegneria, lavorazione dei metalli, guerra. Fedeli: Nani; inventori, ingegneri, generali.

Mwajin

Simbolo: Una nuvola bianca dalla quale piovono monete. Dominio: Commercio, il mare e il vento. Fedeli: Avventurieri, mercanti e marinai.

Odir

Simbolo: Una Lancia corta, avvolta da un'aura di energia magica. Dominio: Conoscenza, magia e guerra. Fedeli: Chiunque.

Ordana

Simbolo: Una mano femminile tesa. Dominio: Conoscenza e protezione. Fedeli: Elfi; levatrici, madri, protettori, insegnanti.

Pacuun

Simbolo: Una spada bastarda sopra un tramonto giallo. Dominio: Luce, sole e viaggi. Fedeli: Avventurieri, viaggiatori, cacciatori di non morti.

Pathmeer

Simbolo: Tre linee ondulate che emanano da una bocca aperta. Dominio: Conoscenza, segreti e viaggi. Fedeli: Nani; furfanti e spie.

Phellia

Simbolo: Un ragno rosso che tesse una tela magica attorno ad un cuore nero. Dominio: Amore, magia e vanità. Fedeli: Maghi, streghe e donne sagge, qualche wokan.

Raelralataen

Simbolo: Un disco nero con una bilancia bianca. Dominio: Morte, legge e giustizia. Fedeli: Peshwah; cavalieri, legulei, nobili.

Sacwhyne

Simbolo: Una spada lunga blu che attraversa un piccolo scudo bianco fatto di ghiaccio, con sopra una corona d'oro. Dominio: Duelli, ghiaccio e guerra. Fedeli: Blackmooriani; duellanti, nobili.

Shau

Simbolo: Un Nano che brandisce un'ascia. Dominio: Tattica, fiducia, guerra. Fedeli: Nani; donne, guardian, guerrieri.

Sollus

Simbolo: Una falce marrone sopra una campo di grano rosso. Dominio: Agricoltura, fertilità, il raccolto, il sole. Fedeli: Blackmooriani; contadini, qualche wokan.

Sylvian

Simbolo: Il ramo di un albero. Dominio: Luoghi selvaggi. Fedeli: Elfi; cacciatori, taglialegna, intagliatori del legno.

Temrin

Simbolo: Una clessidra. Dominio: Il tempo. Fedeli: Blackmooriani tradizionalisti. *Nota bene: Temrin è una divinità deceduta e perciò non fornisce poteri clericali.*

Terra

Simbolo: Una montagna. Dominio: La legge e la terra. Fedeli: Elfi; esploratori, giudici, minatori, intagliatori di pietre.

Thanatos

Simbolo: Una mano malata che cerca di raggiungere la luna. Dominio: Putrefazione, malattia, carestia, il tempo che passa. Fedeli: Bestie umane, culti delle malattie e carestie, maghi malvagi.

La Pigmalione

Simbolo: Un tringolo con la punta verso il basso. Dominio: Pace, abbondanze, felicità. Fedeli: Il culto (molto riservato) de La Pigmalione. *Nota bene: non è chiaro se è deceduta molto tempo fa o se è stata solo temporaneamente intrappolata Non si sa se concede poteri sacerdotali. È spesso considerata una manifestazione alternativa di Phellia.*

Tilla

Simbolo: Una spada corta blu corcondata da un alone giallo. Dominio: La civiltà Docrae. Fedeli: Docrae.

Tsarth

Simbolo: Un drago grigio senza ali, arrotondato attorno ad una foglia di quercia. Dominio: Guarigione, giustizia, compassione e maternità. Fedeli: Dragoni e culti draconici.

Tyrhm

Simbolo: Un'ascia coperta di ghiaccio. Dominio: Freddo e guerra. Fedeli: Skandahar, Giganti del Freddo; conquistatori, cacciatori.

Uzu Kul

Simbolo: Un tridente, a volte un Kraken. Dominio: Gli abissi oceanici. Fedeli: Marinai, Skandahar.

Volketh

Simbolo: Un pugnale nero piantato in un cuore. Dominio: Ladri, imbrogli e omicidi. Fedeli: Assassini, spie, ladri.

Yoosef

Simbolo: Un gufo rosso appoggiato su un libro giallo. Dominio: La terra, l'illuminazione e la protezione. Fedeli: Peshwah; mistici, guardian della foresta, saggi, maghi.

Zugzul

Simbolo: Un occhio fiammeggiante avvolto in un circolo di asce intrecciate. Dominio: Conquista, morte, fuoco e guerra. Fedeli: Afridhi.

IL REGOLAMENTO ADVANCED FIGHTING FANTASY A BLACKMOOR

La campagna originale di Blackmoor è legata allo sviluppo di Dungeons & Dragons, ma col tempo è stata giocata con un sacco di regolamenti diversi.

Spero che questa campagna possa essere un'introduzione decente a Blackmoor per chi ancora non conosce questa ambientazione, e spero anche che possa essere una introduzione decente a Advanced Fighting Fantasy per chi non conosce ancora questo regolamento.

Quello che mi piace molto di Advanced Fighting Fantasy 2ª edizione (alias AFF2) è che è un regolamento semplice e rapido che non richiede molto tempo per apprenderlo e creare un personaggio (in pratica ci vogliono in genere tra 5 e 10 minuti in totale) e che è facilmente personalizzabile, aperto a varianti delle regole senza particolari problemi. Per questo motivo, non seguirò rigorosamente il regolamento AFF2, ma userò semplificazioni per la generazione dei personaggi, adattate appositamente per questa campagna. Propongo anche una variante nei combattimenti: mentre gli attacchi in mischia prevedono tiri contrapposti (come da regolamento standard), gli attacchi a distanza non richiedono tiri contrapposti, ma contro un punteggio standard (che è sempre 15) dopo aver aggiunto o sottratto bonus o penalità dovute a distanza, copertura parziale, ecc. Una volta colpito, l'armatura si gestisce normalmente. Se non c'è la distanza, si usano invece le regole di mischia (cioè tiri contrapposti). Di seguito verranno evidenziate altre deviazioni minori dal regolamento standard.

Mentre il Regista deve conoscere il regolamento AFF2 completo per gestire questa campagna (il Regista, a proposito, è il nome del Game Master in AFF2), i giocatori possono iniziare a giocare senza problemi usando solo la Guida Rapida gratuitamente scaricabile a questo indirizzo:

<https://www.drivethrurpg.com/product/154615/Advanced-Fighting-Fantasy-Guida-Rapida>

La Guida Rapida fornisce solo una piccola selezione di Abilità Speciali e Magia, ignorando molti stili magici, e anche i Talenti non sono molto dettagliati. I giocatori che desiderano avere più dettagli dovranno avere accesso al regolamento completo invece della semplice Guida Rapida. La creazione del personaggio non è menzionata nella Guida Rapida, ma si propone procedura diversa, per cui non è strettamente necessaria.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

Si noti che le seguenti indicazioni per la creazione dei caratteri NON seguono le regole di AFF2 standard, ma un adattamento dedicato a questa campagna a Blackmoor. Se si desidera creare un personaggio rigorosamente secondo il set di regole AFF2, è necessario fare riferimento alle pubblicazioni di Arion Games.

Caratteristiche

Ogni avventuriero novizio inizia con i seguenti valori nelle Caratteristiche:

ABILITÀ 5

RESISTENZA 6

FORTUNA 8

MAGIA 0

queste Caratteristiche iniziali sono aumentate da un pool di 8 punti Caratteristica, che rappresentano la differenza tra una persona normale, inesperta e inadatta rispetto a un giovane avventuriero, con le seguenti avvertenze:

ABILITÀ: si possono aggiungere al massimo 2 punti

RESISTENZA: si possono aggiungere al massimo 5 punti e ciascuno aumenta la RESISTENZA di 2

FORTUNA: si possono aggiungere al massimo 3 punti

MAGIA: si possono aggiungere al massimo 7 punti

Dopo aver aggiunto i punti Caratteristica come menzionato, si aggiungono i seguenti modificatori razziali per ottenere i punteggi *iniziali* del personaggio:

Umani, Mezzuomini and Docrae: +1 FORTUNA

Nani, Gnomi and Mezzorchi: +2 RESISTENZA

Elfi (Cumasti e Westryn) and Mezzelfi: +1 MAGIA

Per giocare con altre razze, si prega di contattare il Direttore per l'approvazione della razza per personaggi giocanti e per il modificatore razziale correlato.

Talenti

Ogni personaggio può scegliere UN Talento scelto dal regolamento pubblicato (se il regolamento non è disponibile, il Direttore può fornire alcune indicazioni). Vedi sotto alcuni Talenti che sono stati modificati per adattarli all'ambientazione di Blackmoor descritta in precedenza:

Visione Notturna: puoi vedere di notte e sottoterra (in bianco e nero e fino a 20m). *Questo Talento non è disponibile per gli Umani.*

Focus: per ottenere questo Talento devi essere in grado di lanciare incantesimi, ma non di Stregoneria né Magia del Caos, che sono totalmente incompatibili con questo Talento. Puoi fascinare un oggetto "adatto" (una pietra preziosa o un oggetto che la include, che diventa un Focus) sacrificando in modo permanente fino a tre punti MAGIA al tuo Focus di incantesimi e ricevere fino a +3 bonus a tutti i tentativi di lanciare incantesimi e tiri associati (inclusi fallimenti e esiti catastrofici) con l'utilizzo del Focus. Puoi progressivamente sacrificare più punti MAGIA per ottenere un Focus progressivamente più forte. I punti MAGIA sacrificati non possono essere recuperati magicamente, ma solo ottenendo più Punti Esperienza. Creare un Focus richiede tempo (una decimana per ogni punto MAGIA sacrificato) e puoi avere un solo Focus alla volta. Il tuo Focus è personale e l'utilizzo di Focus altrui richiede il superamento di prova di FORTUNA, pena l'uso diretto della tabella Oops. I Focus sono molto considerati a Blackmoor poiché il loro uso è stato inventato da Skelfer Ard, il Mago Bianco, per porre fine alla Guerra dei Maghi molto tempo fa.

Fortunato: puoi ripetere un tiro FORTUNA fallito ogni giorno, spendendo un singolo punto FORTUNA per entrambi. Il secondo tiro deve essere accettato. *Questo Talento è disponibile solo per gli Umani.*

Mago Naturale: hai bisogno di almeno un punto di Magia - Mago o di altri stili di magia, a parte Magia - Stregoneria o Magia del Caos, che sono troppo difficili da controllare e totalmente incompatibili con questo Talento. Non devi tirare dadi per lanciare una magia con un costo inferiore ai tuoi punti nell'Abilità Speciale di Magia pertinente.

Status e Cavaliere non sono permessi alla creazione dei personaggi, perché tutti provengono da umili origini. Vanno acquisiti più tardi, con l'esperienza.

Abilità Speciali

Puoi scegliere una Abilità Speciale a (2) e due Abilità Speciali a (1). Le Abilità Speciali possono aumentare fino a (6), ma non possono mai superare la metà della Caratteristica associata, arrotondata per difetto. Ad esempio, se la tua ABILITÀ è 9, un'Abilità Speciale correlata, come Saltare, può essere al massimo (4). Un'Abilità Speciale a (1) indica un allenamento di base, a (2) dimostra un allenamento completo, a (3) sei un esperto, a (4) sei un maestro. Punteggi più alti indicano maestri di livelli superiori.

Puoi scegliere le tue Abilità Speciali dal regolamento pubblicato, anche se alcune sono descritte anche nella

Guida Rapida. Vedi sotto alcune Abilità Speciali che sono state modificate per adattarle all'ambientazione di Blackmoor descritta in questa pubblicazione:

Armi da Fuoco (Igneeolite): tanto per fare chiarezza, le armi da fuoco sono esplicitamente menzionate tra le armi che **si possono trovare** a Blackmoor.

Muoversi di nascosto: usato per evitare di essere visto e sentito. Indossare un'armatura di metallo o trasportare pesi mentre si cerca di muoversi di nascosto causa le seguenti penalità:

Impedimento:	Penalità:
Trasportare grandi pesi (oltre 200 monete)	-2
Trasportare pesi molto grandi (oltre 400 monete)	-4
Armatura di maglia	-2
Armatura di piastre	-4

Fischi di Combattimento: è un codice segreto che si comunica con fischi e serve in battaglia. *Viene tradizionalmente insegnato solo agli Afridhi.*

Conoscenza del Terreno: un ambiente specifico legato al luogo in cui è cresciuto l'avventuriero o dove si è allenato e ha vissuto ininterrottamente per almeno un anno (foresta, deserto, montagna, mare, sotterranei, ecc.) - non è possibile ottenere una Conoscenza del Terreno di un ambiente dove non si è vissuto ininterrottamente per almeno un anno. Viaggi molto brevi (come un paio di giorni) lontano da quell'ambiente possono essere concessi una volta al mese o meno.

Segni Segreti: è un codice segreto usato da una società segreta. Può essere parlato, comunicato con gesti, strette di mano o segnali. *È normalmente condiviso da Stregoni e Maghi del Caos (Arcani Clandestini), ma occasionalmente anche ladri ed assassini lo possono imparare nel corso della loro carriera.*

Segnali di Fumo: l'uso di un codice segreto per la comunicazione a distanza attraverso nuvole di fumo. *È tradizionalmente insegnato solo ai Peshwah.*

Si prega di notare che le Abilità Speciali di Conoscenza relative a conoscenze locali specifiche (regioni, città, persone specifiche...) non sono disponibili, perché tutto quello che i personaggi conoscono all'inizio del gioco è scritto nelle *Informazioni riguardanti Blackmoor* e si può conoscere di più solo con l'esplorazione e l'esperienza in prima persona. Per le stesse ragioni, Conoscenza della Religione è disponibile solo ai personaggi che possiedono l'Abilità Speciale Magia - Clericale, mentre gli altri

personaggi conoscono solo quello che é scritto nel paragrafo sulle *Divinità di Blackmoor*.

Linguaggi: tutti gli esseri civilizzati di Blackmoor parlano uno stesso linguaggio comune (il Thoniano) e ottengono questa Abilità Speciale "gratuitamente" a (4) oltre alle altre (non è nemmeno necessario aggiungerla alla scheda del personaggio poiché è implicita per tutti in Blackmoor e nelle nazioni vicine), ma altre razze intelligenti (come Elfi, Nani, Mezzuomini, Docrae, Gnomi, ecc.) hanno anche un linguaggio proprio (mezze razze, come Mezzielfi o Mezzorchi ovviamente non hanno una lingua specifica, ma possono scegliere Elfico o Orchesco ecc.) e il relativo linguaggio razziale a (4) può essere scelto al posto di un'Abilità Speciale a (1) poiché gli umanoidi cresciuti in un insediamento umano spesso dimenticano la lingua dei loro antenati. Anche Peshwah, Skandaharians e Afridhi hanno le loro lingue, ma, se sono cresciuti a Blackmoor, la loro lingua "standard" è la lingua comune (il Thoniano) e, se vogliono parlare anche le loro lingue razziali, devono acquisire l'Abilità Speciale associata esattamente come menzionato sopra per le razze non umane. Si raccomanda agli Elfi di scegliere la lingua Elfica, gli Gnomi la lingua Gnomica, ecc. Ma non è strettamente obbligatorio, e ciò può essere giustificato dalla storia del personaggio.

Abilità Speciali Magiche richiedono una introduzione generale: tutti gli utenti di magia di Blackmoor hanno l'obbligo di registrarsi presso la Cabala Magica, anche se la Cabala non ha mai raggiunto il 100% di registrazioni. Svatiati utenti di magia sono perciò fuorilegge, inclusi i personaggi al momento della creazione. Questi possono affrettarsi a giurare fedeltà alla Cabala Magica o meno (é facile, gratuito e c'è un ufficio preposto in ogni città di Blackmoor, ma non nei villaggi dai quali provengono i personaggi). Vedi sotto il testo del giuramento:

Giuro di rimanere fedele alla Cabala Magica e di obbedire alle sue leggi e ai suoi precetti in tutto e per tutto.

Giuro di rispettare gli ordini dei miei superiori, salvo quando si oppongono ai precetti della Cabala.

Giuro di rispettare le leggi dell'uomo comune per obbedirle come qualsiasi cittadino deve e di violarle solo quando è necessario per adempiere ai miei doveri nei confronti della Cabala.

Giuro di tutto ciò che é in mio potere e, sì, dare anche la mia vita, per essere un baluardo tra l'uomo comune e quelli che vogliono usare la magia per fare il male

Giuro di distruggere tutti quelli che infangano l'immagine della magia agli occhi dell'uomo comune e che la praticano senza il permesso legale della Cabala.

Tutte queste cose giuro e, se manco, che io sia giudicato dai miei fratelli e condannato come qualsiasi criminale comune colpito dalla buona giustizia della Cabala.

La magia è vita. La vita è magia.

Che io viva, che io muoia al servizio di entrambe.

Si prega di notare che la maggior parte dei dettagli relativi a queste Abilità Speciali (incluse liste di incantesimi, ecc.) si possono trovare solo nel regolamento completo, cosa che rende gli utenti di magia più adatti ai giocatori che possono accedervi completamente. La Guida Rapida, tuttavia, copre sufficientemente Magia - Mago, che è anche lo stile più pratico per giocatori alle prime armi. I seguenti commenti sui vari stili magici riguardano alcuni aspetti aggiuntivi al regolamento AFF2.

Magia - Minore: il numero di trucchi conosciuti inizialmente é pari al triplo del tuo punteggio iniziale di Abilità Speciale Magia - Minore.

Magia - Clericale: si prega di notare che chi ha poteri sacerdotali é esente dalla registrazione alla Cabala Magica (a meno che non pratichi anche altri stili magici, ovviamente). Scegli una divinità dalla sezione Informazioni sull'Ambientazione di Blackmoor come patrono e poi controlla la tabella di conversione qui sotto che mostra, per ogni divinità Titaniana, quale divinità Blackmooriana concede gli stessi poteri sacerdotali. Il dettaglio associato a ciascun potere sacerdotale é descritto in dettaglio nel regolamento AFF2.

Divinità Titaniana	Divinità Blackmooriana
Pangara	Aeros
Baldin	Baldin
Il Signore Animale dei Rospi	Brr'bb't
Arhallogen	Calelrin
Kilanirax	Chamber
Verlang	Charis
Logaan	Dealth
Fourga	Dhumnon
Hamaskis	Elgath

I Signori Animali di Foreste e Campi	Faunus	Galana	Sylvian
		N/A	Temrin
Verlang	Ferros	Throff	Terra
Filash	Fiumarra	Death	Thanatos
Libra	Fronaus	Asrel?	La Pigmaliione
Death	Gorrim	Usrel	Tilla
N/A	Hadeen	Kilanirax	Tsarthra
Il Signore Animale dei Cavalli	Hak	Farigiss	Tyrhm
Decay	Hella	Sukh	Uzu Kul
Verlang	Hemgrid	Slangg	Volketh
Telak	Henrin	Hamaskis	Yoosef
Sindla	Hersh	Lorodil	Zugzul
Hydana	Hydros	<u>Magia - Stregoneria:</u> a causa della natura instabile della magia a Blackmoor, gli Stregoni sono molto temuti. Non imparano a controllare le energie magiche che fluiscono attraverso il mondo, ma nascono da tali energie. Fin dalla tenera età, queste persone mostrano segni del loro malaugurato dono (è quindi impossibile imparare da zero Magia - Stregoneria se non è stata scelta alla creazione del personaggio, ma ovviamente il livello di Abilità Speciale Magia - Stregoneria può essere migliorato in seguito, spendendo Punti Esperienza). Alcuni nascono con certi segni sui loro corpi a forma di animali feroci o draghi, altri con occhi bianchi senza pupilla che però vedono. Quando uno Stregone raggiunge la prima adolescenza, si manifesta una grande esplosione di potere: tali manifestazioni possono facilmente distruggere interi villaggi. Inoltre, si dice che l'incantesimo di Stregoneria ZED (7) abbia effetti ancora peggiori sul tessuto stesso della realtà, con effetti onda destabilizzanti. A causa di questo potere imprevedibile, gli Stregoni sono temuti e cacciati, anche dalle loro stesse famiglie e amici. Gli Stregoni non scelgono la loro condizione e non sono necessariamente malvagi (anche se la maggioranza lo è, o lo diventa a causa della persecuzione che subiscono), ma quando non riescono a lanciare una magia, devono superare un test di FORTUNA per evitare di diventare Maghi del Caos, causare un disastroso rilascio di energia e inevitabilmente diventare malefici (se il loro tentativo è un fallimento critico, la tabella Oops viene usata direttamente, prima di diventare Maghi del Caos, senza alcun tiro di FORTUNA). Per questi motivi, scegliere questa Abilità Speciale per un personaggio giocante può essere molto impegnativo e c'è sempre il rischio che il personaggio passi sotto il controllo del Direttore, se si trasforma in un malvagio Mago del Caos.	
Disease	Id		
Kilanirax	Insellageth		
Throff	Kadis		
Verlang	Kela		
Telak	Khoronus		
Hamaskis	Koorzun		
Kilanirax?	Med-a		
Telak	Mieroc		
Solinthar	Mwajin		
Fourga	Odir		
Galana	Ordana		
Glataanka	Pacuun		
Fulkra	Pathmeer		
Asrel	Phellia		
Libra	Raelralataen		
Farigiss	Sacwhyne		
Telak	Shau		
Galana	Sollus		

Magia - Maschere Magiche: stile poco praticato a Blackmoor.

Magia - Evocazione: stile relativamente poco praticato a Blackmoor.

Magia - Tatuaggi: stile poco praticato a Blackmoor.

Magia - Magia da Battaglia: stile poco praticato a Blackmoor.

Magia - Incantesimi: stile relativamente poco praticato a Blackmoor.

Magia - Stregoneria Navale: stile poco praticato a Blackmoor, anche se è maggiormente popolare tra gli Skandahar e i loro discendenti. Vedi Magia - Stregoneria per gli effetti collaterali.

Magia - Mago: questo è l'unico stile di magia facilmente accessibile in pratica ai giocatori che hanno accesso solo alla Guida Rapida. Il numero totale di livelli di incantesimi noti all'inizio è uguale al punteggio della caratteristica MAGIA e, senza il regolamento completo, si può scegliere tra gli incantesimi descritti a pagina 16 della Guida Rapida (in caso di dubbio contattare il Regista). I PUNTI MAGICI alla creazione del personaggio sono pari al doppio della caratteristica MAGIA + il punteggio Abilità Speciale Magia - Mago.

Armi e Armature

Inizi il gioco con UN'UNICA arma a tua scelta (anche se hai il Talento *Ambidestro*), appropriata per il tuo personaggio e le relative Abilità Speciali. Se vuoi, puoi iniziare il gioco con la migliore armatura che puoi indossare senza penalità, ma solo o un'armatura o uno scudo possono essere selezionati. Sono tutti regali dei tuoi compaesani per aiutarti sulla strada dell'avventura.

Denaro e altro equipaggiamento

Non vieni mandato all'avventura nel mondo crudele dai tuoi compaesani senza il dovuto equipaggiamento: porti con te una notevole quantità d'oro (50 MO, quindi non avrai bisogno fin da subito di combattere a morte per una coperta o un bicchiere di latte caldo), vestiti comodi, uno zaino e un sacco a pelo. Inizi il gioco con cibo a sufficienza per tre pasti e un otre che puoi riempire ai pozzi lungo la strada. Un ottimo equipaggiamento e un sacco di soldi per gli standard del tuo villaggio! L'oro, in particolare, proviene dal tesoro del villaggio e sai che tutti si aspettano che tu ne renda almeno il doppio quando tornerai. In questo modo, i giovani avventurieri del futuro potranno lasciare il villaggio senza paura di morire di fame lungo la strada come è stato garantito anche a te.

Hai anche una mappa di Blackmoor ben aggiornata: <http://blackmoor.mystara.net/img/BlackmoorSmall.jpg>

Il tuo zaino può contenere fino a dieci oggetti "ingombranti" (pergamene, anelli e oggetti simili leggeri e piccoli non contano in tal senso, perché non aggiungono peso significativo, ma ogni pasto, ad esempio, conta). Il borsello che usi per le tue monete può contenere fino a 50 monete e conta anche come uno dei dieci oggetti (per questo motivo si considera che un avventuriero può trasportare fino a 500 monete, cioè dieci borselli pieni di monete). Ovviamente puoi trasportare più di dieci oggetti "ingombranti" con il Talento *Cavallo da soma*.

CRESCITA DEL PERSONAGGIO

I punti esperienza (XP) guadagnati nelle avventure (indicativamente, puoi guadagnare qualcosa come 50 XP per avventura, se tutto va per il meglio) possono essere "investiti" per migliorare il personaggio (servono però tempo e maestri per trasformare l'esperienza in miglioramenti personali) come spiegato nel regolamento AFF2. Tuttavia, indipendentemente dai Punti Esperienza accumulati, un Eroe non può avere più di 12 punti ABILITÀ, MAGIA o FORTUNA. Allo stesso modo, la RESISTENZA non può superare i 24 punti, indipendentemente dalla razza. Le Abilità Speciali non possono superare (6) e non possono superare la metà della Caratteristica alla quale si riferiscono (arrotondando per difetto).

Una volta che hai abbastanza Punti Esperienza, migliorare le tue Caratteristiche o Abilità Speciali richiederà indicativamente una decimana per ogni punto migliorato, tre decimane per ottenere un Talento. Si invita a rivedere tutto ciò con il Regista ogni volta che si utilizzano XP per miglioramenti, in quanto i tempi potrebbero cambiare o potrebbe essere difficile trovare (o assumere e pagare con oro o altri favori) un maestro, specialmente avvicinandosi ai livelli superiori o se si sceglie di imparare una disciplina rara.

I personaggi senza Punti Esperienza sono considerati avventurieri *Novizi*. I moduli avventura con un numero preceduto da una "N" (N1, N2, ecc.) sono adatti a loro.

I personaggi con 1-300 Punti Esperienza sono considerati avventurieri *Principianti*. I moduli avventura con un numero preceduto da una "P" (P1, P2, ecc.) sono adatti a loro.

I personaggi con 301-1000 Punti Esperienza sono considerati avventurieri *Espti*. I moduli avventura con un numero preceduto da una "E" (E1, E2, ecc.) sono adatti a loro.

I personaggi con 1001-5000 Punti Esperienza sono considerati avventurieri *Veterani*. I moduli avventura con un numero preceduto da una "V" (V1, V2, ecc.) sono adatti a loro.

I personaggi con oltre 5000 Punti Esperienza sono considerati avventurieri *Miti Viventi*. I moduli avventura con un numero preceduto da una "M" (M1, M2, ecc.) sono adatti a loro.

LA SCALA SOCIALE E LA VITA "LONTANO DAI RIFLETTORI"

Essere un avventuriero a Blackmoor è la più rapida, anche se rischiosa, opportunità di mobilità sociale. Alla fine di ogni avventura, puoi (o meno) essere "promosso" dal Direttore ad una classe sociale superiore, a seconda dei tuoi risultati e di come la tua fama cresce. Ciò sarà ancora più rilevante se e quando inizierai a pensare ad entrare nei ranghi della nobiltà. Tieni presente che potresti anche scendere nella scala sociale, a seconda della situazione, del tuo comportamento e delle tue decisioni.

Livello sociale	Esempio di professione
0	Mendicante, mercenario o criminale
1	Bracciante o soldato. <i>Gli avventurieri Novizi (XP=0) iniziano a questo livello sociale</i>
2	Contadino o guardia. <i>Gli avventurieri principianti (XP=1-300) sono di solito almeno a questo livello sociale.</i>
3	Artigiano, sergente, mercante o monaco.
4	Scrivano o strega paesana. <i>Gli avventurieri esperti (XP=301-1000) sono di solito almeno a questo livello sociale.</i>
5	Maestro artigiano o medico.
6	Sindaco, capitano, sacerdote o capo di una gilda minore. <i>Gli avventurieri veterani (XP=1001-5000) sono di solito almeno a questo livello sociale.</i>
7	Cavaliere, sacerdote anziano, capo di una gilda maggiore
8	Signore o gran sacerdote

9 Principe o Barone. *I Miti Viventi (oltre 5000 XP) sono solitamente almeno a questo livello sociale.*

10 Re.

Tieni presente che il tuo tempo ovviamente è in parte *sotto i riflettori*, cioè nel cuore di un'avventura, che può durare per esempio poche ore o pochi giorni, e in parte *lontano dai riflettori*: viaggiare, riposare, apprendere nuove abilità, guarire, ecc. Poiché la maggior parte delle avventure ha luogo in una decimana fissa, tutti i giorni extra necessari per completare la decimana alla fine dell'avventura sono considerati tempi *lontano dai riflettori*.

Se decidi di passare questi giorni in una zona selvaggia (ragionevolmente sicura), non devi spendere soldi per il vitto, ma o porti con te abbastanza cibo per due pasti al giorno, o hai bisogno del Talento Sopravvivere (o Abilità Speciali da cacciatore, ecc. a seconda dei casi). Se passi il tuo tempo *lontano dai riflettori* in una zona selvaggia, però, normalmente non puoi fare alcuna progressione sociale.

Se invece decidi di voler passare il tempo *lontano dai riflettori* in una zona civilizzata, devi pagare il cibo, l'alloggio, ecc. in modo socialmente accettabile (ad esempio, se il sommo sacerdote vuole risparmiare dedicandosi ad accattonaggio e taccheggio, questo sicuramente infangerà la sua reputazione, mentre per un bracciante o un criminale questo non sarà un gran danno).

Per amor di semplicità, il tuo vitto e alloggio "standard" sarà di un pezzo d'oro al giorno per livello della scala sociale (tutte le altre spese, dalle cavalcature ai vestiti, dai dalla manutenzione dei tuoi possedimenti alle armi, sono spese extra). Se non si paga per intero il "mantenimento sociale", si scende al livello sociale associato all'importo che si paga. Se vuoi riacquistare il tuo grado sociale precedente, devi pagare il livello del tuo livello originale per tre volte il tempo passato a livello sociale sotto di te. Puoi anche fingere di essere a un livello sociale superiore al tuo spendendo più soldi. In questo caso fai una prova di FORTUNA, aggiungendo tutti i modificatori sociali pertinenti che riesci a convincere il Regista ad accettare in questa specifica circostanza (Etichetta, Convincere, Conoscenza dell'Araldica, ecc.) e sottraendo il doppio del numero di passaggi sociali che stai provando a "scalare". Se il tiro ha successo, tutti intorno a te crederanno che tu venga da una classe sociale più alta di quanto tu sia effettivamente, altrimenti rideranno di te. Questo perché quando si spendono soldi, non significa che si ha il buon gusto di spenderli in modo appropriato come farebbe una persona di livello sociale più elevato. Ad ogni modo, qualunque sia il risultato del tiro, per quella decimana giocherai la tua avventura con un punto di FORTUNA in meno, a causa del test di FORTUNA eseguito.

SPERPERARE I TUOI SOLDI

Alcuni degli avventurieri più famosi, invece di accumulare le ricchezze che acquisiscono durante le loro avventure o magari costruire castelli, preferiscono sperperarle in dissolutezze. L'avventuriero più conosciuto sotto questo punto di vista è il leggendario Marfeldt il Barbaro, un temibile guerriero, capace di cambiare le sorti di grandi battaglie da solo, ma anche senza eguali nella dissolutezza una volta che le avventure e le battaglie finivano. Forse non sorprenderà il fatto che sperperare il tuo bottino può migliorare il tuo status sociale... ma potrebbe anche aumentare i tuoi Punti Esperienza!

Quando vuoi sperperare i tuoi tesori, devi organizzare una grande festa decadente e invitare chiunque nei paraggi. Decidi quanto vuoi sperperare (multipli di 100 monete d'oro, fino a 1000) e dove (in un villaggio puoi sperperare fino a 200 monete d'oro, in una cittadina fino a 400 monete d'oro, in una città fino a 600 monete d'oro, in una capitale fino a 1000 monete d'oro in una sola notte), quindi tira 2d6. La mattina dopo ti svegli con una brutta sbornia e scopri i risultati della festa controllando la tabella qui sotto:

Tiro	Conseguenze
2	Hai causato un grande incendio! Ti svegli in ceppi, tutto ciò che possiedi confiscato. Il tuo status sociale va a 0 e perdi un numero di XP pari a quanto hai sperperato / 10.
3	Sei stato beccato ad imbrogliare mentre giocavi a carte col Sindaco (Barone, Adate, ecc.)! Il tuo status sociale va a 0 e perdi un numero di XP pari a quanto hai sperperato / 20.
4	Ti ritrovi sposato con un coniuge disgustoso! Il tuo status sociale perde 2 punti e adesso devi gestire i nuovi suoceri e parenti.
5	Gravidanza! Il tuo status sociale perde 1 punto e adesso devi gestire la cosa.
6	Hai iniziato una mega rissa! Il tuo status sociale perde un punto e perdi un numero di XP pari a quanto hai sperperato / 100.
7	Dopo tutto è stata una festa noiosa. La tua fama di organizzatore di feste ne esce male e il tiro per la tua prossima festa avrà la penalità di un punto.

8	Hai perso il controllo e hai speso il doppio di quanto avevi previsto (se non hai abbastanza soldi per pagare, adesso hai un bel debito!), ma la festa è stata memorabile! Il tuo status sociale cresce di 1 punto e guadagni un numero di XP pari a quanto hai sperperato / 50.
9	Gran festa! Il tuo status sociale cresce di 1 punto e guadagni un numero di XP pari a quanto hai sperperato / 20.
10	Ti ritrovi in tasca la mappa di un tesoro (o l'atto di proprietà di un terreno, di una nave, ecc.) e non ti ricordi come ci è arrivata! Il tuo status sociale cresce di 1 punto e guadagni un numero di XP pari a quanto hai sperperato / 20.
11	Hai giocato d'azzardo a rotta di collo e adesso ti ritrovi con il quadruplo di quanto avevi previsto di sperperare! Il tuo status sociale cresce di 1 punto e guadagni un numero di XP pari a quanto hai sperperato / 10.
12	Un personaggio leggendario di Blackmoor (il Re in persona? Il Grande Svenny? Marfeldt il Barbaro?...) ha partecipato alla festa in incognito e si è divertito moltissimo! Alla fine ha tolto il travestimento la festa è finita in gloria! Il tuo status sociale aumenta di 2 punti e guadagni un numero di XP pari all'importo sperperato!!!

Partecipare a tali dissolutezze obbliga anche il più festaiolo degli Eroi a riposarsi per una decimana per recuperare dalla sbornia.

I Registri sono invitati a lasciar galoppare la creatività e a permettere di sperperare tesori nei modi più incredibili, come la carità verso le più bizzarre cause religiose o politiche (come al Vescovo della Chiesa dei Fatti della Vita, che è l'Amministratore delle Dottrine di Qualunquecosa e l'Interprete dei Grandi Commentari Sbrodolanti, che era molto popolare anni fa, ma ora è considerato per lo più stravagante, o per perseguire per un po' strane forme di spiritualismo, hobby fuori di testa (soldatini di piombo, per esempio?), acquisto di opere d'arte discutibili o esibizioni di cantanti famosi, ecc. Alla fine, ci dovrebbero essere possibilità simili di successo e fallimento, con conseguenze simili su stato sociale e XP, come nello schema precedente.

CONVERSIONI DEL REGOLAMENTO

Una delle opportunità più interessanti di questa campagna è quella di poter accogliere personaggi che hanno partecipato ad altre avventure ufficiali o non ufficiali e campagne a Blackmoor e vogliono trasportarli. Per questa ragione, questa campagna parte dal 1035, cioè dopo la fine della maggior parte delle avventure a Blackmoor pubblicate (senza considerare i viaggi nel tempo, ovviamente). Dal momento che buona parte delle altre avventure a Blackmoor sono state scritte per D&D o sono state fornite linee guida di conversione a D&D, ha senso indicare alcune linee guida per la conversione tra AFF e D&D.

C'è una linea guida ufficiale per la conversione di personaggi e mostri tra D&D e AFF, ed è dettagliata in *Warlock, The Fighting Fantasy Magazine* #9, pubblicato (in Inglese) da *Games Workshop* nel 1986. È tutto nell'articolo *Monsters Conversions* di Graeme Davis, alle pagine 8 e 9. Credo che questo articolo non sia di dominio pubblico, quindi è necessario trovare una copia di seconda mano di *Warlock* #9 (a parte questo articolo, ci sono altri contenuti interessanti, tra cui *The Ring of Seven Terrors*, una grande avventura AFF e *Fortress Throngard*, una mini-avventura Fighting Fantasy in solitaria).

C'è anche una conversione amatoriale di Skinny Orc (sempre in Inglese) che può essere liberamente scaricata dal sito di Titannica, a questo indirizzo internet: http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/File:AFFModuleConversion_0.5.pdf



Nella lunga e travagliata storia di Blackmoor, molti giovani avventurieri hanno cercato il potere e le ricchezze a lungo sepolti nel freddo nord, per diventare un giorno veri eroi. Molti di loro hanno fallito, ma innumerevoli storie raccontano il coraggio e l'abilità dei pochi che hanno tramutato i loro sogni in realtà.

Il Regno di Blackmoor presto dovrà chiamare i suoi protettori per salvarlo ancora una volta dalla sconfitta. Sarai pronto a rispondere alla chiamata quando verrà il momento? Riuscirai ad accumulare abbastanza forza ed abilità da guarire le ferite di questa terra esausta?

Il futuro del Regno è nelle tue mani.

Blackmoor, il Mondo Vivente è una campagna ambientata nel leggendario Regno di Blackmoor e nelle terre limitrofe, usando come regolamento un adattamento ad hoc di Advanced Fighting Fantasy 2^a Edizione. I meccanismi della campagna sono basati su una successione di avventure singole che possono essere più o meno interconnesse in archi narrativi, consentendo a più gruppi di giocare avventure che si svolgono nello stesso tempo. Per questa campagna, quindi, non solo si suggerisce, ma anche si incoraggia a giocare più avventure in contemporanea in diverse parti di Blackmoor. Un singolo giocatore può dunque avere più personaggi che partecipano a diverse avventure contemporaneamente, in diverse parti del mondo, con diversi gruppi.

