



LO STRIGO

PRESENTAZIONE DELLA CLASSE

Di Andrea Di Stefano

*Di seguito ti farò una presentazione dello Strigo così come è presentato nei libri ai quali questa classe è ispirata. Sentiti libero, insieme al tuo **GM**, di prenderne spunto o saltare a piè pari questa pagina e creare un'idea di Strigo del tutto nuova. Queste righe servono per inquadrare la classe e chiarire il perché di alcune mosse; alla fine di questa pagina, il **GM** troverà anche una piccola lista di domande utili per aiutarti a sviluppare il tuo personalissimo cacciatore di mostri. Buon gioco!*

Dietro ogni Strigo c'è una storia di solitudine e sofferenza. Soprattutto sofferenza. Additati come mostri, mutanti o creature immorali, gli strighi sono essenzialmente persone alle quali il Destino ha riservato un percorso unico. Tortuoso e controcorrente, sì. Ma anche unico e irripetibile. Stando a sentire le leggende che avvolgono questi esseri misteriosi, quando uno Strigo salva la vita ad un uomo può appellarsi, come ricompensa, alla Legge della Sorpresa, espressa con la formula seguente: «**Mi darai ciò che trovi a casa e non ti aspetti**». Solitamente si trattava di un figlio nato mentre il padre era in viaggio o di qualche bambino salvato dalla strada. Nel momento in cui questi veniva trovato diventava il Figlio del Destino dello Strigo il quale lo portava nella Fortezza dei Witcher, Kaer Morhen, per essere addestrato a diventare uno strigo anch'egli. Nella fattispecie, si tratta di niente più che una leggenda. Solitamente bambini orfani e simili vengono portati a Kaer Morhen semplicemente perché non appartengono a nessun altro posto. Qui sono sottoposti ad un addestramento durissimo che culmina nella Prova delle Erbe, una lenta somministrazione di sostanze mutagene e tossiche che uccidono mediamente sette bambini su dieci. Quelli che sopravvivono però, ottengono con il tempo riflessi fuori dal comune nonché un invecchiamento rallentato. Tuttavia, questi decotti lasciano conseguenze terribili tra cui l'impossibilità di esprimere emozioni (ma non di provarle). Punto, quest'ultimo, che spiega la freddezza con cui vengono trattati dalla popolazione.

Al termine di questo addestramento, lo Strigo è a tutti gli effetti un cacciatore di mostri su commissione: le sue armi, una spada d'argento ed una d'acciaio, sono rispettivamente rivolte a mostri ed umanoidi. A queste, lo Strigo aggiunge una conoscenza scientifica delle caratteristiche dei suoi nemici frutto di bestiari e compendi redatti nei secoli nonché una conoscenza alchemica di tutto rispetto e la padronanza di semplici ma efficaci segni magici adoperati nel mentre della battaglia. Solitamente, ciò che rappresenta il **Codice degli Strighi** è essenzialmente la loro neutralità: l'**Ordine** è fondato come baluardo degli uomini a difesa di creature che minacciano la loro esistenza. Intrighi politici, guerre e rivalità sono cose dalle quali uno Strigo dovrebbe star fuori, senza esprimere giudizi o preferenze. Ma quanto è facile restare impassibili in mezzo al mare delle emozioni umane? Se dovessi descrivere lo Strigo con una frase, probabilmente userei questa: «**In un mondo dove i mostri rappresentano la quotidianità, più che di un eroe, c'è bisogno di un professionista.**»

DOMANDE PER IL GM

Di Andrea Di Stefano

- Che ricordi hai della vita precedente all'addestramento?
- Chi è lo Strigo che ti ha trovato? Dov'è lui adesso?
- Sei rimasto in contatto con altri sopravvissuti della Prova delle Erbe?
- Per quali imprese sei conosciuto?
- Come sei visto dalla popolazione?
- Con quale creatura hai un conto aperto?
- Come ti comporti con le creature non umane ma comunque senzienti? Spietato o ragionevole?
- Esistono tanti Strighi oltre a te?
- Qual è il rapporto con le altre Scuole?
- Quanto sei invischiato negli affari degli umani?
- Accetti commissioni che esulano le creature? O uccidi umani solo per difesa?



LO STRIGO



MOSSE INIZIALI

SIMBOLO DELLO STRANIERO

Ogni Strigo indossa un medaglione d'argento raffigurante la testa dell'animale che rappresenta la propria scuola. Il medaglione vibra e si agita in presenza di tracce di magia; siano esse maledizioni, ciondoli, magie o creature. Quando *Discerni Realtà*, aggiungi la domanda 'C'è qualche traccia di magia nelle vicinanze?' alla lista. Sei ben consapevole del fatto che molti mostri in tutto il mondo sono nati dalla magia.

CONOSCI IL TUO NEMICO

Sei stato cresciuto fin da bambino per il solo scopo di uccidere mostri. Quando mediti per un certo tempo e richiami le informazioni su un mostro, tira+**INT**.

Con un 10+ scegli 2. Con un 7-9 scegli 1:

- Richiami alla mente una debolezza del nemico, sia questo un elemento, un oggetto, ecc.
- Conosci il suo punto debole, guadagna +1d6 danno contro il nemico.
- Conosci il suo stile di combattimento, guadagna +1 armatura contro questo nemico fino al prossimo riposo.
- Ricordi come localizzare il mostro.

PROVA DELLE ERBE

Hai sopportato i tormenti dell'allenamento per Strighi e sei sopravvissuto. In cambio, hai guadagnato riflessi fulminei. Quando sguaini la tua spada per la battaglia, tira+**DES**. Con un 10+, guadagni 2 punti **Destino**. Con un 7-9 sia tu che il **GM** guadagnate 1 punto **Destino**. Puoi spendere i punti **Destino** uno per volta durante la battaglia per ritirare un dado in una prova tua o di un altro ma che ti riguarda. Il **GM** potrà fare lo stesso.

CINQUANTADUE E MEZZO

Nonostante il loro ruolo nel proteggere la vita delle persone, gli Strighi sono a malapena tollerati. Quando cerchi un contratto in una zona civile, tira+**CAR**.

Con un 10+ scegli 2. Con un 7-9 scegli 1:

- Paga bene
- Assolverlo non attirerà attenzioni sgradite
- Hai esperienza in quel campo

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli una tra queste mosse.

AARD

Il segno **Aard** consiste in una spinta telecinetica che solitamente abbatte o disarmava gli avversari oppure rimuove barriere. **Quando ti concentri e componi il gesto del segno Aard**, descrivi ciò che intendi fare e tira+**SAG**.

Con un 10+ hai successo facilmente.

Con un 7-9 attiri attenzioni indesiderate o subisci un contraccolpo, a tua scelta.

IGNI

Il segno **Igni** consiste in uno scoppio pirocinetico che può respingere e bruciare l'avversario come se si appiccasse un fuoco. **Quando ti concentri e componi il gesto del segno Igni**, descrivi ciò che intendi fare e tira+**SAG**.

Con un 10+ hai successo facilmente.

Con un 7-9, attiri attenzioni indesiderate o perdi il controllo delle fiamme, a te la scelta.

SEGNATO DALLA BATTAGLIA

Hai affrontato molte battaglie e imparato a convivere con le conseguenze. Al termine di ogni sessione puoi rimuovere una debilitazione a tua scelta.

PREFERISCO NON SCEGLIERE AFFATTO

Quando persegui il tuo credo, guadagni 2 punti **Destino** per la prossima battaglia.

LAVORO DI GAMBE

Quando combatti con una mano libera, guadagni +1 armatura.

MUTANTE

L'ultimo dei mutageni al quale sei stato esposto ha ultimato il suo processo. Diventi immune alle malattie naturali e alla maggior parte dei veleni. Aumenta la durata della tua vita ma diventi sterile.

TRUFFATORE

Guadagni +1d4 danni contro i mostri.

RONDINE

Hai delle inusuali capacità rigenerative. **Quando ti riposi**, recuperi +1d6 **PF**.

FERRI DEL MESTIERE

Prendi +1 a *Fare rifornimento* **quando cerchi armamentari d'argento o oggetti specifici per mostri**. Con un 12+, trovi qualcosa addirittura migliore di ciò che avevi sperato o un oggetto unico, a scelta del **GM**.

PREDATORE

Le tue pupille verticali come quelle di un felino hanno terminato lo sviluppo. Adesso puoi vedere chiaramente in ogni situazione tranne nell'assoluta oscurità.



LO STRIGO



MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, scegli una tra queste mosse.

YRDEN

È il segno del legame. Può essere usato per bloccare varchi o tenere uniti oggetti o anche come trappola per la prossima creatura che vi passa attraverso. **Quando ti concentri e componi il gesto di Yrden**, descrivi cosa intendi fare e tira **+SAG**. *Con un 10+ funziona abbastanza bene.

*Con un 7-9, l'effetto è debole e non durerà a lungo o dura finché non ti muovi, a tua scelta.

QUEN

Il segno Quen circonda chi lo lancia con un'aura protettiva.

Quando ti concentri e componi il segno Quen per difenderti da un attacco banale, tira *Sfidare il Pericolo* usando **SAG**.

ELIOTROPIO

Un segno eseguito incrociando i polsi che funziona come una barriera contro attacchi magici. **Quando ti concentri e componi il segno dell'Eliotropio per difenderti da un incantesimo**, tira *Sfidare il Pericolo* usando **SAG**.

AXII

Il segno Axii occlude la mente di chi ti circonda. **Quando ti concentri e**, discretamente, **componi il segno Axii e dai un comando**, tira **+SAG**. *Con un 10+ vieni assecondato per un breve lasso di tempo. *Con un 7-9 ti viene chiesta qualcosa in cambio in cambio o attiri attenzioni indesiderate, a scelta del GM.

SPADA DEL DESTINO

Il tuo dado di danno aumenta a D8.

MANOVRA ESPERTA

Sostituisce: Lavoro di Gambe

Quando combatti con una mano libera, guadagni +2 armatura

LUPO BIANCO

Storie dei tuoi successi circolano in ogni locanda del paese. Guadagni +1 a *Cinquantadue e Mezzo* e, con un 12+, ottieni tutte e 3 le opzioni.

DECOTTI DEGLI STRIGHI

Quando hai tempo di raccogliere il necessario e un posto sicuro dove miscelare gli ingredienti, puoi creare 3 pozioni.

Ogni pozione richiede qualche minute per fare effetto.

Quando ciò avviene, ottieni un potere che ti garantisce superbe abilità ma un aspetto spaventoso: guadagna +1 punto

Destino al tuo prossimo tiro di *Prova delle Erbe*. Gli effetti svaniscono dopo poche ore. Questi decotti sono talmente tossici da uccidere la gente normale; perfino i mutanti possono berne solo un paio per un po' di tempo.

FULMINE

Sostituisce: Truffatore

Guadagni +1d8 danni contro mostri.

CANAPIGLIA

Sostituisce: Rondine

Possiedi superbe capacità rigenerative. **Quando ti accampi**, recuperi +2d6 PF.

NOTE

NUOVI TAG:

- **Argento:** Le armi d'argento causano +2 danni aggiuntivi alle creature vulnerabili ad esso ma sono costose e fragili. Si rompono facilmente contro nemici ordinari.



LO STRIGO

