

# *Nebulanda*

## **Concept per il gioco di ruolo fantastico in un'atmosfera di avventura puccettona**

### **Introduzione**

Nebulanda è la magica terra in cui ambientare avventure fantasy puccettone, ovvero prive di toni estremi di approfondimento politico, emotivo o personale, senza effetti troppo cupi di gore, dark e violenza, con largo spazio lasciato all'immaginazione fantastica e fiabesca. Un mondo dove tutto funziona come deve funzionare e le avventure frescaccione si creano attorno ad eroi belli e spensierati, giovani e intelligenti che alla fine vincono sempre.

Eh sì!.. a Nebulanda gli Eroi (e spesso gli antagonisti) non muoiono mai, ma perdono tempo, rallentano, deviano dal percorso originale, vengono imprigionati, catturati, bloccati e.. alla fine ce la fanno sempre!!

Anche se un Personaggio di Nebulanda fallisce la propria missione e perde tutto, perfino scatenando terribili conseguenze, egli non morirà, ma ritornerà nelle avventure successive per portare a compimento quanto lasciato in sospeso o rimettere a posto il risultato dei suoi errori e delle sue mancanze.

Ci saranno sempre avventure spensierate e frescaccione per un Eroe di Nebulanda!!

### **A chi è rivolto Nebulanda?**

Appassionati di GRAFU che desiderano trame leggere e avventure senza troppe conseguenze psicologiche, più orientate verso il fiabesco che verso l'heroic fantasy, la sword&magic e l'high fantasy. È particolarmente adatto ai giocatori più giovani e agli animi più sensibili e spensierati.

### **Il Mondo di Nebulanda**

Nebulanda è un luogo fantastico abitato da creature fatate ed esseri bizzarri, mostri pericolosi e belve immani. La maggior parte della superficie del pianeta è occupata da un'immensa foresta pluviale fitta e intricata, occupata da alberi torreggianti e gigantesche forme di vita. Un caldo sole giallo e infinite precipitazioni lasciano sviluppare una vegetazione ipertrofica e sconfinata, che occupa tutte le terre emerse e raggiunge sovrapposizioni di miglia e miglia verso il cielo.

Durante il giorno, mentre le Cime degli alberi si beano della luce dell'astro diurno, per diverse centinaia di metri dal livello del suolo si estende costantemente una fitta nebbia creata dall'evaporazione dell'acqua dal terreno, compensata da piogge interminabili per tutta la notte. Tra i tronchi più grandi e le radici colossali si distribuiscono scompostamente zone di terreno asciutto, paludi, acquitrini e laghi, tutti sempre immersi di vegetazione, alghe, muffe, barbe, liane, funghi e rampicanti. È questo il Bassobosco, che si estende in altezza per almeno 3-400 metri.

In molti casi, il suolo stesso del Bassobosco non è visibile o individuabile con certezza ed è formato da una sovrapposizione di diversi metri di rami caduti, tronchi abbattuti, piante basse, arbusti, radici immense e zolle d'erba fittissima, su cui è arduo muoversi agilmente, se non tramite i lenti Tardipedi che percorrono gli stretti passaggi sulle loro sei larghe zampe. In confronto ai più grandi dei tronchi del Bassobosco, i personaggi di Nebulanda sono veramente minuti. Per abbracciare completamente uno dei grandi alberi servirebbero per esempio diverse centinaia di Terraniani.

Le colossali Sequoierce che costituiscono la struttura portante principale di questo mondo di nebbia, pioggia e vegetazione, sostengono con le loro immense Gighiande, la vita di migliaia di specie. Fiori, frutti, foglie, arbusti di ogni forma, colore e dimensione crescono in tutte le direzioni, fino all'Orizzonte degli Arcobaleni. In questo punto, dove la Nebbia cede il posto al sole, inizia l'Altobosco: un livello di 8-900 metri di grandi rami intrecciati, tronchi minori, foglie ampie come tavoli e passaggi da un fusto all'altro fatti di liane, barbigli e rampicanti, su cui è possibile spostarsi velocemente tramite i Cammellopasseri.

Infine, nel punto in cui solo i tronchi delle Sequoierce riescono a giungere, iniziano le Cime, un paesaggio composto di pinnacoli verdi separati dal cielo e dalle nubi, in cui pochi hanno l'ardire di vivere e i venti la fanno da padroni.

## **Razze**

In questa immensa foresta senza fine, le razze intelligenti hanno trovato posto in diverse nicchie ecologiche, adattandosi ad una vita diversa e spesso in contraddizione.

I **Terraniani** vivono nel Sottobosco, il reticolo formato dalle immense volte verdi create dalle radici delle Sequoie, male illuminato dalla tenue luminescenza che filtra attraverso la nebbia e l'intreccio delle piante. Il loro regno è umido e caldo, occupato in alto dalle immense radici e dai loro festoni verdi e in basso da pavimenti lastricati di pietra. Grandi lampade illuminano i loro saloni e corridoi ed essi hanno sviluppato una società composta soprattutto di avventurieri e stregoni, sempre in cerca di imprese da compiere, tesori da riportare in patria e componenti per le proprie misture. Sono alti, muscolosi, proporzionati e valorosi. La Regina Melisenda governa il proprio pacifico reame e i suoi guerrieri armati di spade lo difendono da mostri e nemici.

Gli **Arborigeni** sono esili e agili esseri dagli occhi grandi e obliqui e dalle lunghe orecchie appuntite, che vivono tra i rami dell'Altobosco o in dimore scavate all'interno dei tronchi. Le loro case dalle scale a spirale, le loro passerelle e piattaforme di legno, la loro abilità con l'arco e le frecce e il loro gusto per le canzoni e gli incantesimi sono proverbiali. La saggia Balfagoria è la loro Grande Anziana e li consiglia sui casi controversi e sulle scelte di vita. Essi svolgono spesso il ruolo di guide, cercapiste e accompagnatori nelle imprese degli eroi.

Gli **Acquariani** vivono prevalentemente lungo le pozze, nei laghi sotterranei e negli ampi pantani di superficie. Possiedono corporatura esile ed elastica e una serie di elementi che permettono loro di muoversi agevolmente dentro e fuori l'acqua: arti palmati, branchie e membrane oculari. Sono pacifici e poco avvezzi al combattimento ma molto curiosi e intelligenti, amano le arti e la filosofia. Tutti gli Acquariani fanno capo al Re Pescatore, Orcanus, e si dedicano alle avventure per poter esplorare il mondo e riportarne fatti e notizie bizzarre ed emozionanti.

I **Nibelunghi** sono esseri tozzi e bassi, dalle ampie e pesanti corporature, che hanno scelto come dimora la superficie del Bassobosco e vivono quindi tra la nebbia e le piogge. I loro rifugi sono capanne di guscio, legno e frasche che loro costruiscono nei luoghi più solidi e asciutti, spesso immersi tra le radici e il terreno. Grandi fabbri e artieri, essi hanno sempre delle fucine nelle loro dimore e tengono le fornaci accese giorno e notte, creando oggetti in metallo e gioielli che poi rivendono alle altre Razze. Sono burberi, scontrosi, testardi e gelosi dei propri segreti, ma anche affidabili e concreti. Vivono indipendenti uno dall'altro o in piccole famiglie e si dedicano a viaggi e imprese solo per ottenerne tesori, gemme e ricompense. I Nibelunghi non hanno un governo o un re ma onorano i loro Sette Mastri, la cui identità non è conosciuta. Essi viaggiano continuamente in incognito per conoscere nuove tecniche e diffonderle al proprio popolo.

Gli **Arielanti** vivono tra le Cime più alte, al di sopra della nebbia e immersi nella luce del sole. Hanno sviluppato un mondo pacifico e riservato, che però devono difendere dagli esseri che vivono più in basso. Per questo motivo tendono a ritenersi superiori e comportarsi in maniera schiva ed altera con tutte le altre Razze. Usano degli ampi alianti per spostarsi da una Cima all'altra, pascere le placide mandrie dei Buoi Pallone, che galleggiano in cielo gonfi di una sostanza più leggera dell'aria, e combattere tra le nuvole contro gli Sdraghi. La casa reale degli Arielanti è attualmente quella degli Efemerian, retta dai Principi Gemelli Arian e Damian. Difficilmente gli Arielanti scendono dal loro regno verso i livelli inferiori, se non per andare a cercare qualche prezioso oggetto che possa loro cadere di mano e precipitare da qualche parte tra le radici.

I **Gobbolini** sono infine piccole creature simili a gatti o folletti, furbi, veloci e curiosi, alti al massimo come la gamba di un Terraniano, che vivono in capanne-nido immerse nella nebbia appese o attaccate ai rami del Bassobosco, a qualche metro dal livello del suolo. Amano le luci, il cibo, i giochi e il calore dei camini e vestono sempre di stivali e cappelli ampi e felpati, con cinture, bande, cappe e mantelli. Sono conosciuti soprattutto come ladri, scavezzacollo e acrobati e adorano gettarsi in tutte le avventure più disparate, in cambio di tesori, gioielli e grandi abbuffate. Rodilardo il Magnifico, della casa dei Forcapedaglio, è attualmente il loro Re indiscusso.

## Mostri e Bestiacce

Molti sono i nemici e i mostri tipici di Nebulanda, mai efferati, malvagi o crudeli, ma sempre pericolosi e da evitare. Eccone un piccolo esempio: le coriacee **Pellacce**, esili giganti delle paludi che cercano di catturare i viandanti per chiuderli nelle loro tane e costringerli per anni al proprio servizio; i **Mostrilloni**, con le loro urla terribili, che assordano e possono causare momentanea pazzia; i **Leopardi Nebulosi**, che appaiono e scompaiono nella nebbia e ghermiscono le prede per poi trascinarle via e rubare il loro cibo; l'infido **Bavalischio**, che può tramutare in pietra con gli artigli, il becco, la saliva e lo sguardo; i **Capripedi**, che amano le scommesse, le bevute e le gare di "Testadiferro"; i **Serpi Gatto**, creature subdole che cercheranno in ogni modo di gabbare gli eroi e rubare il loro denaro; i pesanti **Urocorni delle Radici**, che si aggirano in grosse mandrie tra gli alberi e possono provocare seri danni con le loro cariche; le disgustose e fetide **Cattivore**, a metà tra lubrichi biscioni e spelacchiati felini, che abitano nel cavo degli alberi e cercano di trascinare nelle loro tane maleodoranti i viaggiatori; la gigantesca **Terrifica**, che si muove sradicando e travolgendo tutto attorno a sé, come il più grosso dei rettili; le pesanti **Alamare**, dotate di membranose ali di cuoio, che planano sugli ignari e li ghermiscono per trasportarli nei loro nidi; le malevole **Anguane** delle pozze, che vivono sotto la superficie dell'acqua e tentano di trascinare nei loro covi i malcapitati; i pallidi **Albastrelli** che si aggirano tra i rami in cerca di vittime da dissanguare; le immani **Dragonesse** che si avviluppano ai tronchi e assalgono i viaggiatori; i feroci **Leofanti**, che stanno in agguato sui rami e saltano addosso a chi passa più in basso; i **Soporoni** che avvolgono le loro prede con le loro morbide braccia pelose e cercano di farle addormentare; i **Vitici**, esseri umani tramutati in figure di ramoscelli e vimini, che cercano di trascinare via i malcapitati per farli trasformare in altri esseri come loro; le **Limacce**, gigantesche lumache mollicce e bavoze che possono ricoprire chi le disturba di quintali di muco; le **Barbuffe**, esseri simili a funghi con mani e piedi, che emettono spore velenose; i **Tartaglioni**, uccelli queruli e logorroici che danno sempre le indicazioni più disparate, ma conoscono tutto quello che accade intorno a loro; i **Paludroni**, magri e piagnucolosi esseri di cartilagine e membrana, che amano rapire i viaggiatori per renderli schiavi nelle loro dimore sul fondo degli acquitrini, gli **Anguipedi**, uomini serpente che perseguono sempre trame oscure e intrighi segreti, ingannando le Razze e spingendole una contro l'altra; i **Barbogi**, gufi parlanti sapienti ma estremamente noiosi; i **Palmipedoni**, grosse anatre sempre aggressive che vivono presso i corsi d'acqua del Sottobosco e attaccano sempre chi passa loro vicino; le **Iguanistrie**, enormi rettili dai lunghi aculei velenosi che possono lanciare a distanza per paralizzare i nemici; le **Fantasime**, esseri di nebbia che irretiscono e fanno smarrire i viandanti; i **Racchi** a sei arti, dalla pelle grigia e simile a pietra, che picchiano fino allo svenimento i malcapitati e rubano loro tutti i loro averi; i **Beatrichi**, o Malarazza, intelligenti ma orride creature che formano un regno cupo di feroci guerrieri e conquistatori senza scrupoli.

E così via..

## Avventure a Nebulanda

Cosa accadrebbe se l'anello di oricalco del Principe Damian cadesse dalla sua mano e precipitasse presso la Pozza Nera dei Paludroni? O se lo Stregone Belisario mandasse il suo apprendista a cercare dei Funghi Pollone per le sue pozioni, nelle profondità del Sottobosco? O se un gruppo di furfanti gobbolini si imbattesse nella caverna di un Serpe Gatto, ricolma di tesori? O se la Regina Melisenda ordinasse ad alcuni prodi di compiere un lungo viaggio verso la capanna della strega Babagorgia, per chiederle una medicina di cui ha bisogno? O se un'ambasciata arborigena venisse attaccata da un misterioso drappello di individui mascherati, alla vigilia di un accordo con gli arielanti? O se alcuni messaggeri avvisassero che un esercito di Beatrichi è in marcia per conquistare l'intera regione? O se alla saggia Balfagoria venisse rubato il Libro del Comando, ad opera di misteriosi scassinatori? O se l'immensa Terrifica decidesse di arrampicarsi sulle Cime e abbattere una cittadella arielante? O se qualcuno avesse mostrato al Nibelungo Asvard la mappa di un tesoro favoloso, nascosto nella Città di Corno degli Anguipedi? O se Isabel Efemerian si innamorasse del giovane figlio del Re Pescatore, in visita di cortesia alla Corte Celeste?

In questo caso, a mio avviso, sarebbero necessari degli Eroi!!