

NEWS

Dove si spegne la speranza

2-4 AVVENTURIERI ERRANTI SENZA PAURA

Introduzione per gli Erranti

Gli Erranti si trovano nel Regno Unico Telide, più precisamente nella città di Daatil. Questo feudo è protetto da una fortezza armata, una delle più grandi strutture militari dei Telidi; le sue armi e i suoi guerrieri sono l'ultimo baluardo difensivo per il regno, dato che Daatil confina con le Terre Desolate, ossia la tetra regione infestata dagli Incubi.

Gli Incubi sono creature brutali che non necessitano di cibo o riposo, mosse come sono dall'instancabile sete di sangue e devastazione. Durante una spedizione rischiosa e imprudente sono andati dispersi il dottor Abbanar L'Onch, un brillante ricercatore telide, e le sue due guardie di scorta. Dalla missione è tornato solo Eshan, il suo fidato apprendista, ma in uno stato alquanto preoccupante. Il signore di Daatil ha bisogno di risposte e perciò ha fatto appendere un incarico per intrepidi avventurieri erranti.

Avventurieri consigliati

Quest'avventura è consigliata per un team di Avventurieri Erranti (8-12 PC), indicativamente dai 3 ai 5 giocatori.

In caso di missione riuscita, l'avanzamento dei personaggi dovrebbe variare da un minimo di +1 ad un massimo di +3 Punti Capacità per giocatore, a scelta del Custode in base all'interpretazione, ai risultati e agli scontri.

Stagione 1 - La presente avventura è del 2026; giocarla durante il periodo dell'Evento a essa collegato influenzerà il mondo di gioco.

NEUS è un gioco di Magigatto Creative Studio

Lore & Worldbuilding: Luca Trentin

Lead Artists & Vis dev: Giovanni Calore e Cristiano Marchesi

Game design: Giovanni Calore, Cristiano Marchesi e Luca Trentin

Chief Editor & Narrative design: Lorenzo Pierangeli

“Dove si spegne la speranza”

Autore: Luca Trentin

Editor e proofreading: Lorenzo Pierangeli

Impaginazione: Luca Trentin

Illustrazione di copertina: Eva Giunchi

Illustrazioni interne: Giovanni Calore, Cristiano Marchesi e Eva Giunchi

Gli eventi giocati dai gruppi che partecipano alle avventure di Neus durante il periodo di attività influenzano la lore del gioco e vengono registrati nell'ambientazione ufficiale.



Nessuna illustrazione, icona o elemento grafico di NEUS sono stati realizzati con intelligenza artificiale. Questo è un GdR fatto da giocatori, per i giocatori.

NEUS è © Associazione Culturale Magigatto.

NEUS GDR e **neus.world** sono prodotti di fantasia: ogni riferimento a persone esistenti, organizzazioni, luoghi, nomi o eventi è puramente casuale. È concessa la distribuzione e l'utilizzo gratuito di questa pubblicazione a patto che se ne riconosca e si citi la paternità degli autori Giovanni Calore, Cristiano Marchesi, Lorenzo Pierangeli e Luca Trentin, oltre il portale di riferimento neus.world. Tutti i diritti sono riservati. È vietata qualsiasi riproduzione, totale o parziale, dei contenuti inseriti nel presente portale, ivi inclusa la memorizzazione, rielaborazione, diffusione o distribuzione dei contenuti stessi mediante qualunque piattaforma tecnologica, supporto o rete telematica, senza previa autorizzazione scritta del consiglio direttivo.

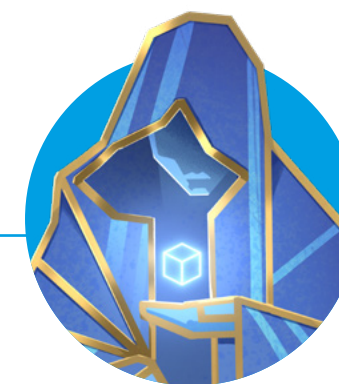
La convocazione

Un lungo e faticoso viaggio ha condotto gli Erranti fino a Daatil, una delle città più importanti del Regno Unico Telide. Daatil è una roccaforte portentosa, unica in tutta Neus, ed è l'ultimo baluardo telide prima del confine con le spaventose Terre Desolate.

Le Terre Desolate coprono quasi la metà del continente e sono una landa orribile popolata da creature mostruose che i Telidi chiamano Incubi. È quasi ironico constatare che i Telidi, la stirpe più debole e meno adatta al combattimento, confina con gli esseri più selvaggi e ripugnanti di tutta Neusmeru. Daatil, tuttavia, non teme particolarmente questi mostri: i cannoni posizionati sulle sue mura e i Colossi proteggono la città notte e giorno.

Oggi, tuttavia, gli abitanti di Daatil sono molto agitati e gli Erranti sono stati convocati dal Signore del Regno di Daatil in persona per quella che sembra essere una missione di estrema urgenza.

Il Signore del Regno di Daatil, l'onorevole Gussh T'Vora, è un vecchio e rugoso Telide che indossa piccoli occhiali da lettura e un lungo vestito bianco. Egli accoglie gli Erranti nella sua lussuosa sala, sorvegliata da quattro Colossi e da qualche guardia del regno. Gli avventurieri camminano con grande attenzione lungo la navata centrale, visto che sono stati privati delle loro armi all'ingresso. Ma è sicuro che, se potessero sguainarle, il risultato dello scontro sarebbe alquanto scontato.



Un posto dove non esagerare

Fai capire adeguatamente ai personaggi dove si trovano: sono alla presenza di uno dei cinque Signori del Regno della città, uno degli anziani più ricchi e rispettati di tutta Daatil. È protetto da sei Colossi, le macchine offensive telidi più resistenti e distruttive del Regno.



I Colossi Telidi

I Colossi sono delle armature meccanizzate guidate da soldati scelti e altamente addestrati. Grazie alla vaporizzazione dell'Orum (l'Acqua rossa, detto Ornatiir nella lingua telide), i soldati amplificano la loro potenza mentale e manovrano queste macchine eccezionali dall'incredibile resistenza. I Colossi sono armi devastanti, principalmente utilizzati con lo scopo comunitario di difendere i confini telidi dagli Incubi. Tra le schede personaggio troverai le statistiche di un Colosso, nel caso ti servissero.

Gli Incubi e le Terre Desolate

Gli Incubi sono creature antichissime, create dai Primi Dei, che abitano il Nord-Est del continente telide, chiamato Terre Desolate: una regione così chiamata perché la loro presenza ha contaminato terra e acqua, rendendola del tutto inabitabile. Secondo Ornatas, il Padre Creatore, essi nacquero durante la Faida dei Fratelli, la guerra tra le divinità, con un unico scopo: uccidere una divinità malvagia. Oggi molti non conservano che un'ombra del proprio potere originario, ma resta fondamentale ricordare che esistono unicamente per uccidere.

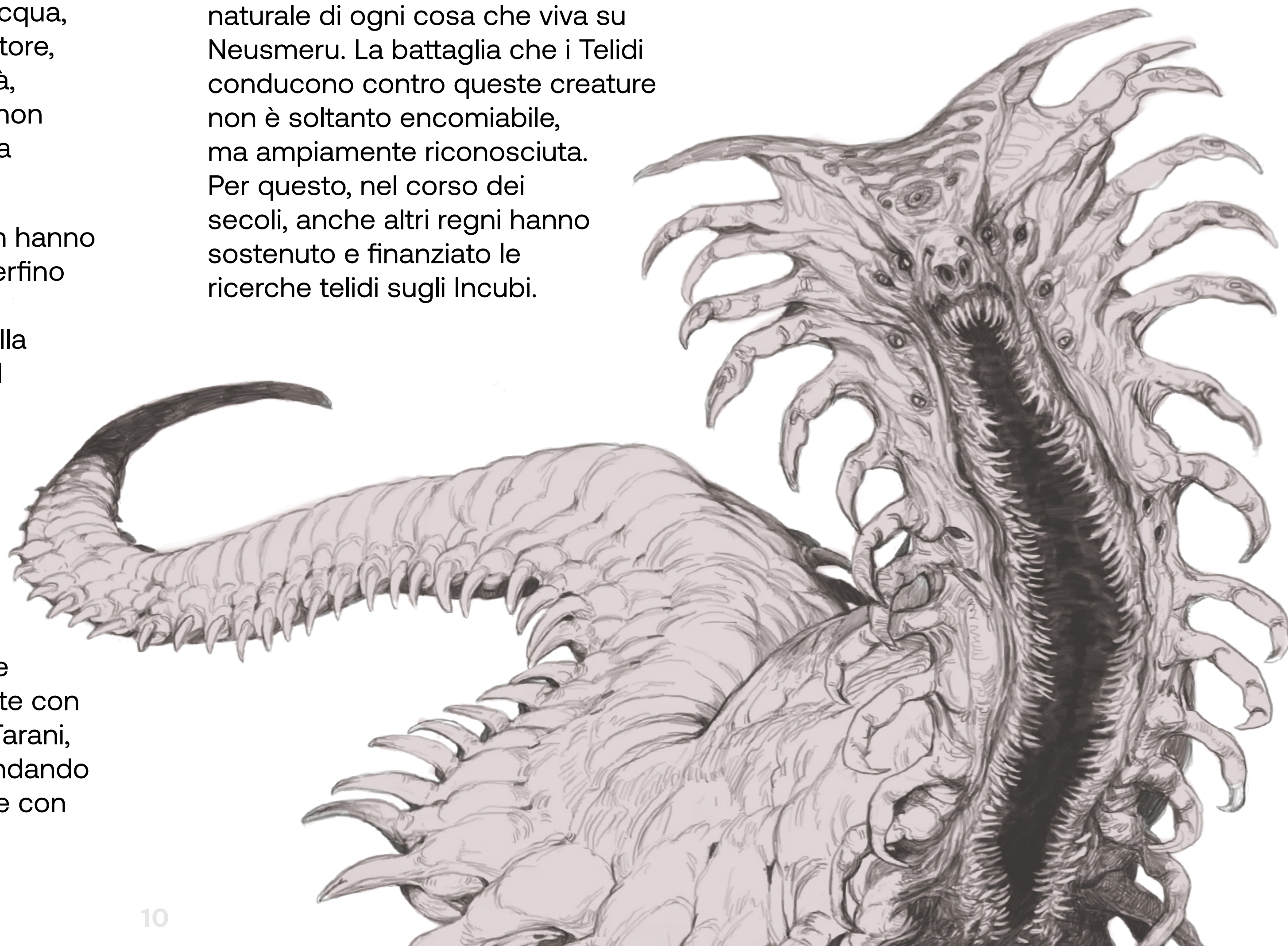
Gli Incubi non hanno altro scopo se non la distruzione. Molti non hanno bisogno di nutrirsi, si riproducono infettando animali, piante e perfino oggetti, e presentano una grande varietà di forme.

Le Terre Desolate, di per sé, non rappresentano la vera fonte della paura telide: sono gli Incubi che le infestano a incutere terrore. Il semplice fatto che queste creature, assetate di morte, siano riuscite a ritagliarsi una zona così vasta lascia intuire quanto siano pericolose.

Sebbene armamenti, Colossi e mura possenti abbiano attenuato il terrore ancestrale dei Telidi nei confronti degli Incubi, essi sanno di non essere i più grandi combattenti del mondo. A differenza dei loro cugini Imperiali, Agarlidoni o Ormotani, non possiedono la stazza né la forza fisica necessarie per crederlo. Ma soprattutto condividono il loro stesso continente con gli Incubi. Nei tempi più remoti di Neus, i Telidi, e prima di loro i Tarani, erano ancora più deboli e sguarniti: quelli che sopravvissero, fondando la civiltà telide che conosciamo, sono i discendenti di coloro che con

ingegno e coraggio affrontarono le creature più spietate del mondo di Neus.

Gli Incubi, dalle forme infinitamente variabili e dalla fame insaziabile, sono il nemico naturale di ogni cosa che viva su Neusmeru. La battaglia che i Telidi conducono contro queste creature non è soltanto encomiabile, ma ampiamente riconosciuta. Per questo, nel corso dei secoli, anche altri regni hanno sostenuto e finanziato le ricerche telidi sugli Incubi.





Deflagrante ad Orium

Tipologia · Arma da lancio esplosiva
Materiale · Acciaio, Minarite e Orium
Stile · Telide
Statistica · Precisione (minimo 3)

Particolarità dell'arma

Arma esplosiva con raggio 3m.

La gittata del lancio è pari al proprio valore di Forza + 5 metri.

Colpo Normale: ● ●

2

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo singolo: **75 Fiori del regno**
- Cultura necessaria per la riparazione: **6**

Granata ad Orium

Tipologia · Arma da lancio esplosiva
Materiale · Acciaio, Minarite e Orium
Stile · Telide
Statistica · Precisione (minimo 3)

Particolarità dell'arma

Arma esplosiva con raggio 2m.

La gittata del lancio è pari al proprio valore di Forza + 5 metri.

Colpo Normale: ● ●

3

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo singolo: **105 Fiori del regno**
- Cultura necessaria per la riparazione: **6**

Bomba fumogena

Tipologia · Arma da lancio marchinegno
Materiale · Acciaio, Minarite e Orium
Stile · Generico
Statistica · Precisione (minimo 2)

Particolarità dell'arma

La bomba fumogena genera un'area di 4 m³ di fumo nero. Tutti i personaggi all'interno dell'area non riescono a vedere e i personaggi colti alla sprovvista che inalano il fumo devono tentare un'impresa di Vigore - Coppia, altrimenti perdono un'azione durante il prossimo turno. Tentare di colpire un avversario all'interno della cortina di fumo impone 3 Dadi di Svantaggio all'attaccante.

Colpo Normale: ● ●

—

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo singolo: **75 Fiori del regno**
- Cultura necessaria per la riparazione: **6**

granate ad orium

