



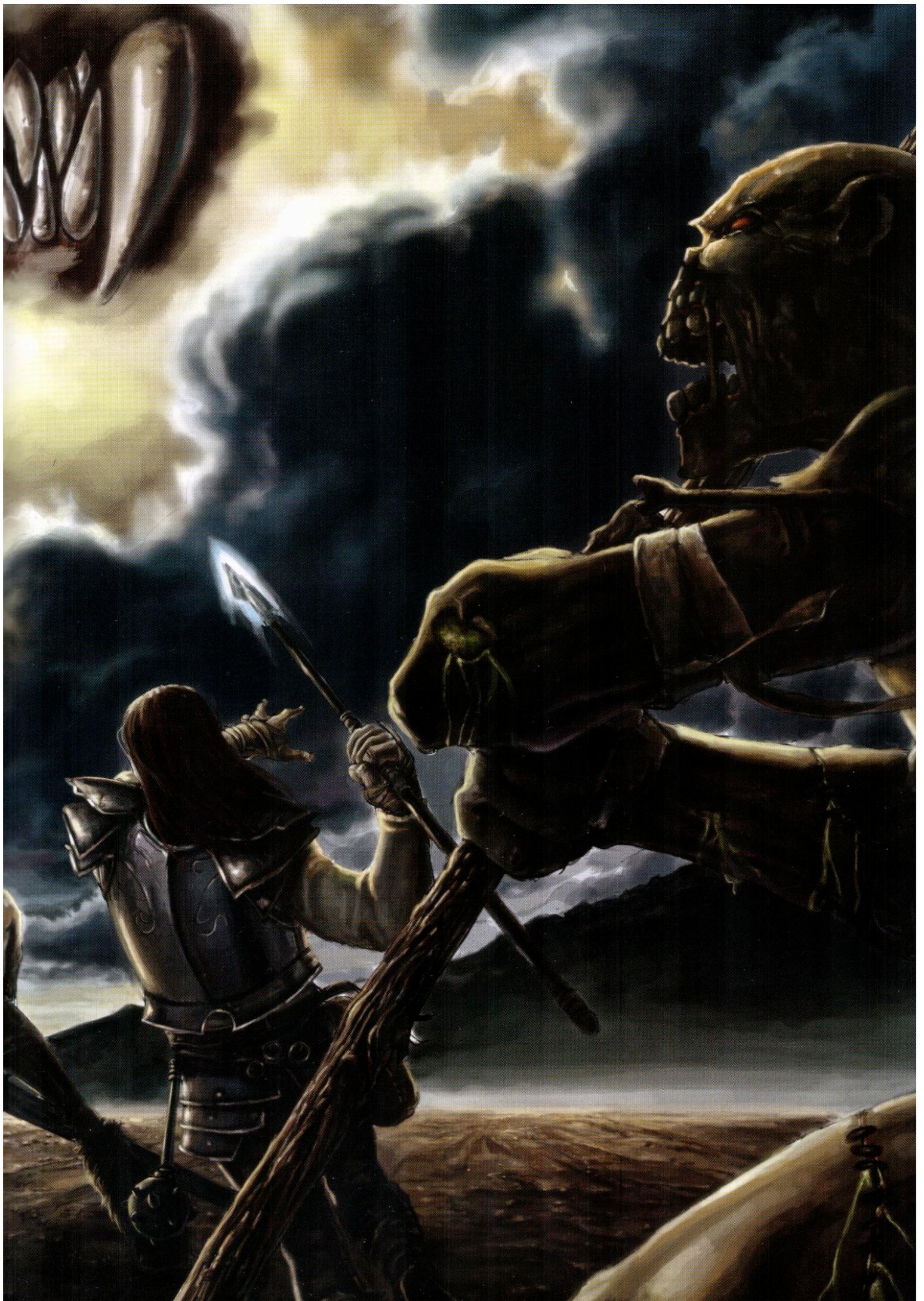
Mephandum



EDIZIONE SPECIALE
LUCCA GAMES
2005
25 EDIZIONI

Massimo Bianchini e Mario Pasqualotto
con Fiorenzo Delle Rupi e Marco Picone





Nephandum

NEPHANDUM CREATO DA

Massimo Bianchini
Mario Pasqualotto

DIRETTORE RESPONSABILE

Emanuele Rastelli

DIRETTORE CREATIVO

Mario Pasqualotto

DIRETTORE TECNICO

Massimo Bianchini

DIRETTORE ARTISTICO

Alberto Dal Lago

SVILUPPO E REVISIONE

Fiorenzo Delle Rupi
Marco Picone

SVILUPPO

Alberto De Marco
Alessandro Marchetti

SVILUPPO AGGIUNTIVO

Luigi Cecchi
Marco Dalmonte
Sonia Grassi
Gianluca Torrente

ILLUSTRAZIONE COPERTINA

Giuseppe Camuncoli

COLORAZIONE COPERTINA

Alberto Dal Lago

LOGO, GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Untitled Studio
di Davide Carnevali e Andrea Gualdi

ILLUSTRAZIONI TAVOLE INTERNE

Giuseppe Camuncoli, Nardo Conforti,
Alberto Dal Lago, Elisa Ferrotto,
Francesco Graziani, Eleonora Guanella,
Thomas Liera, Andrea Longhi,
Maichol Quinto

ALTRI COLLABORATORI

Luca Ilario Carbonini, Massimiliano Contatore, Luca Di Mauro, Stefano Gherardi, Gianfranco Mari, Matteo Mariani, Antonio Pirrello, Andrea Seffer, Mirko Siragusa, Rosalba Spotorno, Matteo Valiani, Carmine Zegarelli, Gianluca Zomer

DIREZIONE GRUPPI PLAYTESTER

Andrea Bastianetto, Stefano Caire, Cesare Carini, Massimiliano Chiesa, Mattia Davolio, Erica Faverio Margoni, Graziano Girelli, Lorenzo Guarnieri, Gianluca Tebaldi, Michele Tiberti

PLAYTESTER

Alessio Alvarez, Cristina Aroldi, Azzurra Balistreri, Barnaba Barnabò, Massimo Barni, Matteo Bilzi, Marco Bolsi, Matteo Cadenaro, Stefano Cadenaro, Alessandro Caire, Pierluigi Canè, Sergio Caporal, Paolo Cesana, Stefano Ciampi, Loris Colombo, Paolo Corbani, Giorgia Corradi, Andrea Dal Mas, Fabio Del Bello, Federico Esposti, Irene Faverio Margoni, Nicola Franchi, Giorgio Franchini, Matteo Galli, Alessandro Gambato, Matteo Girelli, Alvise Girolami, Valerio Incerti, Lucia Mandrini, Gabriele Marasi, Marika Marconi, Michele Marconi, Francesco Melegari, Michele Molino, Marco Motta, Michele Nalli, Matteo Parodi, Danilo Pedemonte, Enrico Quintavalla, Andrea Pieresca, Alberto Rosolen, Carlo Alberto Rossi, Patrizia Rotondi, Paolo Ruggeri, Stefano Sartori, Chiara Segantini, Alessandro Spotti, Stefano Talesi, Andrea Vallorani, Evelina Vanacore, Lorenzo Verardo, Lorenzo Zennaro.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Carlo Alberto Agosti, Enrico Bedocchi, Frida Bifolchetti, Michele Bonelli di Salci, Carlo Calvo, Giorgia Calandroni, Luca Cattini, Luca Correnti, Giacomo Oliviero Dovier, Jari Lanzoni, Sara Lugli, Francesco Matteuzzi, Mirko Pellicioni, Andrea Storchi, David Vona, Fantasika Group, Ass.ne Lokendil di Fabriano, GdR Italia, 5° Clone, Studio Net.Idea e tutti i ragazzi del forum della 25 Edition.

Domande?

Servizio Clienti: 0521.630320



www.wizards.com/d20



www.25edition.it



www.extremefantasy.it

Extreme Fantasy: Nephandum è pubblicato da 25 Edition s.r.l. - 43100 Parma (Italy). Tutti i diritti riservati. ©Massimo Bianchini e Mario Pasqualotto. La riproduzione di qualsiasi materiale non-Open Game Content di quest'opera senza il permesso scritto dell'editore è espressamente proibita. Extreme Fantasy: Nephandum è presentato sotto la Open Game License. Vedi pagina quattro per il testo della licenza. Questa è un'opera di fantasia. Qualsiasi riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è da ritenersi puramente casuale. Prodotto in Italia. Impianti fotolitico e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco (PC). Finito di stampare nel mese di Ottobre 2005.

This edition of Extreme Fantasy: Nephandum book is produced under version 1.0a, 5.0 and/or draft versions of the Open Game License, the d20 System License, the d20 System Trademark License, d20 System Trademark Logo Guide, and the System Reference Document by permission from Wizards of the Coast. Subsequent versions of this product will incorporate later versions of the license, guide and document.

Designation of Product Identity: The following items are hereby designated as Product Identity in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0: Any and all Extreme Fantasy and Nephandum logos and identifying marks and trade dress; the terms Nephandum, Ashatha, Hyssiris, Melpheron, Tzanaar, Yordul; any locations, events, organizations; and any and all stories, storylines, plots, characters, proper nouns, thematic elements, fiction and dialogue; and all artwork, symbols, designs, depictions, illustrations, likenesses, poses, logos, or graphic designs, except such elements that already appear in the d20 System Reference Document and are already OGC by virtue of appearing there. The above Product Identity is not Open Game Content.

Designation of Open Game Content: Subject to the Product Identity designation above, the following parts of the Extreme Fantasy: Nephandum book are designated as Open Game Content: Chapter Two: artifacts except for the name, Chapter Three: the entire chapter, Chapter Four: the entire chapter, Chapter Five: the entire chapter, Chapter Six: the entire chapter,

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

Chapter Seven: the entire chapter, except for creature names (e.g. Hypnacular) and the Description section of each entry.

Extreme Fantasy: Nephandum is published by 25 Edition s.r.l. All contents of this book, regardless of designation, are copyrighted year 2005 by Massimo Bianchini and Mario Pasqualotto. All rights reserved. Reproduction or use without written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purpose of review or use of OGC consistent with the OGL.

This product requires the use of the Dungeons & Dragons Player's Handbook, Third Edition, published by Wizards of the Coast, Inc. This product utilizes updated material from the v.3.5 revision. Dungeons & Dragons® and Wizards of the Coast® are registered trademarks of Wizards of the Coast®, and are used with permission.

'd20 System' and the d20 System logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and are used with permission.

'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and are used according to the terms of the d20 System License version 6.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20. Wizards of the Coast is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and is used with permission.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2005, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.C

Introduzione	6	Capitolo 3: Classi di prestigio ...	49	Incantesimi da druido	90
Capitolo 1: Nephandum	7	Antieroi di prestigio	49	Incantesimi da mago e da stregone ..	90
La minaccia dei piani estremi	7	Burattinaio	50	Incantesimi da paladino	91
Cosa sono i piani estremi?	8	Cacciatore di streghe	53	Incantesimi da ranger	92
Gorghi dimensionali	8	Discepolo scarlatto	56	Incantesimi	92
Il Nephandum	9	Folgore divina	59	Capitolo 6: Equipaggiamento ...	107
Terrori ancestrali	10	Furia selvaggia	61	Oggetti investigativi	107
Terrori ancestrali e chiese	10	Impuro	63	Oggetti terrificanti	110
Strategia del terrore	11	Infestato	66	Oggetti magici	110
Gradi di influsso	11	Maestro dell'assurdo	69	Oggetti meravigliosi	112
Parametri dell'influsso	13	Mietitore oscuro	72	Capitolo 7: Mostri	113
Estensione	13	Mimetista	74	Coagulo	113
Fulcri del terrore	16	Ottenebrato	76	Falenoide	115
Limitazioni della magia	16	Segugio implacabile	78	Charrem	116
Archetipi trasfigurati	17	Capitolo 4: Talenti	81	Grimoreo	118
Alterazioni del territorio	18	Arma Sanguinaria	81	H'rakati	119
Schede dei terrori ancestrali	18	Attacco Deperente	81	Hypnocular	121
Statistiche dei terrori ancestrali ..	18	Campione della Morte	81	Imago	122
Testo descrittivo	18	Critico Letale	81	Mangroviale	123
Alterazioni del territorio	18	Demoralizzare Migliorato	83	Maschera vivente	124
Ashatha	19	Demoralizzare Superiore	83	Mummia glaciale	126
Hyssiris	20	Divoratore del Terrore	83	Nekatrix	127
Melpheron	23	Esaminare Testi	83	Necrofossile	128
Tzanaar	25	Esile Speranza	83	Onirofago	130
Yordul	26	Fascino Oscuro	83	Piaghe funeste	131
Capitolo 2: Fulcri del terrore	29	Impavido	84	Garghaust	131
Emissari	29	Incantesimi Proibiti	84	Maelgrym	133
Ernyset, Emissaria di Ashatha ..	30	Incantesimi Terrificanti	84	Uthragor	134
Therard Synkord,		Incantesimi Vampirici	84	Xalmuth	136
Emissario di Hyssiris	31	Marchiato dalla Morte	85	Purpuride	138
Kelton Thuldamer,		Orrore Divino	85	Sciame di cheralyon	139
Emissario di Melpheron	32	Primo Sangue	85	Squartatore scarlatto	140
Rodos Kortan,		Pugno Nauseante	85	Sussurrante	142
Emissario di Tzanaar	33	Reazione Fulminea	86	Viandante dei boschi	143
Aleonor Djasith,		Rotazione Distruttiva	86	Visceranea	145
Emissaria di Yordul	34	Rotazione Distruttiva Superiore ..	86	Trasfigurati del Nephandum ...	146
Logge del terrore	34	Scarificazione	86	Trasfigurato di Ashatha	146
Le Spore	35	Sussurri dell'Ignoto	86	Trasfigurato di Hyssiris	147
Il Mosaico	36	Tecniche Investigative	86	Trasfigurato di Melpheron ...	149
La Falange Scarlatta	38	Tenacia Incrollabile	86	Trasfigurato di Tzanaar	151
L'Orda Cannibale	39	Ultimo Colpo	86	Trasfigurato di Yordul	152
Il Velo Oscuro	40	Velo del Mistero	86	Capitolo 8: Campagne	155
Artefatti nefandi	42	Capitolo 5: Incantesimi	87	Stile investigativo	155
Orrido Sudario	42	Incantesimi del terrore	87	Elementi dello stile investigativo ..	155
Specchio delle Realtà Irreali	43	Incantesimi contro il terrore	87	Investigazione nel Nephandum ..	157
Arzaroth	44	Liste degli incantesimi	87	Stile epico	161
Frustra delle Fiere Urlanti	44	Incantesimi da bardo	88	Elementi dello stile epico	161
Urna del Crepuscolo	44	Incantesimi da chierico	88	Epica nel Nephandum	161
Centri di potere	45	Domini dei chierici	89	Stile apocalittico	165
La Gora della Putrefazione	45	Dominio della deformazione	89	Elementi dello stile apocalittico ..	165
La Prigione Tetragona	47	Dominio dell'incubo	89	Apocalisse nel Nephandum	166
La Cattedrale di Lame	47	Dominio dell'indagine	89		
La Distesa di Viscere	47	Dominio del tormento	89		
Il Mausoleo del Crepuscolo	48				

INTRODUZIONE

La paura è l'emozione più antica, e le storie del terrore sono tra le prime narrazioni, scritte o orali, che l'uomo ha mai concepito. *Nephandum* tratta la paura nella sua forma più basilare e al contempo estrema: l'orrore cosmico.

Il vostro mondo di gioco subisce il terribile assalto di una dimensione dimenticata e rischia di scomparire per sempre, come è già successo per millenni a numerosi piani materiali del multiverso. Il *Nephandum* si insinua gradualmente nella vita dei vostri personaggi, alterando tutto ciò che davano per scontato e familiare. Se vogliono sfuggire all'estinzione e salvare il loro mondo, i veri eroi devono utilizzare ogni risorsa disponibile, che provenga dalla forza dei muscoli, dall'acume mentale o dal puro istinto di sopravvivenza. Un compito che mette a dura prova anche il gruppo più esperto.

Il *Nephandum* è una minaccia subdola e insidiosa. I Signori del Terrore che albergano al suo interno hanno evoluto una strategia di conquista che prevede mosse nascoste e ben calibrate. Per abbattere i servitori del *Nephandum* e arginare il suo temibile assalto è necessario raccogliere attentamente ogni indizio sul campo, ricercare informazioni su antichi tomi e ascoltare la voce dei profeti. Solo così è possibile prepararsi alla più grande battaglia mai combattuta.

Col crescere del terrore, il *Nephandum* sprigiona tutta la sua potenza di corruzione. I suoi influssi maligni sovvertono le leggi naturali e magiche conosciute e irretiscono intere schiere di creature, scatenando una guerra senza quartiere. Violenza, follia e spargimenti di sangue si diffondono a macchia d'olio e preparano il terreno a eventi ancora più catastrofici. Il vostro mondo si troverà a un passo dall'apocalisse.

Ambientazione dinamica

Nephandum non è solo un accessorio regolistico e tematico sull'horror. All'interno del manuale trovate tutti gli strumenti per inserire le trame del *Nephandum* nella vostra campagna. Questo approccio viene sintetizzato nel concetto di "ambientazione dinamica", che consente al Game Master di utilizzare qualsiasi personaggio, evento o luogo in maniera modulare e seguendo una progressione logica. Le vostre avventure possono infittirsi di misteri

poco per volta, sapendo che da un momento all'altro si potrebbe realizzare la distruzione di ogni cosa, se solo gli eroi abbassano la guardia e non si preparano al peggio.

Cosa contiene questo volume

Di seguito sono forniti gli argomenti trattati nei vari capitoli di *Nephandum*.

Capitolo 1: Nephandum. Questo capitolo introduce le tematiche, i concetti e le meccaniche derivanti dall'invasione del *Nephandum* nel mondo di gioco.

Capitolo 2: Fulcri del terrore. Emissari, logge, artefatti e centri del potere: l'influsso del *Nephandum* progressivamente si fa strada nel Piano Materiale. Questo capitolo presenta esempi di applicazioni di gioco dei fulcri del *Nephandum*.

Capitolo 3: Classi di prestigio. Eroi e anteroi combattono strenuamente sullo sfondo del *Nephandum*. Vengono presentate dodici nuove classi di prestigio, come il misterioso burattinaio, l'elusivo maestro dell'assurdo e l'inesorabile mietitore oscuro.

Capitolo 4: Talenti. In questo capitolo si possono trovare ventisette nuovi talenti, legati in modo stretto alle tematiche dell'orrore (come Divoratore del Terrore) e dell'investigazione (come Tecniche Investigative).

Capitolo 5: Incantesimi. Settanta nuovi incantesimi faciliteranno (o complicheranno) la vita degli investigatori del terrore. Incantesimi come *fobia*, *sepolto vivo* e *visione agghiacciante* lasceranno sgomento le vittime a cui sono destinati.

Capitolo 6: Equipaggiamento. Numerosi oggetti investigativi forniranno un aiuto ai personaggi nella loro lotta contro il terrore. Nel capitolo vengono anche presentate armi e armature terrificanti, capacità speciali, armi specifiche e oggetti meravigliosi collegati alle tematiche dell'horror.

Capitolo 7: Mostri. Le micidiali piaghe funeste non sono altro che l'espressione massima di ciò che può scatenare il *Nephandum* nei luoghi in cui pone il suo malefico influsso. Altri mostri, come il grimoreo, la nekatrix e l'onirofago, tormenteranno implacabilmente la vita degli avventurieri. Alla fine del capitolo sono presentati i cinque archetipi delle trasfigurazioni del *Nephandum*.

Capitolo 8: Campagne. Questo capitolo presenta le indicazioni su come strutturare le avventure in stile investigativo, epico e apocalittico, così come numerosi esempi narrativi e spunti di avventura.

COS'È EXTREME FANTASY

EXTREME FANTASY si propone come un potente strumento per Game Master e giocatori che desiderano vivere avventure senza limiti. L'approccio della linea verte su varie declinazioni del concetto di "fantasy estremo".

- A livello di gioco, EXTREME FANTASY introduce una cosmologia unitaria basata sui "piani estremi", dimensioni nascoste che interagiscono progressivamente con i personaggi delle vostre avventure. Nuove regole per portare l'esperienza di gioco all'estremo.
- A livello di tematiche, EXTREME FANTASY si concentra sulla costruzione di ambienti, personaggi e atmosfere che oltrepassano i confini del fantasy canonico, come il terrore cosmico e l'esplorazione di nuove dimensioni.

In ogni supplemento viene proposta una diversa chiave di lettura per spingere le vostre avventure fino alle estreme conseguenze.

- A livello stilistico, EXTREME FANTASY presenta storie, elementi grafici e illustrazioni che trasmettono suggestioni di forte impatto. Lo stile delle vostre partite viene amplificato da sensazioni estreme.

Tutti i prodotti della linea EXTREME FANTASY sono perfettamente compatibili con le principali ambientazioni fantasy e le regole dei manuali base versione 3.5. Il GM e i giocatori possono facilmente introdurre il materiale di gioco EXTREME FANTASY nelle proprie partite. Buon divertimento!



Forze minacciose si agitano dentro e fuori il multiverso: energie sconosciute e vortuose, esseri dalla volontà inconcepibile, dimensioni terrificanti in cui la logica comune non trova spazio. Queste forze sono sempre in agguato, pronte a cogliere la minima debolezza per invadere impetuosamente i piani materiali. Dal territorio degli incubi emergono figure misteriose che diffondono un verbo di pura follia, il paesaggio si trasforma assumendo i connotati di paure raggelanti, artefatti sconosciuti sembrano comparire dal nulla e orribili costruzioni si innalzano a celebrare la vittoria finale dei Terrori Ancestrali. Ancora più delle divinità, i Terrori Ancestrali e i loro temibili servitori hanno il potere di cambiare per sempre il destino degli avventurieri.

Questo capitolo si focalizza sull'orrore cosmico rappresentato dalle entità del Nephandum. Tuttavia, prima di descrivere le sinistre influenze esercitate dai Terrori Ancestrali sul Piano Materiale, è necessario inquadrare con precisione la natura cosmologica del Nephandum. Nei paragrafi seguenti viene quindi introdotto il concetto di piani estremi, degli universi intangibili che coesistono con il vostro mondo di gioco e solo raramente vi entrano in contatto. I piani estremi sono uno degli elementi cardine di tutta la linea EXTREME FANTASY e vengono esplorati anche nei prossimi supplementi.

Il capitolo prosegue delineando i Terrori Ancestrali che albergano nel Nephandum. Le cinque entità più famigerate e pericolose vengono trattate con un'ampia descrizione della loro natura, dei loro seguaci e dei fulcri di terrore che stabiliscono nel mondo. Sono anche presentate le regole che governano gli influssi dei Terrori Ancestrali, secondo una struttura modulare che permette al Game Master (GM)

di decidere liberamente come inserirle nelle sue partite. Per esempio, è possibile prendere una singola entità e farla diventare protagonista di una serie di avventure da brivido su scala regionale, dove i personaggi sono chiamati a rispondere colpo su colpo alle infide mosse di un emissario e della sua loggia del terrore. Oppure si può organizzare un'epica saga per distruggere l'artefatto nefando che emana vibrazioni di rovina su un intero continente, coadiuvato da malevole coorti di creature trasfigurate. Ancora, il GM può progettare un assalto dimensionale in grande stile, con tutte le entità del Nephandum che concorrono per portare l'intero Piano Materiale sull'orlo dell'apocalisse.

LA MINACCIA DEI PIANI ESTREMI

I personaggi fantasy conducono una vita avventurosa e fitta di pericoli, ma è infrequente che nel corso della loro esistenza abbiano assistito in prima persona a minacce apocalittiche, distruzioni su vasta scala e catastrofi epocali. Allo stesso modo, è abbastanza improbabile che abbiano varcato le infinitesime dimensioni che si nascondono tra le pieghe della realtà, esplorando universi di cui nessuno conosceva l'esistenza e da cui non si può fare ritorno. Queste possibilità sono garantite dai piani estremi, luoghi misteriosi e dal potere sconfinato che possono spingere le vostre storie verso vette avventurose mai raggiunte prima.

Dalle cupe emanazioni dei piani ipogei fino alle meraviglie esotiche dei piani apogei, i PG visiteranno ambienti strani e potenzialmente letali che metteranno a dura prova le loro capacità. Interagire con i piani estremi è un'esperienza che aumenta notevolmente i rischi

connessi alla sopravvivenza fisica e psicologica, ma che ripaga sotto il profilo delle azioni eroiche, dell'esplorazione e dell'atmosfera di mistero.

Dal momento che i piani estremi non sono raggiungibili con i normali mezzi per il viaggio planare, la loro comparsa nella campagna di gioco è sempre una scelta circoscritta al GM. Tuttavia, l'inserimento dei piani estremi non richiede che i personaggi siano di alto livello o che la campagna corrente possieda particolari requisiti. I piani estremi sono stati progettati per fornire nuovi ingredienti alle vostre partite, e come tali si possono applicare a qualsiasi ambientazione con il minimo sforzo da parte del GM.

COSA SONO I PIANI ESTREMI?

I piani estremi sono singoli piani o intere cosmologie che sono fuoriuscite dal tradizionale tessuto della realtà. La loro formazione è avvolta nel più completo mistero. Le informazioni disponibili agli studiosi delle geometrie cosmiche e ai viaggiatori planari sono scarse e lacunose, e anche le stesse divinità e le creature extraplanari non conoscono altro che le leggende più diffuse, spesso ritenute bizzarre invenzioni o chiacchiere di poco conto.

I piani estremi possiedono tre caratteristiche fondamentali che li distinguono dal normale schema cosmologico. Per prima cosa, non occupano uno spazio preciso nel multiverso, collocandosi invece su strati di realtà che lambiscono qualsiasi altro piano materiale. In secondo luogo, si tratta di piani concreti ma impalpabili, almeno fino a quando non interagiscono con i piani materiali. Come terza cosa, il contatto con qualsiasi piano materiale è un fenomeno che avviene molto raramente, e che si verifica solo con l'apertura di misteriosi varchi dimensionali.

In termini di gioco, i piani estremi vengono classificati come piani adiacenti a tutti i piani materiali, ma solo sotto particolari condizioni. Inoltre, non possono toccare i piani interni, i piani esterni, i piani di transizione e i semipiani (vedi sezione "Cos'è un piano?" nella GDM). Nessuno dei normali strumenti di spostamento planare (come portali permanenti o mezzi magici) permette di accedere ai piani estremi. Come spiegato in seguito, essi entrano in collegamento con un piano materiale solo attraverso un *gorgo dimensionale*.

I piani estremi si dividono in due tipi generali: i piani ipogei e i piani apogei.

Piani ipogei: Questi piani si trovano "sotto" lo strato di realtà che costituisce la cosmologia base della campagna. L'indicazione "sotto" non è da intendere in termini spaziali, in quanto non è possibile stabilire con precisione dove siano situati i piani ipogei nello spazio-tempo. La definizione deriva invece dal particolare rapporto che essi intrattengono con i piani materiali. I piani ipogei sono infatti un ingresso affacciato sui piani materiali, che in alcune occasioni riescono a invadere con un effetto travolgente. Il mondo assalito da un piano ipogeo viene alterato passo dopo passo, fino a quando la sua struttura è completamente mutata e diviene una parte costituente dello stesso piano ipogeo. Esistono diverse opinioni sulla natura di questi piani. Alcuni ritengono che si tratti di infiniti spaccati di realtà che sono rimasti imprigionati separatamente, tuttavia la teoria più accreditata li vede come un unico universo dentro al quale orbitano entità terrificanti e tra loro indivisibili.

Piani apogei: Questi piani si trovano "sopra" lo strato di realtà che costituisce la cosmologia base della campagna. Anche in questo caso, il termine "sopra" non

deve essere inteso da un punto di vista spaziale. Questi piani potrebbero annidarsi ovunque, anche nell'aria che si respira o nei vuoti siderali del multiverso. La definizione "sopra" viene usata per indicare che i piani apogei sono unicamente di uscita e non consentono il ritorno, in quanto i gorghi dimensionali che permettono di accedervi si limitano al viaggio di sola andata. L'esistenza di questi piani risulta pertanto poco più di una semplice teoria, alimentata dalle elucubrazioni di antichi studiosi e dalle leggende di popoli perduti.

GORGHI DIMENSIONALI

Un gorgo dimensionale è un fenomeno insolito e non avviene mai per caso. Alcuni ritengono che dietro il velo che separa la normale realtà dai piani estremi si celino esseri di immane potenza che scrutano perennemente quanto avviene nel multiverso. La loro vista sembra però offuscata dagli innumerevoli mondi che sono costretti a contemplare mentre aspettano il momento giusto per aprire un varco tra le dimensioni e raggiungere i loro scopi. Tuttavia, anche questa spiegazione non risulta pienamente valida, e certuni mettono in forte dubbio che la comparsa di un gorgo dimensionale sia dovuta soltanto al volere di entità remote di cui nulla si conosce. Se così fosse, l'equilibrio tra le forze cosmiche sarebbe seriamente compromesso, con pericoli costanti per i piani materiali e l'intera architettura del multiverso. È quindi più probabile che un gorgo dimensionale si formi quando c'è una corrispondenza di qualche tipo tra un piano materiale e un piano estremo, come un ponte che metta in comunicazione le due realtà. La natura di questa correlazione è terreno di dibattito, con disparate ipotesi a riguardo: intervento diretto delle divinità, congiunture astrali che si presentano ciclicamente, concentrazioni di forti emozioni collettive, desideri individuali di grande intensità ecc.

Se l'origine di un gorgo dimensionale rimane un mistero, la sua manifestazione concreta lo è ancora di più. Nel mondo di gioco potrebbe apparire in tante forme diverse: una tromba d'aria che sferza gli alberi di un bosco, una costellazione che si muove a spirale nella volta celeste, un vortice marino che si estingue nel giro di pochi minuti, un inabissamento del terreno provocato da un mulinello di polveri e pietre. Solitamente il varco dimensionale rimane aperto per un periodo molto breve, dopodiché tutto ritorna alla normalità, come se nulla fosse accaduto. Le scarse tracce che rimangono sul luogo non permettono di comprovare che sia avvenuto un fenomeno magico o addirittura cosmico. Allo stesso modo, non è possibile prevedere in anticipo quando si verificherà un nuovo gorgo dimensionale, dal momento che non esiste alcun mezzo magico capace di farlo.

Il gorgo dimensionale è l'unico cancello per i piani estremi. Se non avviene questo specifico fenomeno, sia i piani ipogei che quelli apogei rimangono sigillati fuori dal multiverso e non possono interagire con i piani materiali. Solo il GM può stabilire quando si forma un gorgo dimensionale, e ai PG non resta che subirne le insidiose conseguenze. I gorghi dimensionali si dividono in due categorie generali: gorghi di entrata e gorghi di uscita.

Gorghi dimensionali di entrata: Permettono ai piani ipogei di entrare nei piani materiali. Normalmente si manifestano sul suolo o sulle superfici d'acqua, come se qualcosa sbucasse fuori dagli abissi insondabili al centro del mondo, ma non è escluso che il varco si spalanchi nel cielo. Nei

pochi istanti in cui rimangono aperti, i piani ipogei riescono a fissare un collegamento stabile con il piano materiale. Da quel momento in avanti il piano ipogeo sarà in grado di allargare sempre di più la sua influenza sul piano materiale, senza l'intervento di un altro gorgo dimensionale. I gorghi di entrata non consentono di accedere né ai piani ipogei né a quelli apogei.

Gorghi dimensionali di uscita: Permettono di uscire dai piani materiali per accedere ai piani apogei. Di solito appaiono come fenomeni astrologici o atmosferici, durante i quali un certo numero di creature scompare per sempre dal mondo di origine. Il varco può comunque aprirsi anche nel terreno o nelle acque, fagocitando edifici o imbarcazioni. Il destino delle creature catturate è impossibile da verificare, dal momento che nessuna ha fatto più ritorno al piano materiale di origine. I gorghi di uscita non consentono né ai piani ipogei né a quelli apogei di accedere su un piano materiale.

IL NEPHANDUM

Il Nephandum è un piano ipogeo, o secondo alcuni l'unico piano ipogeo esistente. La sua esatta conformazione risulta impossibile da verificare, perché tutte le creature imprigionate in questo luogo di pura aberrazione sono trasformate radicalmente dal terrore e dalla follia. Le scarse notizie a disposizione derivano da quei viaggiatori planari o da quei popoli che sono riusciti a fuggire dal loro piano materiale prima che fosse divorato completamente dal Nephandum, spargendo criptiche annotazioni o profezie apocalittiche su e giù per il multiverso. E tali notizie non sono certo incoraggianti.

Questi sopravvissuti riportano descrizioni frammentarie di catastrofici eventi che sono partiti da semplici avvistamenti a cui nessuno pareva dare importanza. Quando il mondo invaso si è accorto dei pericoli che stava correndo e ha cercato le risorse per reagire, era ormai troppo tardi. Le descrizioni più frequenti parlano di terre accecate dall'oscurità, bagnate da maree di sangue, soverchiate da leggi innaturali, ammantate di giungle fameliche o ricoperte da paludi di putrescenza. Tutto questo è comunque solo lo scenario parziale di altre innumerevoli trasformazioni, che si presume abbiano sconvolto quei mondi fino alla completa distruzione.

I resoconti lasciati dai testimoni costituiscono l'unica fonte per farsi un'idea di cosa il Nephandum potrebbe essere. Si suppone che il Nephandum sia un intero cosmo collassato in un'era di cui non si ha più memoria. Il cataclisma originario fu di proporzioni smisurate, e ancora oggi le spire che promanano dal cuore nero del Nephandum sono percorse da uno sconvolgente lamento, un'eco febbrile delle sofferenze subite da milioni di anime. Trovandosi fuori dallo spazio-tempo e della tradizionale geometria planare, il Nephandum riesce a valicare gli interstizi dimensionali e investire con una sinistra influenza anche i piani più distanti. La presenza del Nephandum agisce come una contaminazione subdola, che può tradursi in una sensazione di inspiegabile terrore o, nel peggiore dei casi, in una minaccia di portata apocalittica.

A conti fatti, qualsiasi piano materiale può essere piegato, soverchito e fagocitato dal Nephandum. Perché ciò accada devono tuttavia verificarsi delle speciali condizioni che dipendono essenzialmente dalle attività dei mortali che abitano il piano aggredito. Quando il Nephandum rafforza la sua presa sulla massa delle menti ignare, il tessuto della realtà viene alterato grazie alla proliferazione di paure crescenti. A quel punto si innesta un orribile processo a catena che nemmeno la magia più potente può arginare, e il Nephandum penetra nel piano per assimilarlo completamente.

MA

Gorgo dimensionale

Nel cuore del Nephandum si agitano entità impetuose che covano di una vitalità aliena e indecifrabile. Questi misteriosi Terrori Ancestrali sono frutto dell'orrenda fusione di antiche divinità, un'ibridazione impazzita di materia, energie e leggi cosmiche che ora non esistono più. Fisse nella loro oscura dimora, le entità del Nephandum irradiano conoscenze proibite che irretiscono con promesse di potere sconfinato. Le menti dei mortali difficilmente riescono a cogliere le disastrose implicazioni di queste visioni, ma la tentazione di seguire i loro dettami è molto forte. Il Nephandum esercita con persistenza il suo infido appello facendo leva sul terrore in tutte le sue sfumature. Non attacca solo le emozioni e gli istinti di paura, ma anche le angosce connesse al cambiamento, al pensiero e all'immaginazione.

TERRORI ANCESTRALI

Il Nephandum è il dominio incontrastato di cinque forze ostili, dette Terrori Ancestrali o Signori del Terrore, bramosi di piegare i mondi del multiverso ai loro oscuri fini. I Signori del Terrore possono aggredire un piano materiale solamente procedendo per gradi successivi. È impossibile, infatti, che il tentativo di conquista di un piano materiale si realizzi in tempi particolarmente brevi, poiché si tratta di un complesso percorso di distorsione e corruzione della realtà.

Prima che il Nephandum cominci il suo assalto, ognuno dei Terrori Ancestrali setaccia il multiverso per trovare un mondo dove la paura che gli è affine abbia già attecchito su larga scala. Quando tutte le entità posano simultaneamente il loro sguardo sul medesimo piano materiale, l'invasione del Nephandum ha inizio.

I Terrori Ancestrali iniziano a tessere le loro trame colpendo direttamente uno o più punti nevralgici del Piano Materiale. L'apertura di un gorgo dimensionale segna l'arrivo del primo fulcro del terrore di ogni entità: un emissario che si fa portavoce della volontà del Terrore Ancestrale. Da lì in poi, gli eventi seguiranno un corso prestabilito che nei secoli ha assicurato la vittoria del Nephandum su svariati mondi.

Il pantheon del Nephandum è formato da cinque entità principali:

- **Ashatha**, il Signore della Malattia;
- **Hyssiris**, il Signore della Follia;
- **Melpheron**, il Signore del Sangue;
- **Tzanaar**, il Signore della Bestialità;
- **Yordul**, il Signore dell'Oscurità.

I Terrori Ancestrali si differenziano sotto molti aspetti dalle divinità tradizionali, anche se il tipo di venerazione che ricevono potrebbe far pensare il contrario. Per prima cosa, ogni Terrore Ancestrale non è una divinità unica, bensì un conglomerato di divinità che nel corso dei secoli si sono aggiunte e stratificate intorno ai principi e alle filosofie che costituiscono il suo nucleo centrale. Per ogni mondo che il Nephandum ha divorato, le divinità sconfitte si sono aggregate a uno dei Terrori Ancestrali o sono state spazzate via. Anche se portano un nome singolo e hanno una personalità abbastanza unitaria, i Signori del Terrore coprono aree di influenza molto ampie che normalmente sarebbero associate a più divinità. Come seconda cosa, i Terrori Ancestrali non hanno chierici a cui elargire incantesimi, domini e poteri concessi. I loro servitori ricevono unicamente i benefici dell'archetipo trasfigurato (vedi Capitolo 7:

“Mostri”). Terza e ultima cosa, le entità del Nephandum possono progressivamente esercitare un influsso sul Piano Materiale fino a trasformare vaste zone di territorio secondo la loro perversa natura, come fossero piani a cui viene applicato il tratto plasmabile divino (vedi “Tratti planari” nella GDM).

TERRORI ANCESTRALI E CHIESE

La calata dei Terrori Ancestrali sul Piano Materiale è un fenomeno che si scontra inevitabilmente con le divinità che occupano il pantheon del mondo in questione, e soprattutto quelle che hanno avuto mano nella sua creazione. Uno dei primi effetti dei Terrori Ancestrali è l'interferenza che esercitano sugli incantesimi e le pratiche di divinazione, quasi a simboleggiare che la paura diventi un velo che impedisce ai fedeli di contemplare il loro dio. Il contrasto si fa più aspro e gravido di conseguenze quando il potere dei Terrori Ancestrali finisce per impedire la presenza sul territorio delle creature esterne o extraplanari (compresi gli avatar delle divinità), interrompendo anche ogni transito da e per i piani esterni, i piani interni, i piani di transizione e i semipiani. In uno scenario come questo, cosa accade ai seguaci delle divinità il cui rapporto con i propri patroni è un elemento fondamentale nella loro vita quotidiana e dei loro poteri sul campo di battaglia? Cosa accade a quei chierici, druidi e paladini che cedono al richiamo del Terrore Ancestrale o ne subiscono l'influsso senza riuscire a opporsi?

Esistono diverse possibilità. L'elemento chiave per determinare il destino e i poteri di un incantatore divino sotto l'influsso (o volontariamente alleato) di un Terrore Ancestrale dipende dall'area di influenza della sua divinità patrona. Se esistono punti di contatto tra le aree di influenza della divinità e quelle del Terrore Ancestrale, l'incantatore divino può tranquillamente conservare i suoi poteri. Nella sua visione delle cose, la venuta del Nephandum è soltanto una splendida occasione per accrescere con rinnovato vigore la gloria del suo dio, e tutto l'operato del Terrore Ancestrale è visto come qualcosa che finirà per portare beneficio alla sua divinità. Che poi questo accada veramente è tutto da vedersi, ma si tratta di una convinzione che consente all'incantatore divino di continuare ad attingere ai poteri conferiti dalla divinità pur collaborando con le forze del terrore, almeno fino a quando i contrasti non si fanno palesemente inconciliabili, nel qual caso l'incantatore deve operare una scelta. La visione personale che il chierico sviluppa del proprio dogma per conciliarla con il volere del Terrore Ancestrale viene chiamata *eresia*. Si tratta di uno dei modi più ricorrenti con cui i servitori del Nephandum intaccano, prosciugano o fiaccano le forze clericali che gli si contrappongono.

Le possibili affinità tra le aree di influenza di divinità e Terrori Ancestrali sono meno rare di quanto non si creda. Generalmente sono le chiese buone quelle che difficilmente (se non mai) possono vedere di buon occhio il dilagare delle forze di un Terrore Ancestrale. Le eresie all'interno delle chiese di allineamento buono sono cosa rarissima, e comunque di breve durata e risultati limitati. Gli emissari si impuntano spesso per sviluppare un'eresia che porti la parola del Terrore Ancestrale all'interno di una chiesa buona, ma i pochi tentativi al riguardo non hanno mai fornito esiti degni di nota.

Le eresie all'interno delle chiese malvagie sono numerose e attecchiscono rapidamente, ma scompaiono con la stessa facilità, dal momento che la lotta per il potere all'interno delle gerarchie clericali malvagie è spesso spietata. Tuttavia, a volte accade che i vertici di una chiesa decidano di sostenere o di alleare il proprio ordine nella sua interezza alle forze di un Terrore Ancestrale, nel qual caso il futuro si prospetta davvero gramo per i difensori del mondo.

Dove le eresie attecchiscono in modo più graduale e stabile è nelle chiese neutrali, specialmente quelle tendenti al caotico o all'indifferenza, che lasciano ampio margine di interpretazione personale dei dogmi ai loro seguaci e che sono basate su concetti maggiormente astratti e liberi.

In termini di gioco, gli incantatori divini buoni sono gli unici che non potrebbero mai conservare i loro poteri qualora cadessero sotto l'influsso di uno dei Terrori Ancestrali. Gli incantatori neutrali e malvagi non perdono i loro poteri e incantesimi giornalieri, e possono continuare come meglio credono. Tuttavia, se mai i loro superiori o la loro divinità dovessero notare una palese e incontestabile violazione dei precetti e dei dogmi da seguire, una che nemmeno le più sofisticate eresie potrebbero giustificare, è possibile che impartiscano all'incantatore delle limitazioni, punizioni o ultimatum che facciano rientrare l'eretico nei ranghi o che lo espellano per sempre dall'ordine di appartenenza.

STRATEGIA DEL TERRORE

Nei millenni trascorsi dalla sua terribile genesi, il Nephandum ha affinato una strategia complessiva per invadere e fagocitare i piani materiali del multiverso. L'assalto delle entità del Nephandum avviene in tre fasi

distinte e progressive, che vengono descritte in termini di gioco con un grado di influsso (debole, moderato e forte). Il GM è libero di inserire nel gioco una qualsiasi delle tre fasi per un determinato Terrore Ancestrale, non tenendo in considerazione le altre. In pratica, può applicare su un territorio l'influsso moderato di un Terrore Ance-

strale senza l'obbligo di passare attraverso l'influsso debole, tenendo però conto di tutti i fattori che caratterizzano l'influsso debole. Allo stesso modo, il GM può decidere di introdurre l'influsso dello stesso Terrore Ancestrale in varie zone del mondo interagendo diversamente in ogni luogo. Per esempio, lo stesso Terrore Ancestrale potrebbe avere un influsso debole su numerosi villaggi, città o regioni che si trovano a parecchi chilometri di distanza. Non c'è un numero massimo di influssi per ogni

entità, dipende soltanto da come il GM vuole gestire la sua campagna.

Ciascuna delle tre fasi della strategia del terrore è descritta da diversi parametri:

- Una **estensione** indicativa su cui si applicano tutti gli elementi legati all'influsso dell'entità. L'estensione massima cresce passando da una fase alla successiva.
- La comparsa di un **fulcro del terrore** che catalizza le attività del Terrore Ancestrale nel Piano Materiale. A seconda del grado di influsso, il fulcro del terrore è costituito da un diverso elemento.
- Determinate **limitazioni della magia** che ne modificano il funzionamento generale. L'utilizzo della magia si deteriora man mano che l'influsso dei Terrori Ancestrali si estende sul Piano Materiale.
- La presenza di **archetipi trasfigurati**, creature particolarmente rispondenti ai voleri di un Terrore Ancestrale. La percentuale di creature che possono acquisire un certo archetipo trasfigurato cresce in base al grado di influsso dell'entità.
- Determinate **alterazioni del territorio** che variano a seconda del Terrore Ancestrale che esercita il suo influsso sul Piano Materiale. Ogni Terrore Ancestrale tende a modificare il mondo a riflesso della sua natura. Le alterazioni del territorio diventano sempre più sconvolgenti man mano che un'entità accresce il suo controllo sul Piano Materiale.

GRADI DI INFLUSSO

Gli aspetti generali dei gradi di influsso corrispondenti alle tre fasi sono spiegati qui di seguito.

Influsso debole: Al primo grado di influsso, l'estensione del territorio arriva fino alle dimensioni di una regione e il fulcro del terrore è costituito dall'emissario dell'entità. Gli emissari sono agenti dei Terrori

Ancestrali che operano attivamente per assumere il controllo di aree sempre più vaste del mondo.

Vengono aiutati dalle logge del terrore,

anch'esse impegnate a diffondere la paura con

macchinazioni segrete e atti violenti. Nella

regione colpita dall'influsso

si applicano le prime limitazioni della magia,

tese a facilitare la copertura delle

attività dell'emissario. La presenza di

archetipi trasfigurati è solo all'inizio, e spesso

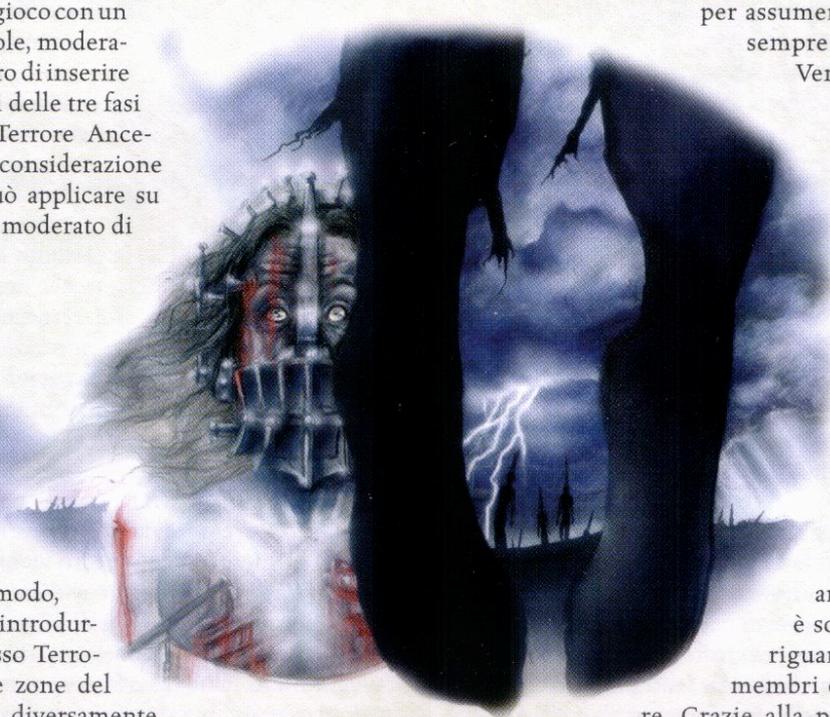
riguarda specificamente i membri delle logge del terro-

re. Grazie alla presenza di un fulcro

stabile, il Terrore Ancestrale comincia a tessere la sua

specifica alterazione del territorio, che si espande in

quantità e intensità man mano che l'emissario e le logge riescono a indebolire gli oppositori.



LA PAURA IN UN GIOCO DI RUOLO FANTASY

Chi desidera approfondire il tema della paura all'interno della propria campagna non deve cercare lontano, perché nei tre manuali base esistono numerose regole che coprono tutti gli aspetti fondamentali di questo tema e che forniscono gli strumenti necessari per definire effetti e conseguenze del terrore all'interno del gioco, sia in combattimento che in altre situazioni di interazione.

Incantesimi: Il primo e il più immediato è l'incantesimo *paura*, che fornisce un'applicazione rapida per definire gli effetti sul personaggio di una scarica di terrore improvviso. Non va dimenticato il largo uso di questo incantesimo come capacità speciale di numerosi mostri, dai non morti ai draghi. Anzi, la sua funzione come capacità speciale è forse più ricorrente ai fini di una campagna del terrore che non come incantesimo tradizionale. Molti degli antagonisti dovrebbero emanare un'aura di paura, anche se si tratta di un effetto da dosare con parsimonia. Siccome una delle sue conseguenze principali è la fuga dalla fonte del terrore, può essere utile al GM per indurre i PG a scappare. A livello di atmosfera è invece meglio che i personaggi non fuggano, rimanendo il tempo necessario per vedere gli orrori di cui è capace l'avversario.

Un altro incantesimo che trasuda terrore è *allucinazione mortale*, una letale magia di illusione che dà corpo alle paure più nascoste del personaggio con conseguenze anche letali. Si tratta di uno strumento ancora più efficace a livello di atmosfera, dal momento che vanta una componente "narrativa" legata alla storia e alle convinzioni del personaggio. I suoi possibili effetti letali, tuttavia, finiscono per consigliarne un utilizzo parsimonioso, almeno ai livelli più bassi. Il Capitolo 5: "Incantesimi" fornisce versioni più lievi di questo incantesimo, dove il fallimento del tiro salvezza non comporta la morte del personaggio.

Naturalmente, tutti gli incantesimi di necromanzia racchiudono una componente implicita di terrore. Alcuni incantesimi malvagi (da *aura sacrilega* a *cerchio magico contro il bene a profanare*) possono risultare estremamente utili, oltre che per i loro effetti di gioco, anche per creare atmosfere appropriate. Infine, molti incantesimi di *illusione* usati in modo creativo e inquietante possono generare immagini orribili che spingono i soggetti a dubitare di se stessi e rendono indistinguibile il confine tra ciò che è reale e ciò che non lo è.

Condizioni di salute: Di pari passo con gli incantesimi, le condizioni di salute riportate nella GDM forniscono un altro modo pratico per quantificare gli effetti della paura. *Scosso*, *spaventato* e *in preda al panico* riguardano esplicitamente la paura, secondo una scala di intensità crescente. Nel gioco standard sono quasi sempre il risultato di incantesimi, talenti o capacità speciali dei mostri incontrati, ma nel fantasy horror è perfettamente plausibile che sia una semplice situazione o luogo a infliggere queste condizioni sui personaggi. Il GM deve però applicarle solo quando la tensione narrativa le rende appropriate. La paura è un metodo per tenere i giocatori sul chi vive, non per impedire ai loro personaggi di affrontare le insidie dell'ignoto.

Mostri: Ogni mostro fantasy è associato a un certo grado di paura, o comunque espressione di qualcosa di insolito e minaccioso. L'intera categoria degli *immondi*, che comprende demoni e diavoli, è un coacervo di potenza e malvagità sufficiente a tingere di terrore qualsiasi storia in cui compaiano. Lo stesso può dirsi per tutti i mostri appartenenti al tipo dei *non morti*: ombre, fantasmi, scheletri, zombi, ghouls, vampiri e lich sono presenze inquietanti, specialmente a causa della loro natura inarrestabile. Un terzo gruppo estremamente utile per una campagna horror è quello delle *aberrazioni*, che non solo sono dotate di un aspetto e di motivazioni già di per sé terrificanti, ma che hanno anche una natura aggressiva e corruttrice. Il GM non deve però sottovalutare quelle creature che normalmente passano per innocue, ma che con piccole variazioni possono prendere i personaggi alla provvista.

Luoghi e oggetti: Tutte le armi, le armature e gli oggetti magici di allineamento malvagio e caotico, nonché gli artefatti (dal *talismano del male estremo* alla *sfera annientatrice*) e soprattutto gli oggetti maledetti, possono sostenere da soli intere avventure dai toni spaventosi e sinistri. Un elemento di contorno che spesso viene sottovalutato ma che può rivelarsi molto utile per incrementare la tensione di un'avventura è la presenza delle trappole, specialmente se sono ancora visibili i loro effetti su qualche altro sventurato avventuriero. Una fossa con spuntoni è soltanto un ostacolo da saltare, ma una fossa con spuntoni dove è ancora visibile il corpo impalato di un ladro può infondere una certa inquietudine.

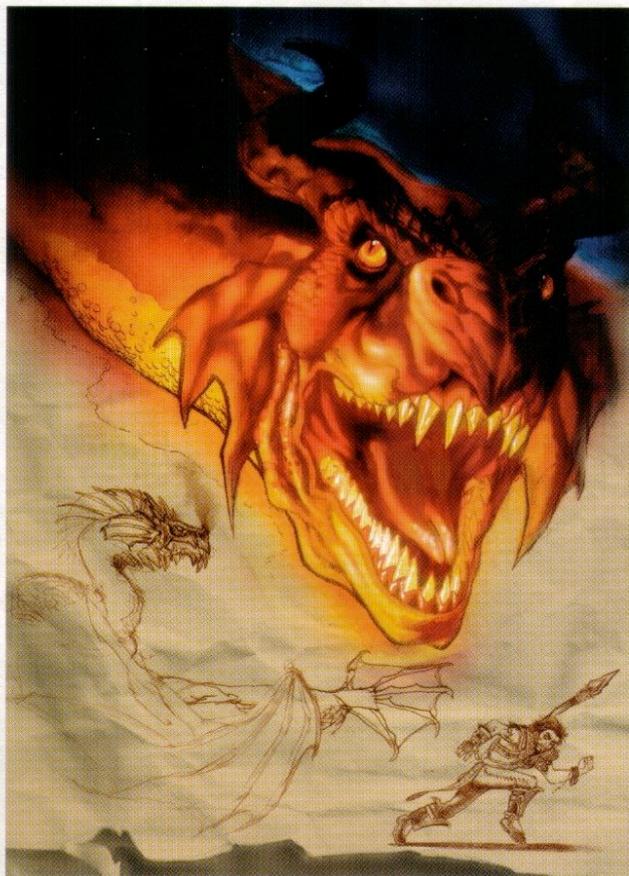


Illustrazione di Nardo Conforti

Influsso moderato: In questa fase il nuovo fulcro del terrore è costituito dagli artefatti nefandi, oggetti di tremendo potere che si manifestano sul Piano Materiale per aiutare gli emissari nel progetto di conquista. La cerca dell'oggetto spinge l'emissario e la sua loggia a intensificare ulteriormente le loro attività, e questo si traduce in una maggiore estensione dell'influsso. Ma il ricongiungimento con l'artefatto è un evento di grande e terribile portata, capace di sconvolgere fino a un intero continente. Da quel momento le creature con archetipi trasfigurati si incontrano più di frequente anche fuori dalla loggia, e tutta la magia dell'area interessata sembra risentire di limitazioni pesanti che favoriscono le attività dell'emissario e dei suoi eserciti. Le alterazioni del territorio diventano drammaticamente più marcate, e costituiscono un pericolo costante per la vita.

Influsso forte: Questa è la fase terminale, che mette il mondo in ginocchio con sconvolgimenti su larga scala e dalla portata apocalittica. Il nuovo fulcro del terrore è costituito dai centri di potere, terribili costruzioni che vengono innalzate per diretta emanazione del Terrore Ancestrale o con l'aiuto degli emissari. L'emissario dell'entità, divenuto il padrone assoluto di vaste aree del mondo grazie all'artefatto nefando e alle schiere armate della sua loggia, mira a estendere il proprio dominio su tutto ciò che rimane del Piano Materiale. Le creature con archetipi trasfigurati sono ormai molto più numerose di quelle normali, e la magia diviene profondamente limitata e difficile da praticare, tranne per i più potenti incantatori. Le alterazioni del territorio legate al Terrore Ancestrale raggiungono il punto estremo, come se quella parte di mondo fosse in procinto di fondersi con il Nephandum.

PARAMETRI DELL'INFLUSSO

Qui di seguito sono descritte le regole che riguardano i singoli parametri di un influsso. Per facilità di esposizione, ogni voce presenta una descrizione generale e l'applicazione progressiva a seconda del grado di influsso.

Di questi parametri, alcuni sono fissi per tutte le entità, essendo un effetto generale dell'assalto del Nephandum (estensione e limitazioni della magia). Questi fattori

vengono applicati all'influsso dell'entità così come sono descritti, senza alcuna modifica. Altri parametri (fulcro del terrore e archetipi trasfigurati) devono invece essere declinati a seconda del Terrore Ancestrale che esercita il suo influsso. Per esempio, l'artefatto nefando di Melpheron corrisponde generalmente a certe caratteristiche specifiche, che vengono elencate nel paragrafo dedicato a Melpheron. Infine, le alterazioni del territorio sono una diretta emanazione della natura di ciascun Terrore Ancestrale, che piega la realtà secondo la tipologia di paura a cui è maggiormente affine. Di conseguenza, il parametro delle alterazioni del territorio è unico per ogni entità.

Estensione

L'estensione di un territorio influenzato da un'entità del Nephandum cambia in base al grado di influsso (debole, moderato o forte). Si tratta di un valore indicativo, che il GM può modellare a suo piacimento, ma si consiglia di attenersi ai limiti massimi suggeriti. Nell'area coperta dall'influsso si applicano tutti gli altri parametri che caratterizzano la presenza di una determinata entità, dalla manifestazione di archetipi e fulcri del terrore fino alle alterazioni del territorio.

Sebbene ogni decisione sulla precisa estensione di un territorio influenzato dal Nephandum sia affidata interamente al GM, è bene tenere a mente le seguenti regole. Un'estensione può dilatarsi, restringersi o assumere una conformazione differente nell'arco di pochi giorni, ma è sempre legata alla presenza di un fulcro del terrore. Per esempio, se un emissario di Yordul stabilisce in un villaggio la sua base operativa, quel villaggio rimane sotto l'influsso debole di Yordul fino alla morte dell'emissario stesso. Naturalmente, l'estensione può allargarsi o modellarsi diversamente a seconda delle azioni dell'emissario e della sua loggia, ma può occupare al massimo una regione. A quel punto potrebbe comparire l'artefatto nefando di Yordul fuori dal territorio già occupato, e la sua venuta dilata immediatamente l'estensione potenziale dell'influsso di Yordul. Sarà compito dell'emissario cercare l'artefatto e impadronirsene, portando l'influsso effettivo del suo Signore del Terrore su un intero continente.

CONFLITTI DI ESTENSIONE

Tranne che in particolari circostanze, i margini del territorio sotto l'influsso dei Terrori Ancestrali sono aperti e liberamente transitabili. Gli elementi del paesaggio cambiano gradualmente, quindi il transito da una terra trasfigurata a un normale territorio non permette di notare netti mutamenti. Semplicemente, le caratteristiche del paesaggio ritornano alla loro normalità nel giro di pochi chilometri per l'influsso debole, decine o centinaia di chilometri per l'influsso moderato, o ancora di più per l'influsso forte. Diverso è il caso di due territori sotto la morsa di entità distinte (Tzanaar e Yordul, per esempio), perché il paesaggio appare immediatamente alterato dall'influsso dell'entità successiva. Comunque sia, è sempre il GM che ha l'ultima parola per stabilire dove termina l'influsso di una determinata entità e comincia l'altro.

Estensione contesa: L'influsso su un Piano Materiale genera conflitti tra le varie entità del Nephandum, che tendono

a spartirsi il possesso dei territori aggredendosi a vicenda con i mezzi più subdoli. In caso di contesa tra influssi di pari intensità (per esempio, l'influsso debole di Melpheron su un villaggio e l'influsso debole di Tzanaar sul bosco circostante) è il GM a stabilire quale delle due entità avrà la meglio sull'altra. Spesso si tratta di uno scontro all'ultimo sangue tra due emissari, con il vincitore che cancella l'influsso del perdente e lo riconverte in tempi rapidi. Nel caso di uno scontro tra emissari appartenenti allo stesso Terrore Ancestrale, l'appropriazione dell'influsso del perdente sarà immediata. Al contrario, un influsso di grado superiore (moderato contro debole, o forte contro moderato) ingloba facilmente quello di grado inferiore. Per rendere le cose più coerenti, comunque, il GM dovrà decidere quali sono gli eventi principali nel passaggio di consegne tra due Terrori Ancestrali, spesso descrivendo le furiose battaglie che si accendono tra gli emissari.

Influsso debole: Un'area sotto l'influsso debole di un Terrore Ancestrale ha dimensioni comprese tra un villaggio e una regione. Potrebbe essere il piccolo centro in cui l'emissario ha allestito il quartier generale della sua loggia segreta, magari in mezzo alla selva di un bosco, nelle fogne cittadine, in un palazzo signorile o in un castello. Se l'emissario riesce a espandere il suo raggio di azione, potrebbe occupare un territorio corrispondente a una regione del mondo. Ai fini del gioco, con il termine "regione" s'intende un territorio caratterizzato da fattori unitari, che siano di tipo geografico, politico, storico, climatico o altri aspetti ancora. Tutto ciò che si trova all'interno dell'area (insediamenti, villaggi, città e così via) ricade sotto gli effetti dell'influsso debole. Si noti che, per allargare l'estensione effettiva di un territorio influenzato, l'emissario deve promuovere attivamente la diffusione della paura tipica del suo Signore del Terrore. Se un emissario si limita a spostarsi, l'influsso del Terrore Ancestrale non si muove con lui.

Influsso moderato: Un'area sotto l'influsso moderato di un Terrore Ancestrale ha dimensioni comprese tra una regione e un continente. A partire dall'estensione indicata in precedenza, l'influsso moderato del Terrore Ancestrale potrebbe espandersi fino a coprire una regione geografica di vaste dimensioni. Gli esempi tipici potrebbero essere una vasta distesa di terre brulle,



RAZZE E TERRORI ANCESTRALI

Prendendo come riferimento le vocazioni naturali, il patrimonio culturale e altri fattori ancora, ogni razza del *Manuale del Giocatore* viene attratta o rifugge con maggiore frequenza da determinate entità del Nephandum. Le indicazioni che seguono sono puramente orientative e possono variare a discrezione del GM. Nulla vieta di creare delle bizzarre combinazioni per spiazzare ancora di più i vostri giocatori. Per esempio, gli gnomi hanno una grande propensione per la scuola dell'illusione e vengono più spesso affascinati da Hyssiris, ma una comunità di gnomi antropofagi che abbraccia la causa di Tzanaar potrebbe mettere i brividi anche agli avventurieri più navigati.

Elfi: Il popolo elfico è particolarmente sensibile al richiamo delle passioni di Melpheron e all'influsso che Yordul sembra esercitare sugli enigmi della magia. Yordul gode di un favore aggiuntivo anche per l'isolamento a cui spesso le società elfiche sono costrette. La loro mente salda li rende invece pressoché insensibili all'influenza di Hyssiris, mentre provano un'altalenante attrazione per le perversioni organiche scatenate dalle malattie di Ashatha. Infine, è molto difficile che gli elfi cadano in uno stato di imbarbarimento, ma le comunità più antiche ed emarginate potrebbero sviluppare la ferocia di Tzanaar.

Gnomi: Hyssiris e le sue contorte teorie sulla finzione e sulla realtà fanno spesso presa sulla mente degli gnomi. Quelli più disciplinati e volitivi che riescono a sfuggire al richiamo del Signore della Follia spesso finiscono per cadere nella trappola di Yordul. Le lusinghe di Melpheron, Tzanaar e Ashatha attecchiscono solamente in casi eccezionali, ma quando lo fanno possono nascere delle combinazioni imprevedute e ancora più aberranti della norma.

Halfling: Il carattere girovago degli halfling li rende sensibili all'impulso selvatico di Tzanaar e all'aspetto seducente di Melpheron. Il loro senso pratico li rende invece meno percettivi nei confronti di Hyssiris e delle sue illusioni, mentre Ashatha cala la sua mano corruttrice sui villaggi che si trovano nei pressi di ambienti mefitici e pestilenziali.

Mezzelfi e mezzorchi: In quanto ibridi, le due razze miste attirano le morbide attenzioni di Ashatha. I mezzorchi e il loro istinto animalesco sono particolarmente sensibili al richiamo di Tzanaar, mentre l'animo malinconico dei mezzelfi solitari si avvicina con allarmante frequenza agli abissi neri di Yordul. Melpheron sembra attecchire con estrema difficoltà, vista la mancanza di organizzazione e interessi sociali di queste due razze. Solo i mezzelfi che praticano la magia arcana si avvicinano a Hyssiris, mentre i mezzorchi tendono a esserne completamente disinteressati.

Nani: L'animo di questo fiero popolo risponde al richiamo guerresco di Melpheron. Quei nani che sono invece intimamente legati alla vita sotterranea rischiano di diventare facili prede di Yordul e del suo canto di oscurità eterna. La loro educazione disciplinata e rigida li rende invece refrattari alle lusinghe di Tzanaar, mentre la scarsa attitudine con la magia arcana sbarra loro la strada alle illusioni caleidoscopiche di Hyssiris. Alcune leggende parlano di nani degenerati che hanno riempito i loro complessi sotterranei di acque stagnanti, inneggiando alla gloria di Ashatha.

Umani: Come spesso accade alla razza degli umani, la loro vasta gamma di tormenti, debolezze e velleità li rende sensibili al richiamo di tutti i Terrori Ancestrali, senza nessuna predilezione particolare.

un deserto freddo e inospitale, una giungla sterminata e miasmatica. Nel caso estremo, l'influsso moderato può estendersi fino a un intero continente. Il territorio influenzato deve possedere delle caratteristiche che lo rendano unitario, per ragioni geografiche, politiche, storiche, climatiche o per altri aspetti. Tutto ciò che si trova all'interno dell'area (regni, imperi e così via) ricade sotto gli effetti dell'influsso moderato. Anche in questo caso il ruolo dell'emissario deve risultare attivo, in particolare per impossessarsi dell'artefatto nefando. Per arrivare a coprire un'area continentale, non solo deve essere avvenuto il ricongiungimento dell'emissario con l'artefatto, ma è anche necessario che da quel momento la campagna di conquista sia proseguita con maggiore intensità.

Influsso forte: Un territorio che è caduto sotto l'influsso forte di un Terrore Ancestrale ha dimensioni comprese tra un continente e l'intero Piano Materiale. Quando l'emissario ha scardinato i poteri che gli si opponevano grazie all'ausilio dell'artefatto nefando, l'influsso dell'entità può erompere fuori dai confini di un continente e proseguire la sua marcia di conquista senza alcun limite. Perché ciò avvenga è necessario che sia eretto un centro di potere, nato dalla fusione di intenti dell'emissario, dell'artefatto nefando e dal Terrore Ancestrale. Se a quel punto non viene fermata, l'entità può gradualmente assorbire l'intero Piano Materiale stingendolo nella sua morsa terrificante, e il destino del piano è segnato per sempre.

CLASSI E TERRORI ANCESTRALI

Le classi presentate nel *Manuale del Giocatore* interagiscono con gli influssi del Nephandum secondo le linee generali esposte qui di seguito. Per stabilire la classe degli emissari, dei seguaci e dei trasfigurati, comunque, il GM è libero di utilizzare i Terrori Ancestrali secondo le sue esigenze. Il metodo più efficace è sempre quello di creare delle aspettative che in seguito vengono ribaltate. Dopo diversi scontri con druidi degeneri asserviti a Ashatha, per esempio, i PG potrebbero scoprire che sono delle semplici pedine di monaci vivisezionisti devoti al Signore della Malattia.

Barbaro: I barbari sono la classe per eccellenza portata a rispondere al richiamo di Tzanaar. La loro ira innata, combinata alla ferocia e alla fame insaziabile del Signore della Bestialità, li fa diventare delle macchine di distruzione senza limiti morali. La solida tempra dei barbari li rende anche ottimi soggetti per le turpi mutazioni di Ashatha.

Bardo: Melpheron ammira in modo malsano la capacità dei bardi di suscitare e placare le emozioni più estreme. Anche Hyssiris è affascinato dalla loro impareggiabile dote di rendere reali le storie fittizie, con l'inganno o la pura immaginazione.

Chierico: La reazione di un chierico ai Terrori Ancestrali dipende in gran parte dall'area di influenza della divinità a cui egli è fedele. Spesso i chierici non sono direttamente interessati a ciò che succede nelle alte sfere, concentrandosi invece sull'osservanza religiosa e le pratiche della sua chiesa sul mondo di gioco. Per questo motivo, la formazione di un'eresia all'interno di una chiesa è un evento abbastanza comune, e l'ingresso delle entità del Nephandum non fa altro che accrescerne la frequenza. Se un chierico abbraccia la causa di un Terrore Ancestrale, la fornitura di incantesimi divini e di altri poteri concessi dalla sua divinità non viene in alcun modo alterata, a patto che vengano rispettate le aree di influenza e le pratiche religiose tipiche della sua chiesa. In linea generale, i chierici hanno una predisposizione naturale alla percezione di forze mistiche che interagiscono con il mondo, e questo li rende ugualmente suscettibili al richiamo di qualsiasi Terrore Ancestrale.

Druido: Alcuni druidi dalla volontà poco salda o disposti a tutto pur di difendere la natura cadono spesso sotto l'influsso di Tzanaar. Altri invece non riescono a resistere al richiamo di Ashatha e si perdono nell'esplorazione del labirinto senza fine di mutazioni e alterazioni suscitate dal Signore della Malattia.

Guerriero: I guerrieri sono le pedine predilette di Melpheron. La loro bravura sul campo di battaglia li rende campioni nel seminare il verbo del Signore del Sangue. Tutte le entità possono comunque esercitare un irresistibile ascendente su questa classe, considerata la varietà e differenziazione dei guerrieri in circolazione.

Ladro: Molti ladri trovano irresistibile l'idea di diventare tutt'uno con l'ombra e rispondono al richiamo di Yordul, a volte convinti di poter godere della protezione del Signore dell'Oscurità nei loro tentativi di profanare cripte e tombe antiche. Altri abbracciano volentieri Hyssiris e le sue illusioni, confondendosi nella sua rete di inganni per poi perdersi irrimediabilmente.

Mago e stregone: L'atteggiamento degli incantatori arcani nei confronti dei Terrori Ancestrali dipende in larga misura dalla specializzazione magica che hanno sviluppato. Se un incantatore arcano si avvicina agli obiettivi di un Terrore Ancestrale, il suo repertorio di incantesimi tenderà a sottolineare gli aspetti generali dell'entità in questione. Sulla base delle scuole di magia di maggiore utilizzo, maghi e stregoni hanno le seguenti affinità: Ammalimento (Melpheron), Illusione (Hyssiris), Necromanzia (Ashatha e Yordul), Trasmutazione (Ashatha e Tzanaar).

Monaco: Grazie al loro controllo e alla loro disciplina, i monaci sono generalmente più difficili da fuorviare per tutti i Signori del Terrore. Alcuni, tuttavia, rimangono soggiogati dall'intento di Melpheron di assorbire tutte le emozioni estreme per riportare l'ordine nell'universo, mentre altri si addentrano presuntuosamente nei meandri della follia di Hyssiris, convinti erroneamente di poter confutare la sua rete di menzogne.

Paladino: Come i monaci, anche i paladini sono particolarmente difficili da traviare, ma alcuni possono lasciarsi trasportare ciecamente dalle loro cause sacre e diventare inconsapevolmente dei seguaci di Melpheron e spargere il sangue di migliaia di vittime. Ovviamente, allinearsi con l'empia opera del Signore del Sangue significa per loro la perdita dello status di paladini.

Ranger: Tzanaar reclama a sé quanti più ranger possibile, ottenendo il duplice risultato di poter contare su inarrestabili e selvagge macchine di morte e quello di assottigliare le fila di coloro che potrebbero rivelarsi i suoi avversari più implacabili.

Fulcri del terrore

I fulcri sono le manifestazioni dirette delle entità del Nephandum sul Piano Materiale, e anche i mezzi utilizzati dai Terrori Ancestrali per la progressiva conquista del mondo. I tre fulcri del terrore sono rappresentati dagli emissari, dagli artefatti nefandi e dai centri di potere, che compaiono nel Piano Materiale in quest'ordine preciso, in base al grado di influsso esercitato da un Terrore Ancestrale.

Per fermare l'attività di corruzione operata dal Nephandum è necessario distruggere il fulcro del terrore di grado più alto che in quel momento è presente sul Piano Materiale. Per esempio, se la Cattedrale di Lame (un centro di potere legato a Melpheron) è lentamente emersa in una regione del mondo, eliminare Arzaroth (un artefatto nefando legato a Melpheron) o l'emissario di Melpheron non servirà a nulla. Per far recedere l'influenza di Melpheron a un grado minore bisognerà distruggere prima la Cattedrale di Lame. Se a quel punto Arzaroth è ancora in circolazione, l'influsso si stabilizzerà a un livello moderato; in caso contrario, l'influsso potrebbe tornare a debole se l'emissario di Melpheron è ancora in vita. Se tutti e tre i fulcri del terrore vengono eliminati, la morsa di Melpheron si è conclusa.

Influsso debole: Durante la prima fase della diffusione dei Terrori Ancestrali sul Piano Materiale, il fulcro del terrore è costituito dagli emissari. Gli emissari sono i portavoce delle entità del Nephandum, e non appena compaiono si attivano immediatamente per promuovere i malsani obiettivi del loro signore. Le strategie di un emissario possono cambiare da soggetto a soggetto, ma la loro prima mossa è sempre quella di organizzare una loggia del terrore che li protegga e li segua nella loro folle campagna di conquista. Queste logge segrete sono spesso conformi alla personalità dell'emissario e si strutturano secondo gli aspetti del Terrore Ancestrale che l'emissario enfatizza maggiormente. Se i personaggi riescono a eliminare un emissario otterranno una decisiva (seppur temporanea) vittoria contro il Nephandum. In mancanza di fulcri più potenti, la morte degli emissari comporta infatti il ritorno a una situazione di normalità, in cui non si applicano più le limitazioni della magia, gli archetipi trasfigurati e le alterazioni del territorio descritti in questo capitolo.

Influsso moderato: Quando un emissario e i suoi seguaci riescono ad abbattere o indebolire il potere temporale, arcano o religioso di una regione, si entra nella seconda fase dell'espansione del Nephandum. A questo punto il fulcro del terrore non è più costituito dagli emissari, che pure continuano imperversare nel Piano Materiale contaminato. Il primo fulcro sarà sostituito dagli artefatti nefandi, oggetti terribili e leggendari che compaiono nel mondo

e scatenano una disperata corsa per il loro possesso. Come nella fase precedente, la distruzione degli artefatti comporta il ritorno a una situazione relativamente più tranquilla, cioè all'influsso debole. Di contro, se gli emissari riescono a impossessarsi degli artefatti e dilatano ancor più la loro autorità sul mondo, si passa a una situazione di influsso forte.

Influsso forte: Nel momento in cui i fulcri costituiti dagli emissari e dagli artefatti si riuniscono, il potere dei Terrori Ancestrali si scatena sul Piano Materiale con una furia che non conosce eguali. Il nuovo fulcro del terrore è costituito da un centro di potere, che compare misteriosamente in un mondo ormai irricognoscibile. Nella disperata lotta contro i Terrori Ancestrali, l'unico modo rimasto ai personaggi per ripristinare l'ordine è la distruzione del centro di potere, impresa che consente di ritornare alla fase precedente (influsso moderato) sempre che l'artefatto e l'emissario non siano stati a loro volta distrutti. Riuscire a ricacciare indietro il centro di potere, tuttavia, è un evento altamente improbabile, secondo alcuni addirittura impossibile. D'altro canto, quando le entità del Nephandum sono riuscite a stabilire il loro completo dominio sul Piano Materiale, ben poco è in grado di ostacolarle, tranne i più strenui e coraggiosi avventurieri.

Limitazioni della magia

L'intromissione del Nephandum nel Piano Materiale crea cambiamenti di portata terrificante nella trama magica, a seconda del grado di influsso esercitato da un Terrore Ancestrale. In tutta l'area coperta dall'influsso si applicano i seguenti tratti magici.

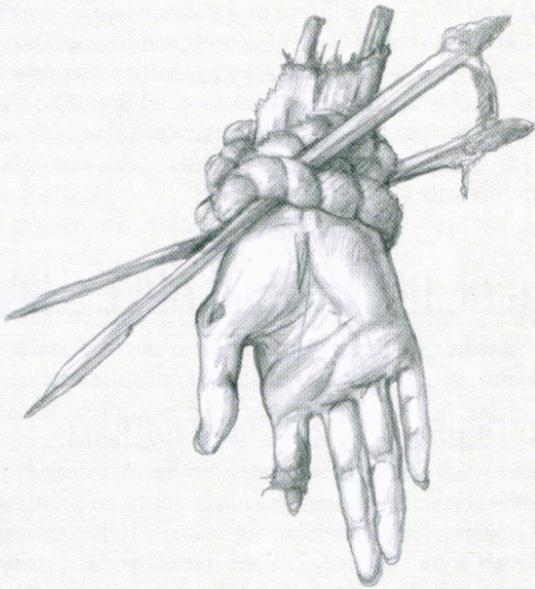
Influsso debole: Quando un Terrore Ancestrale esercita un influsso debole su una porzione del Piano Materiale, la magia subisce un primo cambiamento. Le oscure macchinazioni delle entità sono infatti permeate da un'aura difficilmente penetrabile, e anche i più esperti investigatori sono costretti ad affrontare enormi difficoltà nel tentativo di analizzare per via magica i progetti dei Signori del Terrore. Tutti gli incantesimi e gli effetti magici della scuola di divinazione sono considerati ostacolati, come se il territorio fosse caratterizzato dal tratto di magia ostacolata. Per lanciare un incantesimo di divinazione un incantatore dovrà quindi superare una prova di Sapienza Magica (CD 20 + livello dell'incantesimo). Se la prova fallisce, l'incantesimo non funziona ma viene comunque perduto come incantesimo preparato o slot incantesimo. Se la prova viene superata, l'incantesimo funziona normalmente (vedi "Tratti magici" nella GDM).

Influsso moderato: Man mano che l'influsso di un Terrore Ancestrale si estende, le leggi della magia vengono ulteriormente sconvolte. Mentre il Nephandum

INFLUSSO SCHIACCIANTE

Esiste un quarto, teorico grado di influsso che le entità del Nephandum possono esercitare sul Piano Materiale. Quando tutta la conquista del mondo da parte del Nephandum è completata, e non è più possibile tornare a una fase precedente distruggendo un fulcro del terrore, si parla di *influsso schiacciante* del Nephandum. A questo

stadio, il mondo è ormai divenuto uno strato del terribile piano ipogeo, e non vi sono più speranze di salvezza. All'influsso schiacciante non corrispondono indicazioni di gioco, poiché un piano materiale asservito interamente al Nephandum non è altro che un inerte possedimento dei Terrori Ancestrali.



aumenta la sua estensione sul Piano Materiale, i legami con gli altri piani diventano sempre più flebili, fino a risultare impossibili. Gli incantesimi e gli effetti magici di divinazione non funzionano in un'area soggetta a un influsso moderato. Ogniqualevolta un incantatore lancia un incantesimo o utilizza una capacità magica di divinazione, non ottiene alcun effetto. Gli incantatori possono rendersi conto di questa anomalia magica superando una prova di Sapienza Magica con CD 20, ma non saranno automaticamente a conoscenza delle cause di tale disfunzione.

Allo stesso tempo, in un'area soggetta a un influsso moderato, tutti gli incantesimi e gli effetti magici della scuola di evocazione sono considerati ostacolati, come se il territorio fosse caratterizzato dal tratto di magia ostacolata. Per lanciare un incantesimo di evocazione un incantatore dovrà quindi superare una prova di Sapienza Magica (CD 20 + livello dell'incantesimo). Se la prova fallisce, l'incantesimo non funziona ma viene comunque perduto come incantesimo preparato o slot incantesimo. Se la prova viene superata, l'incantesimo funziona normalmente (vedi "Tratti magici" nella GDM). Poiché tutta la scuola di evocazione è ostacolata, anche gli incantesimi di *cura* o *resurrezione* funzionano con maggiore difficoltà.

Nell'area interessata, tutti i collegamenti tra il Piano Materiale e gli altri piani (piani interni, piani esterni, piani di transizione e semipiani) sono bloccati. Gli incantesimi e gli effetti magici che sfruttano i collegamenti tra i piani non funzionano, e le creature con il sottotipo extraplanare non possono più spostarsi dai piani esterni, interni o di transizione verso il Piano Materiale influenzato dal Nephandum, né viceversa. Pertanto, qualsiasi incantesimo *evoca mostri* o *evoca alleato naturale* non avrà alcun effetto, così come gli incantesimi *transizione eterea*, *spostamento planare*, *portale* e simili. Le creature esterne o extraplanari che si trovano entro un territorio sotto l'influsso moderato del Nephandum vengono automaticamente rispediti al loro piano di origine, come se subissero gli effetti di un incantesimo *congedo* (senza poter

effettuare alcun tiro salvezza). Inoltre, qualsiasi creatura esterna o extraplanare non può entrare in alcun modo nell'area coperta dall'influsso.

Influsso forte: Nel momento in cui l'influsso di un Terrore Ancestrale diventa di grado forte, tutto il Piano Materiale risente degli apocalittici effetti del Nephandum. Anche la magia, naturalmente, non è più la stessa. Gli incantesimi e gli effetti magici di divinazione ed evocazione non funzionano in un'area soggetta a un influsso forte. Ogniqualevolta un incantatore lancia un incantesimo o utilizza una capacità magica di divinazione ed evocazione, non ottiene alcun effetto. Gli incantatori possono rendersi conto di questa anomalia magica superando una prova di Sapienza Magica con CD 20, ma non saranno automaticamente a conoscenza delle cause di tale disfunzione. Poiché tutta la scuola di evocazione è bloccata, anche gli incantesimi di *cura* o *resurrezione* non funzionano. Per questo motivo le vittime del Nephandum vedono diminuire ulteriormente le loro possibilità di successo.

Allo stesso tempo, in un'area soggetta a un influsso moderato, tutti gli incantesimi e gli effetti magici della scuola di abiurazione sono considerati ostacolati, come se il territorio fosse caratterizzato dal tratto di magia ostacolata. Per lanciare un incantesimo di abiurazione un incantatore dovrà quindi superare una prova di Sapienza Magica (CD 20 + livello dell'incantesimo). Se la prova fallisce, l'incantesimo non funziona ma viene comunque perduto come incantesimo preparato o slot incantesimo. Se la prova viene superata, l'incantesimo funziona normalmente (vedi "Tratti magici" nella GDM).

Come per l'influsso moderato, nell'area interessata da un influsso forte tutti i collegamenti tra il Piano Materiale e altri piani (piani interni, piani esterni, piani di transizione e semipiani) sono bloccati.

Archetipi trasfigurati

La morsa dei Terrore Ancestrali ha un effetto inquietante anche sulle creature che vivono nei territori sotto il loro influsso. Quando il mondo comincia a subire gli assalti della paura, alcuni esseri si convertono più o meno spontaneamente ai nuovi padroni. Lo scellerato patto che stringono con le entità del Nephandum conduce queste creature a sviluppare degli aspetti che non sono normalmente presenti nella loro natura. In termini di gioco, ciò vuol dire che alcune creature sotto l'effetto del Terrore Ancestrale possono acquisire il rispettivo archetipo trasfigurato (vedi Capitolo 7: "Mostri"). In un territorio sotto l'influsso moderato di Melpheron, per esempio, alcune creature potranno acquisire l'archetipo del trasfigurato di Melpheron, mentre in territori sotto l'influsso forte di Yordul altre creature acquisiranno l'archetipo del trasfigurato di Yordul.

La presenza di creature con archetipi trasfigurati è regolata dal grado di influsso di un Terrore Ancestrale, come evidenziato di seguito. Le percentuali indicate suggeriscono il limite massimo di creature che possono acquisire un archetipo trasfigurato. Naturalmente la scelta effettiva della percentuale ricade sul giudizio del GM, così come i motivi che spingono la creatura ad acquisire un archetipo trasfigurato.

Influsso debole: In un territorio sotto l'influsso debole di un Terrore Ancestrale, è possibile che un massimo del 25% di creature presenti acquisiscano l'arche-

tipo trasfigurato del Terrore Ancestrale specifico. Nella maggioranza dei casi, comunque, l'archetipo trasfigurato viene applicato unicamente all'emissario e ai membri della sua loggia del terrore. In aggiunta potrebbero formarsi creature trasfigurate in prossimità dell'area che da più lungo tempo è sotto gli effetti dell'influsso.

Influsso moderato: In un territorio sotto l'influsso moderato di un Terrore Ancestrale, è possibile che un massimo del 50% di creature presenti acquisiscano l'archetipo trasfigurato del Terrore Ancestrale specifico. Oltre all'emissario e ai membri della sua loggia, l'archetipo trasfigurato si manifesta largamente su tutto il territorio sotto l'influsso del Terrore Ancestrale. Queste creature trasfigurate possono continuare ad agire singolarmente o avvicinarsi loro stesse alla loggia del terrore, formando una rete di contatti o un esercito di dimensioni ancora maggiori.

Influsso forte: In un territorio sotto l'influsso forte di un Terrore Ancestrale, è possibile che un massimo del 75% di creature presenti acquisiscano l'archetipo trasfigurato del Terrore Ancestrale specifico. In questo caso le creature trasfigurate possono superare abbondantemente le creature rimaste normali, con effetti devastanti per il tessuto sociale del territorio.

Alterazioni del territorio

Ognuno dei cinque Terrori Ancestrali tende a modificare in modo diverso il territorio su cui esercita il suo influsso. Vi è ben poco in comune tra Melfheron, che ama assistere a spargimenti di sangue, e Yordul, che desidera ricoprire tutto con la sua notte eterna. Per questo motivo, oltre ai parametri che sono fissi per tutte le entità del Nephandum (estensione, fulcri del terrore, limitazioni della magia, archetipi) vi sono anche alterazioni del territorio che sono proprie a ciascun Terrore Ancestrale. La descrizione dei cambiamenti morfologici sono da considerarsi a titolo di esempio. Nulla vieta al GM di aggiungere o togliere dettagli, suggestioni e atmosfere. Anzi, la peggior cosa sarebbe ripetere sempre le medesime descrizioni. Si suggerisce di sottolineare di volta in volta alcuni aspetti singolari del territorio, traendo ispirazione dalla natura generale dell'entità.

Influsso debole: A questo livello di influsso un territorio acquisisce un'atmosfera che sembra modificarlo lievemente. In alcuni casi la modifica può risultare apparentemente positiva, e comunque non si ha mai l'impressione di trovarsi davanti a mutamenti straordinari. Solo alcuni particolari, a prima vista poco significativi, rivelano le differenze tra il passato e il presente. Di norma si tratta di atteggiamenti aggressivi che si riscontrano nella gente comune, di un aspetto malaticcio delle piante e degli animali, di un decremento della luminosità o di qualcosa di simile. Un'alterazione del territorio in questa fase può insospettire gli investigatori dell'occulto, ma raramente viene interpretata come qualcosa di più di una semplice stranezza.

Influsso moderato: Quando l'influsso di un Terrore Ancestrale è moderato, il territorio subisce alterazioni che diventano palesi per chiunque. Tutta la popolazione si rende conto che sta succedendo qualcosa di strano, ma è ancora difficile riuscire a identificare la fonte del cambiamento. L'alterazione si configura come una pericolosa insidia per gli abitanti del territorio che non abbracciano il volere del Terrore Ancestrale. In questa fase molti

avventurieri decidono che è giunto il momento di occuparsi attivamente degli strani fatti a cui assistono.

Influsso forte: In questa fase un territorio viene alterato in modo tale da risultare praticamente irriconoscibile. La gente risulta pienamente consapevole di quanto sta accadendo, e chi non diventa seguace o trasfigurato del Terrore Ancestrale si prepara alla fine del mondo o a una vita da fuggitivo. Il Terrore Ancestrale è una minaccia concreta, e nella popolazione si instilla la consapevolezza dell'ineluttabilità di un fato crudele.

SCHEDE DEI TERRORI ANCESTRALI

Ogni scheda dei Terrori Ancestrali è organizzata nello stesso formato generale per facilità di consultazione.

STATISTICHE DEI TERRORI ANCESTRALI

La prima parte contiene informazioni basilari sull'entità.

Nome: Sulla prima riga è indicato il nome con cui il Terrore Ancestrale è maggiormente conosciuto. Se l'entità riceve altri appellativi per le sue caratteristiche e attitudini, vengono elencati subito sotto il nome principale.

Allineamento: L'allineamento del Terrore Ancestrale. Alle entità si applicano gli stessi allineamenti dei mortali (vedi "Allineamento" nel *Manuale del Giocatore*).

Area di influenza: I Terrori Ancestrali sono associati frequentemente con determinati aspetti della vita mortale. Per ciascuna delle cinque entità vengono indicate due sottocategorie. La prima è relativa alle aree di influenza maggiori, ambiti su cui l'entità esercita un'autorità diretta per raccogliere seguaci, stabilire alleanze con strutture di potere e fomentare eresie. La seconda indica le aree di influenza minori, che sono riconducibili ai Terrori Ancestrali soltanto tramite interpretazioni falsate e chiavi di lettura fuorvianti. Gli elementi dell'area di influenza, sia maggiore che minore, sono presentati in ordine alfabetico e non di importanza.

TESTO DESCRITTIVO

La prima parte delle descrizioni fornisce informazioni generali sulle entità, sui loro scopi e sul loro dogma. In aggiunta agli elementi cardine che spiegano la natura dell'entità e delle sue relazioni con il Piano Materiale, nel testo descrittivo vengono indicati i tre seguenti fulcri del terrore.

Emissario: Le caratteristiche generali dell'emissario e le logge del terrore che organizza per espandere l'influsso dell'entità oltre a quello debole.

Artefatto: I tipi di artefatto più frequenti che compaiono quando l'influsso dell'entità è moderato.

Centro di potere: I centri nevralgici per la vittoria finale dell'entità, luoghi apocalittici che appaiono al grado di influsso forte e che vengono presentati nelle loro tipologie più comuni.

ALTERAZIONI DEL TERRITORIO

Sotto questa voce vengono indicate le specifiche alterazioni del territorio sotto l'influsso del Terrore Ancestrale, distinte in base al grado dell'influsso (debole, moderato, forte). Queste alterazioni del territorio sono diversificate per ogni entità, e si aggiungono ai parametri generali descritti in precedenza (estensione, fulcri del terrore, limitazioni della magia, archetipi trasfigurati).

ASHATHA

Il Signore della Malattia, l'Ammorbato, il Re delle Mosche, l'Evolutore, il Grande Parassita

Allineamento: Neutrale Malvagio

Area di influenza: *Maggiore:* Aberrazioni, caos, delirio, dolore, druidi, evoluzione, insetti, malattia, melme, mosche, paludi, parassiti, ragni, serpenti, topi, trasformazione. *Minore:* Animali, guarigione, magia, nascita, natura, studio, terra

Ashatha è il signore supremo delle epidemie, della corruzione e del disfacimento. Nascosto nei meandri più fetidi e purulenti del Nephandum, il Signore della Malattia medita nuove pestilenze con cui affliggere i viventi e corrompere tutto ciò che esiste. Ashatha possiede una resistenza senza pari, che lo rende capace di rimanere in una moribonda letargia per millenni prima di scatenare la sua incredibile virulenza. Gli imprevedibili cicli di attività del Signore della Malattia costringono le altre entità del Nephandum a tenerlo sotto un costante controllo. Ashatha riceve la venerazione delle creature ammalate, degli abitanti delle paludi e di chi risiede in luoghi dove regnano l'infezione e la sporcizia.

Ashatha non possiede una forma facilmente identificabile. In genere appare come una vasta nube di vapori e miasmi pestilenziali, oppure come una gigantesca spora che si gonfia e si svuota mentre fluttua nell'aria. Non ha

nemmeno un colore preciso o dimensioni fisse. L'unica cosa che sembra rimanere costante è l'aspetto malsano dei suoi connotati. Altre volte appare come una figura vagamente umanoide composta da un agglomerato fitto e brulicante di mosche, millepiedi, insetti e altri parassiti, oppure assume dei tratti da rettile o serpente, con lunghe escrescenze tentacolari che sembrano sondare l'aria e il terreno.

Ashatha mira a diffondere il più possibile i contagi da lui concepiti mentre è in stato di letargia. La malattia non è comunque un fine, bensì un mezzo. Egli scatena le sue pestilenze perché le creature viventi, sottoposte al dolore e alla corruzione, possano reagire e diventare più resistenti. Se non vengono sopraffatte dal morbo, queste si evolvono in esseri più forti e adattati a qualsiasi minaccia. Soltanto l'evoluzione ha importanza, e il tocco del Signore della Malattia sprona tutta la materia vivente a progredire abbandonando i ristagnanti concetti di salute e pulizia. L'obiettivo finale di Ashatha è l'onnipresenza. Non ambisce alla distruzione o al dominio dell'universo, ma desidera inocularsi in tutte le creature esistenti per vivere al loro interno come un gigantesco parassita. Infettare le altre entità del Nephandum è la sua ambizione suprema: loro potranno spadroneggiare sulle varie dimensioni, ma Ashatha sarà sempre presente.

Un territorio trasfigurato dall'influsso di Ashatha diventa un coacervo purulento di acqua e fango, dove bru-

Influsso di Ashatha



licano miriadi di forme di vita tra le più disgustose e l'aria è pervasa dal fetore di germi maligni. Paludi e acquitrini spuntano ovunque, piante acquatiche, felci e licheni crescono a dismisura e attirano sciami di insetti e invertebrati. I terreni rocciosi e asciutti si fanno fangosi, e sul suolo si aprono come mille pustole le tane di ratti e serpenti. Il cielo è perennemente gravido di nuvole nere e opprimenti che riversano una pioggia viscida che non concede ristoro. L'aria è carica di spore tossiche talmente dense da apparire come una fitta polvere verdastra.

Il Signore della Malattia ha facile presa nei territori paludosi, nei pressi degli acquitrini e in tutti quei luoghi infestati da parassiti e animali portatori di contagio. Prospera in particolar modo in quei territori che sono già afflitti per cause naturali da pestilenze, contagi e qualsiasi tipo di morbo. Questo comprende anche le baracche nelle periferie delle città o le fogne che attraversano il sottosuolo.

Ashatha corrompe tutto ciò che tocca. Di conseguenza, anche i suoi fulcri del terrore recano questo marchio di corruzione e mostrano chiaramente la loro natura alterata. Tutto ciò che riguarda Ashatha è diametralmente opposto alla sfera sociale e alla normalità, almeno nei suoi aspetti di facciata.

Emissario: Gli emissari di Ashatha sono sconvolti dalla malattia ma saldi nell'animo grazie alla cieca fiducia nel volere del loro signore. I druidi, data la loro natura introversa, possono essere ottime scelte per le trame del Signore della Malattia, ma talora anche gli incantatori arcani sono attirati dagli esperimenti che Ashatha effettua su tutte le creature viventi. Ogni emissario di Ashatha lavora senza fretta, con la consapevolezza di essere il capostipite di una lunga serie di eletti. Manipola con precisione chirurgica il potenziale di cambiamento che è insito nelle malattie, per abbattere gli oppositori o modificare le razze in perfette e servili aberrazioni.

Artefatto: Gli artefatti nefandi legati a Ashatha sono oggetti che comunemente si considererebbero orrendi, pestilenziali e rivoltanti. Agli occhi dei seguaci del Signore della Malattia, però, tali oggetti dischiudono le porte a una conoscenza più profonda e reale dell'essenza della vita e della morte. Per questo motivo gli artefatti di Ashatha risultano appetibili solamente per i suoi adepti. A volte un artefatto di Ashatha può essere un'arma, ma più spesso si tratta di oggetti meravigliosi dalla foggia aliena.

Centro di potere: Ashatha predilige centri di potere che tengano alla larga tutti gli intrusi. Di norma si tratta di strutture ben organizzate ma dall'aspetto malsano, entro le quali si conducono impensabili esperimenti di ogni tipo di mutazione. Creature meticciate vagano tra le sale, mentre miasmi infernali riempiono l'aria e oscuri rimbombi e lamenti strazianti provengono dalle sale sotterranee. Un centro di potere di Ashatha si trova sempre in aree paludose o zone cittadine dove il degrado regna sovrano.

Alterazioni del territorio

Influsso debole: In un territorio sotto l'influsso debole di Ashatha affiorano soltanto piccole tracce nascoste del tocco corruttore del Signore della Malattia. L'aria in alcuni punti casuali è umida e carica di un forte puzzo, anche all'aperto o nelle stagioni fredde. I neonati hanno un aspetto anomalo e possono presentare piccole malformazioni, e anche i vegetali più piccoli o deboli, come i fiori o i germogli appena sbocciati, mostrano colori e forme innaturali e vagamente malsani. Negli angoli più nascosti

dei dungeon o dei sotterranei (come anche nelle case più vecchie o negli edifici disabitati) uno strano viscidume sembra proliferare in modo frenetico, specialmente nelle fenditure delle pareti o nei buchi del terreno.

Influsso moderato: Un territorio sotto l'influsso moderato di Ashatha comincia a diventare un ambiente pericoloso per la vita. Il cielo è perennemente coperto di nuvole grigie, e le piogge cadono per buona parte di ogni giornata. Il terreno è fangoso e melmoso anche in quei punti in cui normalmente sarebbe stato solido e compatto, creando qualche problema alla mobilità. La vegetazione comincia ad appassire o putrefarsi. Non è raro imbattersi nelle carcasse di qualche animale morto lasciato a marcire sul posto, o in creature impazzite a causa delle varie malattie che circolano nell'aria. Insetti, topi, serpenti e parassiti di ogni genere iniziano a sciamare in vari punti del territorio e a invadere anche le zone abitate. Nei dungeon e nei sotterranei, i corridoi e le sale sono invasi da una foschia verdastra e innaturale. L'odore di marcio trasuda dalle pietre e rimane ad aleggiare attorno alle pareti e ai pavimenti, mentre gemiti strazianti sembrano echeggiare in lontananza.

Influsso forte: In un territorio sotto l'influsso forte di Ashatha quasi ogni traccia del contesto originario è scomparsa per lasciare il posto a una sterminata palude malsana che inghiotte tutto ciò che esiste. Acque putride e profonde hanno sommerso ogni cosa. Felci, piante acquatiche e altri giganteschi vegetali dall'aspetto deforme emergono dalle acque. Nubi verdastre aleggiano sulle paludi, permeando l'aria del fetore della putrefazione e occludendo la visuale. Sciami di insetti e parassiti sono ovunque, brulicando sulle carcasse dei numerosi cadaveri che galleggiano nell'acqua o sono semisepolti nei rari tratti di terreno che ancora rimangono. Nelle acque e nella foschia si aggirano creature che la malattia ha gonfiato e trasformato in modo innaturale, e tutto ciò che ancora vive è stato mutato e trasfigurato in una versione malsana, purulenta e orribile a vedersi. La sterminata palude di Ashatha si estende anche nei dungeon e nei sotterranei. Molte sezioni dei sotterranei sono allagate o sommerse, e quei pochi tratti che rimangono scoperti diventano fangosi e viscidati.

HYSSIRIS

Il Signore della Follia, il Cantore delle Illusioni, il Demone della Verità, il Creatore del Tutto e del Nulla

Allineamento: Caotico Malvagio

Area di influenza: *Maggiore:* Caos, follia, furto, illusione, inganno, intrighi, intuizione, invenzione, ispirazione, ladri, ribellione, specchi, tradimento. *Minore:* Commercio, creazione, denaro, dialogo, filosofia, fortuna, indipendenza, libertà, politica, ricchezza.

Di tutte le entità del Nephandum, Hyssiris è senz'altro la più sfuggente e incomprensibile. Il problema sta nel fatto che Hyssiris sembra privo di logica... ma chi scruta a sufficienza le trame di questo Signore del Terrore riesce a intravedere la lucidità presente nella sua follia. La semplice contemplazione dell'operato di Hyssiris è in grado di condurre anche la mente più saggia e stabile alla più assoluta pazzia. Hyssiris rappresenta l'impossibile che si fonde con il reale, l'allucinazione che governa la vita, un lungo susseguirsi di immagini senza ragione, una sfilza interminabile di ragionamenti che terminano nel vuoto e

da li riemergono, minacciosi. Hyssiris è l'immaginazione al potere, con tutte le conseguenze più estreme.

Il Signore della Follia non è facilmente riconducibile a una singola immagine, poiché ciascuno giura di poterlo rappresentare in modo diverso da tutti gli altri. Hyssiris è la forma che muta in perpetuo: per un momento è un giovane dallo sguardo vuoto, il minuto dopo un vecchio esuberante in vestiti vistosi, quello successivo un bagliore luminoso che taglia il cielo, e poi ancora un cubo perfettamente quadrato dalla superficie riflettente. Altre volte è una creatura triplice, composta da tre identiche figure che si muovono, parlano e agiscono in sincronia. Oppure si può presentare come un umanoide avvolto in un mantello variopinto, col volto coperto da una maschera che lascia intravedere soltanto gli occhi di un azzurro glaciale e un'espressione talmente intensa da risultare insostenibile.

L'obiettivo di Hyssiris consiste nell'aprire le menti di ogni creatura all'illuminazione, che coincide in tutto e per tutto con la follia, poiché chi travalica i confini della normalità non fa più distinzione tra reale e irreale, tra sanità e pazzia. L'immaginazione dei suoi adepti viene portata ai massimi eccessi e poi riflessa su un labirinto di specchi, rimbalzando infinite volte sulle superfici fino a diventare una moltiplicazione aberrante di immagini fittizie che acquista lo statuto di realtà. Hyssiris vuole costruire ciò che non esiste ancora, occupando gli spazi infiniti di frammenti di impossibile che potrebbero infine sostituirsi a tutto il creato.

I territori sotto l'influsso di Hyssiris sono un enigma indecifrabile per chiunque. Non è più possibile distinguere un luogo da un altro, poiché tutto è in eterna vibrazio-

ne. Niente è ciò che sembra, e orientarsi nei meandri del Signore della Follia è un'impresa pressoché impossibile. Per favorire l'immaginazione, Hyssiris priva il territorio di tutte le sue caratteristiche familiari, trasformandolo in una sorta di deserto vetrificato da cui spuntano cumuli di cristalli dai colori ipnotici. Un'inquietante luccicanza rimbalza da cristallo a cristallo e sulle altre superfici, creando costantemente miraggi, illusioni e allucinazioni visive. Tutti gli altri sensi sono sottoposti allo stesso trattamento: rumori roboanti che non hanno motivo di esistere, odori irricognoscibili di mondi alieni, sapori che mutano dal piacevole al disgustoso in pochi attimi.

Il Signore della Follia ha facile presa nelle grandi metropoli e nei centri abitati più popolosi. Se il luogo è attraversato da correnti di pensiero variegata e presenta tratti cosmopoliti, Hyssiris può esercitare il suo influsso sulle avanguardie culturali e chiunque si senta imprigionato dalle ristrettezze della società. L'influenza di Hyssiris sembra anche curiosamente forte nelle vicinanze dei grandi specchi d'acqua, come fiumi, laghi e zone costiere. Hyssiris è inafferrabile nei suoi intenti e nelle sue priorità. Neanche i suoi più fedeli seguaci sono in grado di prevedere sino in fondo quale sia la sua volontà. La confusione che deriva dagli ordini contraddittori di Hyssiris crea un clima di generale insicurezza di cui il Signore della Follia è ben lieto. I suoi fulcri del terrore esprimono alla perfezione questa allarmante variabilità.

Emissario: Non è facile stabilire chi sia l'emissario di Hyssiris. Il Signore della Follia sceglie diversi candidati all'interno di uno stesso territorio e tratta separatamente con ciascuno di essi, crescendoli nella convinzione di

Influsso di Hyssiris



essere l'unico portavoce del suo volere e spesso impartendo ordini simultanei e contrastanti. Le dispute conseguenti si risolvono con la supremazia (almeno temporanea) di un candidato sugli altri, e sul riconoscimento finale del suo ruolo di emissario. Il richiamo di Hyssiris raggiunge coloro che già erano inclini alla follia, gli intellettuali e gli studiosi teorici più sofisticati e raffinati, oltre a coloro che hanno avuto esperienze traumatiche di viaggi planari.

Artefatto: Gli artefatti nefandi di Hyssiris hanno un funzionamento incomprensibile per chiunque, tranne per le menti più acute o folli. Non si tratta mai di armi o di oggetti bellici, poiché le strategie predilette da Hyssiris sono ben altre. Spesso sono strumenti che alterano la visione della realtà (come lenti, specchi, prismi) o tomi antichi che consentono di comprendere i misteri degli universi. Un'altra categoria molto comune sono gli oggetti legati alla sfera delle illusioni, o addirittura connessi a dimensioni parallele dell'esistenza.

Centro di potere: Tutti i centri di potere legati a Hyssiris sono caratterizzati dall'onnipresenza di specchi e altre superfici riflettenti, trasparenti e colorate in tinte cangianti. Di solito sorgono laddove in precedenza c'erano dei quartieri culturali e vibranti di grandi città, oppure in luoghi isolati, come cime di montagne, aree desertiche e ampie distese brulle. Tutti i centri di potere hanno caratteristiche in qualche modo indescrivibili: per alcuni potrebbero avere una forma e una dimensione che ricorda un grosso cubo nero, per altri l'architettura di una torre dalle prospettive ardite, e per altri ancora un anfiteatro scolpito nell'acciaio.

Alterazioni del territorio

Influsso debole: Un territorio sotto l'influsso debole di Hyssiris in apparenza non differisce dal territorio di origine, se non per alcuni sottili indizi. Le superfici riflettenti (quelle artificiali, come specchi, vetri e metallo, ma anche quelle naturali come gli specchi d'acqua) appaiono particolarmente brillanti o nitide. Senza alcun preavviso o cadenza regolare, a volte sembrano rispecchiare le immagini in modo diverso dalla realtà, rivelando fugaci scorci di "infinito" o distortendo i connotati di chi viene riflesso. In generale, comunque, l'atmosfera che si percepisce è quella di un sottile sfasamento, che in certi casi può creare stati confusionali o feroci mal di testa. Nei dungeon e nei sotterranei, oltre ai fenomeni sopra indicati, i suoni vengono percepiti da una direzione diversa rispetto a quella da cui effettivamente provengono. Per esempio, i passi di una persona che arriva da destra vengono uditi a sinistra, il tuono di un temporale imminente viene udito come se salisse da sottoterra, e così via.

Influsso moderato: In un territorio sotto l'influsso moderato di Hyssiris diventa molto difficile muoversi, credere a ciò che si vede e distinguere il reale dall'irreale. Molte delle superfici materiali (pietra, legno, terra ecc.) iniziano a diventare vetrificate e riflettenti. Al loro interno si agitano immagini inquietanti e dotate di volontà propria, che ammaliano chi le osserva con visioni del passato, del futuro, di luoghi e persone lontane, del proprio destino finale e altro ancora. Quelle superfici che già in origine erano speculari (specchi, vetri, superfici d'acqua) diventano un gorgo caleidoscopico di illusioni che fuoriescono dalla superficie e a volte sono in grado di interagire con l'ambiente circostante. Nei dungeon e nei sotterranei, oltre ai fenomeni sopra indicati, l'aria e i suoni iniziano a

circolare senza un senso logico: voci lontane e urla di combattimenti di un'altra regione echeggiano come se fossero a pochi passi di distanza, uno spillo che cade può generare un intenso boato, e così via.

Influsso forte: In un territorio sotto l'influsso forte di Hyssiris rimane poco o nulla di quello che conteneva la regione originaria. Tutto si vetrifica e si trasforma in monoliti, blocchi e strutture di cristallo prismatico sfaccettato, dove ogni faccia mostra un'immagine diversa riferita a istanti casuali del passato, del presente, del futuro, di altri mondi, di possibilità alternative e di allucinazioni senza senso. Lo stesso terreno diventa una superficie piatta e completamente riflettente che si estende fino all'orizzonte, riverberando in modo nitido e abbagliante tutto ciò che si trova su di esso. Tuttavia, anche il cielo è diventato una superficie speculare, riflettendo in modo capovolto e opposto tutto ciò che accade sulla terra: la sola visione di cielo e terra che si specchiano l'un l'altro, rimandandosi all'infinito, è sufficiente a creare un senso di smarrimento anche nelle menti più salde. Le pareti, i pavimenti e i soffitti nei dungeon e nei sotterranei si cristallizzano a loro volta. Si aprono nuovi corridoi e nuovi passaggi che nel dungeon originario non esistevano, e che si ritorcono su se stessi o riconducono al punto di partenza. Alcune porte, passaggi e botole, se attraversate, teletrasportano l'esploratore in un altro punto casuale del dungeon. Nei corridoi echeggia un frastuono perenne, composto da tutti i rumori del mondo incanalati, mescolati e amplificati in una litania incomprensibile e ossessiva.

MELPHERON

Il Signore del Sangue, il Guerriero di Lama, il Dissanguatore, l'Angelo Purpureo, il Martire Sadico

Allineamento: Legale Malvagio

Area di influenza: *Maggiore:* Battaglia, carneficina, dolore, forza, guerra, guerrieri, lame, odio, ordine, passione, piacere, purificazione, sacrificio, sadismo, sangue, tirannia. *Minore:* Amore, bellezza, dovere, obbedienza, eleganza, guardiani, protezione, seduzione.

Melpheron è una forza ambigua anche per le altre entità del Nephandum. Per quel che si sa, egli è l'assoluto dominatore del sangue, della violenza, della crudeltà e dell'estasi, e si colloca in una posizione di rilievo proprio in virtù del forte richiamo che esercita sulle menti civilizzate. Abbracciare la causa di Melpheron è molto semplice, perché è sufficiente lasciarsi andare all'onda turbolenta delle passioni. Melpheron vuole però tutte queste passioni per sé, raccogliendo nel suo cuore gelido le energie caotiche sprigionate dal sangue dei viventi.

L'immagine del Signore del Sangue perseguita le creature più emotive, apparendo nelle fattezze di un nobile guerriero con l'armatura rossa e la pelle diafana, con occhi bianchi e sguardo distaccato. In altre circostanze la sua figura viene associata a un terrificante ibrido di carne e lame affilate, oppure a un umanoide androgino dai lineamenti impassibilmente e disperatamente belli, con due grandi ali piumate rosse che si aprono sulla schiena e lunghi capelli fluenti.

Melpheron si nutre delle passioni che scorrono attraverso il flusso sanguigno. Con semplici gesti di suprema eleganza, il Signore del Sangue spinge gli eserciti a combattere con travolgente accanimento, versando fiumi di sangue per il suo personale piacere. Egli contempla con

voluttà i torturatori mentre seviziano i prigionieri con bisturi taglienti e altri strumenti di dolore. Allo stesso modo, Melpheron accende l'attrazione e la sensualità sfrenata, consumando l'oscena energia che ne scaturisce. Lo scopo ultimo del Signore del Sangue è quello di mondare gli universi dal caos delle passioni, per incorporare dentro di sé tutto il dinamismo degli esseri viventi. Melpheron predilige le lame di ogni foggia e dimensione, strumenti ideali per squarciare i corpi e far defluire il sangue vitale.

Le terre che cadono sotto l'influsso di Melpheron sono percorse da una febbrile eccitazione. Le creature di sesso femminile appaiono più avvenenti e carnali, mentre i maschi assumono un'espressione solenne da cui trapelano rabbia, gelosia e bramosia. Amore e morte si congiungono e si perpetuano senza mai fermarsi. I colori del paesaggio si accendono di rosso e l'aria è carica di intensi profumi, tranne quando è l'acre odore delle battaglie a inondare le narici. I bianchi occhi di Melpheron osservano con apparente noncuranza ogni cosa che succede, rivelandosi solamente quando il grado di eccitazione raggiunge il culmine. A quel punto, una morte rapida e violenta è forse il destino più auspicabile.

L'influsso di Melpheron ha facile presa nelle terre coinvolte in guerre e conflitti prolungati. Tanto più anomalo e sanguinario è il conflitto e quanto più il rischio di vittime innocenti è alto, tanto più forte sarà il richiamo di Melpheron. In alternativa, Melpheron agisce con

facilità anche in quei paesi particolarmente decadenti e corrotti, dove i costumi e la moralità sono degradati e le perversioni e la lascivia sono tollerati e considerati all'ordine del giorno.

Il Signore del Sangue espande il suo controllo in diversi modi, ma predilige i seguenti. Per la maggior parte tutti i fulcri del terrore collegati a Melpheron hanno a che vedere con la guerra, il sangue e il valore militare. Melpheron, tuttavia, è anche avvezzo a esercitare il suo richiamo sulle emozioni estreme, e a volte i suoi fulcri mostrano una sorta di bellezza decadente e dissoluta.

Emissario: Melpheron di solito dà inizio al suo tentativo di conquista del mondo risvegliando uno tra i due seguenti tipi di emissario. Il primo si focalizza sul sangue, sulla guerra e sul massacro, mentre l'altro diviene un maestro dell'ammaliamento e della seduzione. Il primo ruolo è tipicamente riservato a un maschio e il secondo a una femmina, ma esistono abbondanti casi in cui i due incarichi sono stati invertiti. Melpheron attira a sé soprattutto i condottieri più spregiudicati o intraprendenti, o quanti sono pronti a tutto pur di soddisfare i loro desideri o le loro ossessioni. In alternativa, il suo richiamo è particolarmente sentito da coloro che hanno perduto tutto ciò che avevano in sanguinose battaglie o i cui desideri più reconditi sono stati negati. L'emissario di Melpheron agisce spesso con atteggiamento diretto, deciso, consapevole del suo potere di manipolazione (che si espliciti nell'intimidazio-

Influsso di Melpheron



ne o nella passionalità), pur rimanendo sempre dietro le quinte. Si muove perfettamente a suo agio nella società, e ricopre sovente ruoli di un certo rilievo politico.

Artefatto: Generalmente gli artefatti nefandi collegati a Melpheron sono oggetti bellici (armi, o più raramente armature). Gli artefatti di Melpheron di questo tipo sono in grado di fare la differenza in una battaglia, mostrando a tutti la bellezza del sangue che fuoriesce copioso dagli avversari. Un'altra categoria di artefatti di Melpheron è invece connessa alla sfera del desiderio e della lussuria. Si tratta di potenti strumenti che consentono di controllare il cuore e le emozioni, utilizzando capacità magiche di ammalimento. Altri oggetti ancora sono tipicamente legati alla tortura, al dolore e alle sevizie.

Centro di potere: Come per gli altri fulcri, anche i centri di potere di Melpheron sono per lo più classificabili in due gruppi. Nel primo rientrano costruzioni imponenti, che fungono da centri di addestramento, raccolta e quartieri generali per gli eserciti del Signore del Sangue. Si tratta di luoghi dall'aspetto intimidatorio, ben presidiati e spesso decorati con lame e altri oggetti taglienti; in tali centri vige la legge marziale, e le punizioni per cattiva condotta o insubordinazione sono estremamente violente. La seconda categoria comprende invece costruzioni dall'aspetto decadente, come templi dedicati alla lussuria e alle pratiche debosciate, veri e propri harem dentro i quali si consumano orge, sacrifici umani e atrocità di ogni genere.

Alterazioni del territorio

Influsso debole: Un territorio sotto l'influsso debole di Melpheron a prima vista sembra perfino più piacevole. Nell'aria si respira un odore esotico e vagamente eccitante. I colori sono più vibranti e accesi, in modo particolare tutte le tonalità di rosso. Gli animali sono pervasi da un'intensa vitalità che intensifica le reazioni rabbiose. Nei giardini e nelle terre selvagge spunta e cresce rapidamente una nuova qualità di rosa rampicante, dai petali scarlatti e dalle spine lunghe e acuminate come piccoli pugnali. Nei dungeon e nei sotterranei, le pareti e i pavimenti si tingono di sporadiche incrostazioni di sangue, anche se il luogo non è più stato visitato da millenni. Nell'aria stantia permane l'odore pungente del sangue versato di recente.

Influsso moderato: Un territorio sotto l'influsso moderato di Melpheron diventa una versione grottesca e sanguinaria del luogo che era in origine. Le albe e i tramonti si fanno lunghi ore e ore, come se il sole rimanesse fisso all'orizzonte tingendo il cielo di un rosso profondo. Gli alberi e la vegetazione sono totalmente ricoperti da distese intricate di rovi e rose scarlatte, stringendo i tronchi e gli arbusti con i loro viticci spinati e spesso intrappolando le creature più incaute. Scoppiano di frequente temporali improvvisi, che durano soltanto pochi minuti, ma che invece della pioggia tempestano la zona di gocce di sangue nerastro. La sensualità diventa ancor più violenta e debosciata, e tutte le creature viventi sembrano perdere qualsiasi freno inibitore, fino a partecipare a riti orgiastici e depravati. Nei dungeon e nei sotterranei, in vari punti delle pareti e dei soffitti spuntano lunghe serie di lame affilate, sia fisse che semoventi, che ostacolano gli esploratori o li assaltano nel tentativo di versare il loro sangue.

Influsso forte: In un territorio sotto l'influsso forte di Melpheron rimane ben poco della configurazione originaria. Tutti gli specchi d'acqua del territorio diventano

laghi, fiumi, fontane e pozzi di sangue. Ogni tipo di vegetazione è ormai completamente soffocato o sostituito da roveti, che dilagano ovunque. Gli animali sono in preda a un'eccitazione incontrollata che li spinge a lottare e a massacrarsi l'uno con l'altro. Tutti gli edifici si ricoprono di escrescenze acuminate e si trasformano in giganteschi mattatoi, grandi palazzi dall'architettura aliena dove prevalgono lame, catene e ganci. Nei dungeon, le pareti e i soffitti iniziano a trasudare un sangue nerastro, che cola dalle fessure tra le pietre permeando tutto il sotterraneo di un odore macabro e nauseante.

TZANAAR

Il Signore della Bestialità, il Divoratore, il Supremo Capobranco, il Leviatano di Carne

Allineamento: Caotico Malvagio.

Area di influenza: *Maggiore:* Barbari, bestie, caccia, cacciatori, cannibalismo, carne, deserti, fame, fertilità, foreste, istinto, mostri, oceani, pulsioni, predatori, viscere. *Minore:* Agricoltura, animali, esploratori, forza, natura selvaggia, ranger, vegetali, viandanti, vitalità.

Tzanaar è un'entità primigenia dalla voracità incontenibile. Per alcuni è la forza più antica che esista, originatasi insieme alla vita stessa, molto prima che il piano ipogeo del Nephandum si formasse. Il Signore della Bestialità è un essere di puro istinto, privo di qualsiasi logica conosciuta. La sua unica pulsione è quella di sfamarsi con le creature viventi, senza distinzione di sorta. Quando le bestie si apprestano alla caccia, l'eco lontana di Tzanaar le spinge alla massima ferocia. Tzanaar è un'entità primordiale, irrazionale e istintiva: nelle sue terre non esiste alcuna legge, solo quella del più forte.

Tzanaar viene immaginato come un ammasso di intestini ribollenti, con centinaia di bocche e cavità che costantemente si aprono e si chiudono. Altre volte appare come il paradigma assoluto delle terre selvagge su cui esercita il suo influsso: un colosso informe di pietra solida e indurita quando agisce sulle distese desertiche; una quercia mastodontica con i rami e la corteccia avvolti in un fitto groviglio di foglie e licheni quando perpetra il suo influsso sulle foreste; un leviatano di proporzioni gigantesche quando minaccia le coste e gli oceani.

Il Signore della Bestialità ingolla qualsiasi creatura corporea, che sia animale, vegetale o magica. Le vittime del pasto cominciano un lungo percorso nelle vive viscere di Tzanaar. Quando infine vengono espulse da uno degli innumerevoli orifici, appaiono come la versione selvaggia della loro forma precedente e avvertono l'irresistibile pulsione alla razzia nei confronti di tutto ciò che incontrano. Quello di Tzanaar è un ciclo di crescita dall'aberrante prolificità, perché egli anela a diventare l'unica forma di vita negli universi, una creatura che si autoalimenta all'infinito cannibalizzando se stessa.

Le terre influenzate da Tzanaar vengono coperte da foreste soffocanti, talmente rigogliose da cancellare la presenza di qualsiasi insediamento o edificio. In queste colossali distese vegetali si aggirano bestie selvatiche, popolazioni imbarbarite e predatori di ogni genere. Dagli insetti del sottobosco fino agli uccelli che volteggiano nei cieli, ogni creatura è mossa unicamente dalla ferocia e dall'istinto di ghermire sempre più prede. Gli odori sono pungenti, i colori vividi, e in ogni momento

è possibile sentire le urla di esseri dilaniati o uccisi con cieca crudeltà.

Tzanaar esercita il suo influsso in tutte le terre selvagge, specialmente se pericolose e fittamente popolate di animali selvatici. Ha inoltre facile presa in quelle terre afflitte dalla fame e dalla carestia, dove le privazioni spingono la gente a temere per la propria vita o a fare di tutto per sopravvivere.

Il Signore della Bestialità è spietato e veloce nelle sue azioni, e tale atteggiamento si rispecchia anche nella scelta dei fulcri del terrore attraverso i quali insidia il mondo. Tzanaar non procede mai per il sottile: anche quando sarebbe utile mantenere la più assoluta circospezione, le azioni dei suoi fulcri risultano impulsive e feroci.

Emissario: Tzanaar è estremamente rapido nella scelta dei suoi emissari, eleggendo coloro che sopravvivono a situazioni estreme e sfide durissime per la sopravvivenza. Anche dopo l'investitura, che spesso prevede banchetti con le carni delle vittime, un emissario di

Tzanaar non ha una carriera sicura. A intervalli irregolari, il Signore della Bestialità scaglia contro di lui nuovi aspiranti alla carica per misurarne la potenza, pronto a rivolgere i suoi favori al nuovo arrivato se mai dovesse rivelarsi più forte. Tzanaar fa appello soprattutto a coloro che covano da troppo tempo un'istintività repressa e che ambiscono a liberarsi dalle costrizioni morali della civiltà. In altre occasioni, il suo richiamo raggiunge chi è endemicamente afflitto dalla fame o condizioni di vita selvatiche e pericolose.

Artefatto: Spesso gli artefatti nefandi di Tzanaar sono armi da brandire in battaglia; tuttavia, non si tratta quasi mai di lame ceselate e aggraziate, ma piuttosto di strumenti improvvisati, brutali e a volte primitivi (mazze, randelli, lance e simili). Altri artefatti legati al Divoratore insistono invece sulla sfera della barbarie, e servono a ricondurre le menti intelligenti ai più arcaici istinti animaleschi. Una delle caratteristiche tipiche degli artefatti di Tzanaar è un legame quasi carnale con animali e vegetali.

Centro di potere: I centri di potere del Divoratore sono luoghi che letteralmente pulsano di vita, in tutte le sue forme. Spesso somigliano a organi di creature viventi, mentre altre volte sono costituiti di vera e propria materia viva. L'odore che si percepisce intorno ai centri di potere di Tzanaar è intenso e nauseabondo. Di norma si trovano in luoghi selvaggi e difficilmente accessibili, ricoperti da fitta vegetazione.

Alterazioni del territorio

Influsso debole: Un territorio sotto l'influsso debole di Tzanaar non presenta chiari segni di trasformazione, se non alcuni labili indizi che preannunciano la massiccia venuta del Signore della Bestialità. Gli animali sviluppano zanne e artigli leggermente più lunghi e affilati. Tutte le creature viventi hanno un cospicuo appetito che sembra impossibile da saziare. La vegetazione, anche nei cortili e nei giardini delle zone cittadine, cresce in modo rapido e

Influsso di Tzanaar





rigoglioso, ma tende a farlo in modo controllato. I danni e l'usura a strumenti, congegni e opere architettoniche costruite dall'uomo, o in genere a tutto ciò che c'è di artificiale, si fanno più frequenti. Nei dungeon e nei sotterranei, anche in quelli che affondano nelle viscere del sottosuolo, le pareti vengono invase da rampicanti resistenti alla privazione di luce. Graffiti raffiguranti zanne e artigli compaiono lungo i muri e sulle strutture in pietra, e di tanto in tanto per i cunicoli echeggia quello che sembra un ruggito bestiale smorzato dalla lontananza.

Influsso moderato: In un territorio sotto l'influsso moderato di Tzanaar, tutto ciò che è opera artificiale dei mortali comincia a cedere e disgregarsi sotto l'assalto del Signore della Bestialità. Molti edifici si fanno pericolanti e crollano, mentre altri vengono invasi e soffocati da liane e rampicanti che solo fino a poche settimane prima non esistevano. Perfino gli animali più innocui iniziano a comportarsi in modo ostile e aggressivo, e le zuffe tra esemplari della stessa specie sono sempre più frequenti. Nei boschi e nelle terre selvagge, la vegetazione cresce fino a rendere l'attraversamento un'impresa difficile e pericolosa. Tutte le tracce di sentieri, piste e punti di orientamento scompaiono e la vegetazione sembra crescere a vista d'occhio e farsi più aliena e innaturale, mostrando foglie, rami e tronchi di un genere mai visto prima al mondo. Nei dungeon, porte e ingressi sotterranei si trasformano in rozze architravi scolpite per somigliare a fauci spalancate. Dai soffitti dei cunicoli si allungano come dei tentacoli le fitte radici di una vegetazione incontrollata e selvaggia, che a volte sembrano animate di vita propria e tentano di avvinghiare gli intrusi.

Influsso forte: In un territorio sotto l'influsso forte di Tzanaar, ogni traccia di civiltà e ogni edificio scompare per lasciare il posto a una giungla antica e primordiale. La foresta ancestrale di Tzanaar è tanto imponente quanto minacciosa: alberi dai colori vividi e alieni si innalzano per decine di metri nel cielo, e le loro radici scavano gallerie e cunicoli nelle viscere del terreno. Il fogliame fitto e gigantesco degli alberi blocca la luce diretta del sole, ma il sottobosco è una giungla a sua volta, dove felci, liane e piante carnivore creano architetture naturali intricate e contorte. La foresta primordiale di Tzanaar non ha mai pace: in ogni angolo echeggiano i ruggiti e

le urla di belve di ogni genere, persino quelle che un tempo erano erbivore, impegnate a sbranarsi l'un l'altra in un vizioso circolo alimentare. Anche i tronchi e i rami di molti alberi sembrano dotati di fauci grandi come un pugno, socchiuse tra le fessure della corteccia ma pronte a spalancarsi per divorare chiunque passi vicino. I dungeon e i sotterranei vengono trasfigurati fino a non avere più alcuna somiglianza con i corridoi di pietra originali, assomigliando invece alle viscere interne di una gigantesca bestia. Le pareti sembrano fatte di una sostanza membranosa simile alla carne, l'aria è calda e asfissiante e tutto attorno agli avventurieri pulsa il ritmo ossessivo di un battito cardiaco accelerato, interrotto soltanto da ruggiti assordanti che fanno tremare le gallerie.

YORDUL

Il Signore dell'Oscurità, la Salma Nera, La Voce dal Nulla, il Padrone dell'Arcano, il Trapassato

Allineamento: Caotico Malvagio

Area di influenza: *Maggiore:* Assassini, incantatori, incubo, magia, morte, necromanzia, non morti, notte, oblio, oscurità, perdita, segreti, solitudine, sottosuolo, vuoto. *Minore:* Conoscenza, protezione, ricerca, rune, saggezza, scrittura, temperanza, verità

Le entità che brulicano nel Nephandum temono il Signore dell'Oscurità più di qualsiasi nemico. Yordul è il potente sovrano della notte, della malinconia, dei segreti e dell'intuizione sibillina. Non solo riesce a far breccia nei pensieri delle creature con estrema facilità, ma addirittura utilizza le loro angosce per fabbricare il suo dominio in perenne espansione. I suoi intenti finali appaiono del tutto incomprensibili: per alcuni vuole solo alimentarsi delle inquietudini dei viventi, secondo altri desidera imprigionare tutto il Nephandum in un lugubre manto di disperazione.

Yordul opprime le menti apparendo come un cadavere rinsecchito in posizione eretta, completamente inerte, con le orbite vuote e la bocca trattenuta in un grido parossistico. Sotto lo strato epiteliale, vagamente traslucido, si intravedono delle appendici nere che si muovono senza mai fermarsi e di tanto in tanto sgorgano dalla sua bocca. Altre volte viene percepito come una sagoma invisibile paludata in vesti nere fluttuanti, che identificano la sua presenza rimanendo comunque gusci vuoti. Il suo aspetto può anche prendere le sembianze di un vecchio severo e gelido, con lo sguardo ferreo, le mani scarne e il volto ossuto.

Yordul è l'oscurità incarnata, il buio abissale che giace dentro ogni creatura e all'interno di tutte le cose. La malinconia, la disperazione, il senso di lutto: tutto ciò che non si riesce a esprimere a parole assume una realtà concreta attraverso l'intercessione del Signore dell'Oscurità. Il suo obiettivo è quello di instillare angosce e afflizioni per poterle materializzare nei suoi oscuri e labirintici universi. Per ottenere ciò, Yordul fa calare sul mondo una coltre di tenebra che cancella l'ottimismo, la speranza, ogni forma di gioia e piacere. Solo così, in assenza di altri stimoli, le creature viventi possono contemplare da vicino le loro peggiori inquietudini e i gelidi segreti dell'esistenza.

Le terre sotto l'influsso di Yordul sono percorse da un'atmosfera lugubre e desolata, con una luminosità che varia dal buio crepuscolare fino a quello profondo di un'eclisse. La vegetazione è pressoché assente, gli

insediamenti appaiono abbandonati o in stato di rovina, mentre la pelle delle creature tende a depigmentarsi fino a diventare del colore dell'avorio. Anche odori, sapori e suoni perdono di intensità, mentre il clima mantiene una temperatura costante, fredda ma non gelida. Le creature a ciclo notturno o del sottosuolo dominano il territorio, così come altri esseri grotteschi che traggono forza dal dolore interiore. Yordul è sempre lì, celato nell'ombra, pronto ad assorbire il terrore per trasformarlo nella materia prima del suo cupo infinito.

Il Signore dell'Oscurità esercita il suo influsso nei luoghi remoti e isolati, dove le notizie del mondo esterno giungono raramente, i cambiamenti sono eccezioni e la ripetitività della vita quotidiana incoraggia la sensazione di immutabilità e rassegnazione. Anche i regni in cui vige un regime dittatoriale, oppressivo e rigido sono terreni fertili, con la sensazione di paura e disperazione che aleggia perenne tra gli abitanti cittadini. Infine, Yordul interviene con facilità in quei territori dove l'energia magica è particolarmente potente: torri, laboratori e rifugi di maghi e stregoni, scuole di magia e zone di magia selvaggia.

Il Signore dell'Oscurità adotta un approccio piuttosto cauto nei suoi progetti di espansione. Diversamente dalle altre entità del Nephandum, i suoi fulcri del terrore sono subdoli e circondati da un'asfissiante aura di mistero. In genere i fulcri di Yordul godono del favore e della protezione delle tenebre, e mandano avanti la loro opera con un ritmo lento ma incessante.

Emissario: Spesso il richiamo di Yordul attira quei viventi che hanno appena perduto i loro affetti più vicini

o che non sanno rassegnarsi all'idea della morte. Alla lista si aggiungono gli assassini di professione, gli incantatori arcani più oscuri e spregiudicati, i sacerdoti sedotti da offerte di potere e immortalità. Molte creature della notte e del sottosuolo cedono con facilità alle lusinghe di Yordul. Gli emissari del Signore dell'Oscurità non sono interessati alle ferree gerarchie, prediligendo alleati che spiccano per le doti di segretezza e obbedienza. A volte addirittura scelgono un'esistenza solitaria e quasi eremitica, lontana dai rapporti sociali e dai giochi di potere, manipolando da dietro le quinte gli stati d'animo e i pensieri delle persone.

Artefatto: Gli artefatti nefandi collegati a Yordul mirano a provocare l'oblio della speranza. Le tenebre di Yordul calano sui corpi e sulle anime di avversari e alleati, e i suoi artefatti fungono da catalizzatori di questa oppressiva disperazione. Alcuni tra gli oggetti preferiti da Yordul custodiscono potenti incantamenti in grado di annientare ogni tipo di luce, mentre altri consentono all'emissario di controllare schiere di morti viventi o spiriti trapassati. Spesso un artefatto legato al Signore dell'Oscurità è nascosto nelle più impenetrabili profondità del sottosuolo.

Centro di potere: I centri di potere di Yordul sono luoghi che sembrano cancellare ogni luce. I loro ambienti sono umidi e sepolcrali, e sembrano fatti della materia degli incubi. I corridoi si allungano senza fine, somigliando ai più profondi labirinti sotterranei. Quello della morte è un odore chiaramente distinguibile all'interno dei dedali di Yordul, mentre l'oppressione e la claustrofobia stringono il cuore con una morsa insormontabile.

Influsso di Yordul



Alterazioni del territorio

Influsso debole: Un territorio sotto l'influsso debole di Yordul ha solo poche alterazioni percepibili. A tratti la temperatura diventa improvvisamente più fredda, come trasportata da un vento immateriale. I colori si fanno leggermente più opachi e spenti, come in una giornata di tardo autunno. I versi degli uccelli e del mondo naturale diventano attutiti e lontani, e anche nei centri abitati un visitatore potrebbe sorprendersi ad ascoltare lunghi tratti di silenzio nonostante le attività attorno a lui continuino regolarmente. Nei dungeon e nei sotterranei le ombre sono più cupe e incombenti, e a volte sembrano muoversi lungo le pareti anche se non c'è nessuno a proiettarle.

Influsso moderato: Un territorio sotto l'influsso moderato di Yordul diventa una versione macabra e senza vita del luogo originale. Le giornate si riducono a una manciata di ore di luce attorno al mezzogiorno, in cui il sole brilla pallido e lontano oltre una coltre di foschia grigiastra e senza fornire calore. Subito dopo giunge una notte lunga e nera, priva di stelle o di luna. Il mondo vegetale e animale si fa silenzioso e nascosto, buona parte delle creature viventi preferisce stare rintanata nel proprio rifugio in preda a una silenziosa disperazione. Tutte le creature che ancora hanno la forza o la caparbità di

circolare hanno assunto un colorito grigiastro, spento e fioco. La vegetazione è spettrale e rinsecchita, e tutti gli edifici assumono toni e tinte prive di colore. Nei dungeon e nei sotterranei, le stanze iniziano ad assumere gradualmente l'aspetto di enormi mausolei e camere mortuarie, indipendentemente dalla loro funzione originale. Le pareti si ricoprono di lapidi e di lastre marmoree scolpite in uno stile antico e alieno, statue mostruose e monumenti funebri dall'aspetto orripilante adornano le stanze. Pareti, pavimenti e soffitti si tingono di un nero opaco e sepolcrale. Nell'aria echeggiano continuamente sussurri e lamenti appena percepibili in una lingua aspra e ignota che confonde e scoraggia chi li ascolta.

Influsso forte: In un territorio sotto l'influsso forte di Yordul non rimane quasi nulla di immutato. Tutta l'area diventa una distesa nera dove è a malapena possibile distinguere il cielo della terra. La notte più oscura inghiotte tutte le creature, provocando la moria della vita vegetale per l'assenza di luce. Gli edifici o le opere architettoniche vengono trasformate in giganteschi mausolei o sepolcri. In vari punti del terreno si aprono enormi baratri che si affacciano su abissi senza fondo ancora più neri e insondabili. I dungeon non sono più distinguibili dalla superficie del territorio.





Questo capitolo tratta nel dettaglio i metodi utilizzati dai Terrori Ancestrali per trapiantarsi nel mondo. Le entità del Nephandum non hanno una consistenza fisica sui piani materiali, e per manifestarsi devono ricorrere a persone, oggetti o luoghi. I fulcri del terrore sono infusi di un potere soprannaturale che sfugge alle leggi naturali e magiche del multiverso. L'emanazione del Terrore Ancestrale sui fulcri non è comunque visibile, neanche con l'uso della magia più potente. Se i fulcri possiedono capacità magiche, esse verranno rivelate come di consueto, ma nulla può determinare a priori che una persona, un oggetto o un luogo è effettivamente un fulcro del Nephandum. Questo è senza dubbio un grande vantaggio per la segretezza, ma se il fulcro viene scoperto (anche con semplici strumenti terreni) dimostra una debolezza inaspettata. L'influsso del Terrore Ancestrale deriva infatti dalla presenza dei suoi fulcri del terrore: se questi vengono distrutti, anche l'influsso recede. Per questo motivo, spesso i fulcri del terrore sono difesi da tutte le protezioni disponibili, comprese le creature che ricevono l'archetipo trasfigurato dell'entità.

Nelle pagine seguenti sono trattati numerosi esempi di emissari, artefatti nefandi e centri di potere. Ai fulcri propriamente detti si aggiungono le logge del terrore, le congreghe segrete formate dall'emissario per avviare i piani di conquista dell'entità. Senza le logge del terrore, tutti i fulcri sarebbero indifesi dall'assalto del nemico. Le logge sono state incluse in questo capitolo proprio per la loro importanza cruciale nella strategia di invasione di un Terrore Ancestrale. Gli esempi forniti si concentrano solo su certi aspetti di un Terrore Ancestrale, e non su tutte le aree di influenza che sono disponibili per quella determinata entità. Questo succede perché di volta in volta si enfatizzano solo alcuni frammenti della complessa e ignota natura

del Terrore Ancestrale, che in generale provengono dal tipo di paura diffusa nel territorio che si coagula nella figura dell'emissario stesso. I fulcri del terrore presentati per la medesima entità hanno tutti un filo conduttore comune, come fossero da prendere secondo una progressione consequenziale. Per esempio, l'emissario di Yordul (Aleonor Djasith) avrà caratteristiche in comune con la sua loggia del terrore (Velo Oscuro), con l'artefatto nefando (*Urna del Crepuscolo*) e il centro di potere (Mausoleo del Crepuscolo). I possibili fulcri e logge di Yordul non si esauriscono qui, e possono essere introdotti dal GM elaborando una progressione simile a quella proposta.

EMISSARI

Quando le forze dei Terrori Ancestrali entrano in contatto con un piano materiale, una delle prime conseguenze è la comparsa di un emissario. Ma il battesimo dell'emissario non è un fatto isolato e casuale: la venuta di Melpheron su un piano materiale, per esempio, potrebbe essere generata dallo scoppio di una guerra sanguinosa e potrebbe infondere in un signore della guerra nuova forza per organizzare una campagna di conquista. A prescindere dall'evento che segna l'empia unione tra un Signore del Terrore e il suo emissario, esso indica una corrispondenza con le paure che vengono avvertite dalla maggioranza della popolazione. L'emissario è solo la leva iniziale, la figura che per vari motivi riesce a concentrare le attenzioni dell'entità e radicare la presenza del Signore del Terrore. Dal momento in cui l'emissario ha risposto alla chiamata del suo Signore e ne è diventato l'araldo, egli avrà un unico obiettivo: intensificare l'effetto, la fre-

quenza e la presa di quella particolare forza nel mondo, affinché gli altri fulcri del terrore possano giungere sul Piano Materiale.

Gli emissari dei Terrori Ancestrali, figure enigmatiche e sfuggenti, sono al centro di molte dicerie, ma determinarne l'esatta natura è sempre un'impresa difficoltosa. L'unica cosa sicura è che sono servitori fedeli dei Terrori Ancestrali a cui si sono votati, fino quasi al fanatismo. Quando il Terrore Ancestrale si rivela, nell'emissario si risvegliano conoscenze e ricordi sopiti che risalgono a ben prima della sua nascita. Alcuni hanno ipotizzato che tali ricordi siano frutto di altre esperienze e vite passate al servizio del Terrore Ancestrale, e che la manifestazione di un emissario altro non sia che la reincarnazione di "campioni" del passato, persone che hanno già consegnato con le loro imprese innumerevoli mondi all'appetito eterno del loro sovrano. Quel che è certo è che nella mente dell'emissario si fanno strada conoscenze, capacità e poteri a lui in precedenza ignoti.

Il più importante di questi poteri è sicuramente una grande forza persuasiva. L'emissario riesce facilmente a fare breccia nelle creature che hanno con lui una qualche affinità, organizzandole in una loggia del terrore che segue il profilo generale della sua personalità e dei suoi obiettivi. Allo stesso modo, l'emissario riesce a comandare senza difficoltà le creature trasfigurate dall'influsso del suo Signore, che mai lo attaccheranno o mostreranno la volontà di contrariarlo. Come ultima cosa, spesso l'emissario può attingere inconsapevolmente a conoscenze che provengono dalle dimensioni lontane dove si annida il suo Signore, che si traducono nella facilità di "indovinare" i punti deboli del territorio e di "prevenire" possibili attacchi dei suoi oppositori. In altri termini, l'emissario è avvolto in un'impercettibile aura soprannaturale che lo aiuta nel suo compito di conquista e diffusione del terrore.

ERNYSET, EMISSARIA DI ASHATHA

La mezzelfa Ernyset viveva solitaria tra le montagne. Rimase orfana nella prima fanciullezza, e sentiva che quegli alti picchi erano la sua famiglia. Raramente scambiava una parola con qualcuno, preferendo il tenero abbraccio della natura selvaggia. Un giorno però Ernyset fu aggredita da ignoti assalitori, e si ritrovò in un edificio spoglio e inquietante, dove mani estranee e indelicate la "saggiavano" mentre era legata e bendata. Ernyset intuì che qualcuno stava effettuando strani esperimenti sul suo corpo, ma non capiva chi fosse e perché. Trascorsero diversi mesi, ma la mezzelfa non riusciva a rassegnarsi al suo destino. Ernyset capiva che il suo corpo si stava ammalando, lontano dalla sua casa, e non riusciva a pensare ad altro che alla vendetta. Desiderò con tutto il cuore che gli ignoti e silenziosi aggressori subissero un destino peggiore del suo. Mentre i giorni passavano, Ernyset percepì che i suoi carcerieri si stavano ammalando a loro volta: sentiva il loro respiro rantolante, mentre nella prigione aleggiava l'odore della putrefazione.

Durante una notte di tempesta, una luce parve squarciare la volta celeste, ma Ernyset sapeva istintivamente che non era un temporale. Quella notte si accorse che le corde che la legavano si erano sciolte, e non trovò alcuna traccia dei suoi aguzzini. Si levò a sedere con difficoltà, e per la prima

volta toccò il suo volto sbendato. Capì che sarebbe stato per sempre iriconoscibile. Gli estranei che le avevano tolto tutto, la sua casa, la sua bellezza, la sua giovinezza, dovevano pagare il fio delle loro azioni. E non solo loro. Tutto il mondo avrebbe pagato. Tutto il mondo, ostile e incomprensibile, sarebbe stato piegato e costretto a subire il morbo che aveva contaminato la sua vita. Tutto il mondo si sarebbe inchinato davanti a una nuova tappa dell'evoluzione: una creatura che sfruttava la forza della malattia per divenire più forte. Ernyset si circondò di mendicanti e appestati, architettando la vendetta delle Spore.

Ernyset (Trasfigurata di Ashatha): Mezzelfa druida 5; GS 6; umanoide Medio; DV 5d8+10; pf 32; Iniz +2; Vel 9 m; CA 15 (+2 Destrezza, +2 armatura naturale, +1 armatura imbottita), contatto 12, colta alla sprovista 13; Att base +3; Lotta +3; Att +4 in mischia (1d6, bastone ferrato perfetto); Att comp +4 in mischia (1d6, bastone ferrato perfetto); AS incantesimi, nube contaminante; QS tratti dei mezzelfi, compagno animale, senso della natura, empatia selvatica +7 (+3 con le bestie magi-



Ernyset

che), andatura nel bosco, passo senza tracce, resistenza al richiamo della natura, forma selvatica 1 volta al giorno, immunità alle malattie, guarigione rapida 2; AL N; TS Temp +6, Rifl +3, Vol +7; For 11, Des 14, Cos 15, Int 12, Sag 16, Car 10.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +5, Ascoltare +9, Concentrazione +7, Conoscenze (natura) +10, Diplomazia +7, Guarire +14, Osservare +9, Sopravvivenza +16 (+18 in ambienti naturali); Autosufficiente^B, Incantesimi Naturali, Resistenza Fisica.

Nube contaminante (Str): Una volta al giorno, Ernyset può usare un'arma a soffio (cono di 9 metri) composta da una fitta nube di germi tossici in grado di trasmettere il morbo di Ashatha (considerare alla stregua della febbre lurida, vedi GDM). Un tiro salvezza sulla Tempra riuscito con CD 14 nega l'effetto.

Tratti dei mezzelfi (Str): Immunità a incantesimi ed effetti di sonno; bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammalimento; bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare; bonus razziale di +2 alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni; per tutte le capacità e gli effetti speciali un mezzelfo è considerato un elfo.

Therard Synkord, Emissario di Hyssiris

Molti considerano Therard Synkord il più spericolato tra i ladri. Altri lo ritengono un predestinato. Altri ancora lo considerano un folle assassino. Quale che sia la verità, un fatto è certo: Therard ha assunto la direzione della locale gilda e di tutti i suoi traffici illeciti in età molto precoce. Le ipotesi su questa sua ascesa al potere si sprecano, ma sono tutte basate su illazioni. L'unico evento sicuro è che Therard è stato capace di uccidere il suo diretto avversario, il vecchio capo della gilda, in condizioni misteriose.

I pochi testimoni dell'episodio raccontano che all'improvviso, mentre Therard stava minacciando e sbeffeggiando il suo avversario,



Therard Synkord

nel refettorio segreto della gilda sembrò che le pareti si contraessero e dilatassero mutando di continuo il senso della prospettiva. Lo stesso volto di Therard parve contorcersi in un ghigno demente. Da quel momento, l'avversario del giovane ladro cominciò ad agire in modo incomprensibile, ora fissando Therard con sguardo ebete, ora sciordinando parole senza senso. Infine, mentre Therard gli si avvicinava, il vecchio capo della gilda estrasse la sua spada corta e si tagliò la gola da solo. Nessuno dei presenti riuscì mai a spiegare il motivo di tale gesto. Ad aumentare il senso soprannaturale dell'episodio, una forte scossa di terremoto fece tremare le stanze della gilda, ma con la sorpresa dei presenti nessun oggetto si mosse dalla sua posizione e l'edificio non crollò.

Oggi la gilda dei ladri diretta da Therard è incredibilmente potente, non perché segua una politica particolarmente oculata, ma poiché tutte le sue rivali sembrano sfaldarsi l'una dopo l'altra, scivolando nella follia in un batter d'occhio. Therard rimane al suo posto, certo di poter sottomettere chiunque grazie al tremendo potere che Hyssiris gli ha donato all'insaputa di tutti. Qualcuno sostiene che la gilda non sia più interessata unicamente alle attività illecite, ma che abbia dei progetti molto più ambiziosi. Da qualche tempo Therard parla ai suoi tre alleati più fedeli del suo progetto di operare nella politica, attraverso una dottrina da lui concepita che prende il nome di Mosaico.

Therard Synkord (Trasfigurato di Hyssiris): Umano ladro 2/illusionista 1; GS 4; umanoide Medio; DV 2d6+2 più 1d4+1; pf 12; Iniz +3; Vel 9 m; CA 14 (+3 Destrezza, +1 anello di protezione+1), contatto 14, colto alla sprovvista 11; Att base +1; Lotta +1; Att +5 in mischia (1d4/19-20, pugnale perfetto) oppure +5 a distanza (1d4/19-20, pugnale perfetto); Att comp +5 in mischia (1d4/19-20, pugnale perfetto) oppure +5 a distanza (1d4/19-20, pugnale perfetto); AS attacco furtivo +1d6, incantesimi, sussurro di follia; QS scoprire trappole, eludere, evocare famiglia*, realtà speculari; AL CN; TS Temp +1, Rifl +6, Vol +2; For 11, Des 17, Cos 12, Int 15, Sag 10, Car 8.

*Therard al momento non ha un famiglia. Non gli interessano tutti i problemi legati al prendersi cura di un famiglia.

Abilità e talenti: Acrobazia +8, Ascoltare +5, Camuffare +3, Cercare +7, Concentrazione +4, Conoscenze (arcane) +4, Diplomazia -3, Disattivare Congegni +7, Equilibrio +10, Falsificare +6, Intimidire +7, Intrattenere (recitazione) +3, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +5, Percepire Intenzioni +5, Raggiare +3, Rapidità di Mano +8, Scassinare Serrature +8; Scarificazione^B, Scrivere Pergamene^B.

Sussurro di follia (Sop): Una volta al giorno, Therard può intonare un mormorio in un linguaggio aspro e dissonante noto soltanto a lui e agli altri trasfigurati di Hyssiris.

Chi ode il mormorio e si trova entro 6 metri da Therard ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà con CD pari a 10. Se il tiro salvezza viene fallito, chi ha udito il sussurro subisce gli effetti di un incantesimo *confusione* lanciato al 3° livello dell'incantatore.

Scoprire trappole (Str): Therard è in grado di trovare, disarmare o superare le trappole con CD pari a 20 o superiore. Può utilizzare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare una trappola magica (CD 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla). Se la sua prova di Disattivare Congegni supera la CD di una trappola di 10 o più, può capire come funziona la trappola e superarla senza disarmarla o farla scattare.

Eludere (Str): Se Therard è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo.

Realtà speculari (Sop): Quando Therard viene colpito per la prima volta in un combattimento e subisce danni, genera immediatamente un numero variabile di immagini speculari attorno a sé, con gli stessi effetti dell'incantesimo *immagine speculare* lanciato al 3° livello dell'incantatore. Therard non ha alcun controllo sull'attivazione di questa capacità, che funziona automaticamente e solo per una volta al giorno.

Incantesimi da mago preparati (4/3, tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - *messaggio, prestidigitazione, raggio di gelo, suono fantasma**; 1° - *camuffare se stesso*, immagine silenziosa*, spruzzo colorato**.

*Questi incantesimi appartengono alla scuola dell'illusione, che è la specializzazione di Therard. Scuole proibite: divinazione, necromanzia.

Libro degli incantesimi: 0 - *aprire/chiudere, fiotto acido, fiotto screziato*, frastornare, lampo, luce, luci danzanti, malia su persone*, mano magica, messaggio, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sapore*, sigillo arcano, suono fantasma, traccia insanguinata*, vista offuscata**; 1° - *camuffare se stesso, immagine silenziosa, protezione dal bene, ritirata rapida, spruzzo colorato.*

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 5: "Incantesimi".

Equipaggiamento: Pugnale perfetto, 3 pugnali normali, *anello di protezione+1*, 210 mo.

KELTON THULDAMER, EMISSARIO DI MELPHERON

Kelton Thuldamer era il cadetto che spiccava tra gli aspiranti ufficiali del regno. I suoi natali non erano dei più illustri, ma sin da giovanissimo era riuscito a entrare nelle grazie di un celebre e anziano generale che quasi lo riteneva un figlio. Un giorno Kelton conobbe la moglie del suo generoso protettore: Nyal, donna di straordinaria bellezza ed eleganza, poco più matura di lui. Kelton si innamorò perdutamente e ossessivamente della donna, e questa fu la sua rovina.

Nyal si divertiva a stuzzicare le fantasie di Kelton. Lo faceva chiamare tutti i giorni nelle sue stanze e rimaneva a parlare distesa nel letto a baldacchino, nascosta dietro una coltre di veli. Col tempo, la perseveranza del giovane cadetto venne sempre meno e una notte decise di incontrare Nyal scavalcando il balcone della sua stanza. Kelton fissò la sua amata con ardore, e lei restituì lo sguardo e discostò i veli. Quando i due stavano consumando la loro passione, nella stanza arrivò il vecchio generale, che rimase allibito di fronte alla scena che si presentava ai suoi occhi. Senza esitare, Kelton gli piantò un pugnale nel cuore con un gesto fulmineo. Nyal era sconvolta, e cominciò a urlare. Kelton capì che per lui era la fine, e allora trafisse più volte il corpo dell'amata, mescolando passione e morte in un unico abbraccio. Ebbro di un piacere inatteso, rimase a lungo a fianco della donna, carezzandole il corpo intriso di sangue. Mentre scendeva dal balcone per fuggire, notò due immensi occhi diafani che lo osservavano dal cielo arrossato. A quel punto si alzò un vento

caldo, come un turbine, e qualcuno gli sussurrò nella testa promesse di potere.

Nessuno scoprì mai l'identità dell'assassino. Kelton Thuldamer si allontanò dall'esercito e formò la sua compagnia di soldati mercenari, la Falange Scarlatta.

Kelton Thuldamer (Trasfigurato di Melpheron): Umano guerriero 5; GS 6; umanoide Medio; DV 5d10+10; pf 37; Iniz +5; Vel 9 m in armatura completa, 12 m senza armatura; CA 21 (+1 Des, +8 armatura completa, +2 scudo di metallo pesante), contatto 11, colto alla sprovvista 20; Att base +5; Lotta +8; Att +10 in mischia (1d10+5/19-20, spada bastarda perfetta) o +8 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito perfetto [bonus For +3]); Att comp +10 in mischia (1d10+5/19-20, spada bastarda perfetta) o +8 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito perfetto [bonus For +3]); AS -; QS voluttà del sangue, seduzione violenta; AL LM; TS Temp +7, Rifl +3, Vol +3; For 16, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Intimidire +11, Muoversi Silenziosamente -2, Percepire Intenzioni +5, Saltare +7, Scalare +1; Arma Focalizzata (spada bastarda), Arma Sanguinaria (spada bastarda)*^B, Arma Specializzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Iniziativa Migliorata, Schivare.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 4: "Talent".

Voluttà del sangue (Str): Una volta al giorno, se Kelton ferisce un avversario e vede scorrere il suo sangue (utilizzando quindi un'arma tagliente o perforante, e solo nel caso di creature dotate di sangue), ottiene un bonus di +2 a tutti i suoi tiri per colpire, ai tiri per i danni e ai tiri salvezza per una durata di 5 round.

Seduzione violenta (Sop): Kelton emana un'aura inquietante ma allo stesso tempo attraente in grado di ammaliare e sedurre una vittima che si trova vicina a lui. Una volta al giorno, una creatura bersaglio scelta da Kelton che si trovi entro 9 metri e lo veda o lo senta parlare deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 11 per non subire nei suoi confronti gli stessi effetti dell'incantesimo *charme su persone* (5° livello dell'incantatore). Se lo desidera, Kelton può usare questa capacità per spingere la vittima a perdere il controllo e a dare il via a uno scontro. In tal caso, la creatura che ha fallito il tiro salvezza non riesce più a trattenerlo e deve attaccare

Kelton, fermandosi solo quando uno dei due ha la peggio (cioè si ritrova privo di sensi, barcollante, morente o morto) o se qualcuno lo trattiene o lo blocca contro la sua volontà. Se una creatura supera il tiro salvezza contro la *seduzione violenta* di Kelton, diventa immune alla *seduzione violenta* per le successive 24 ore.



Kelton Thuldamer

Equipaggiamento: Armatura completa, scudo di metallo pesante, spada bastarda perfetta, arco lungo composito perfetto (bonus For +3), 10 frecce normali, 10 frecce di ferro freddo, 10 frecce argentate, *mantello della resistenza+1*, *pozione di resistenza dell'orso*, *pozione di cura ferite moderate*.

RODOS KORTAN, EMISSARIO DI TZANAAR

Rodos Kortan si trovava con il suo gruppo di avventurieri nelle terre del nord. Quando cominciò a scendere la bufera di neve, gli avventurieri capirono che vi era qualcosa di innaturale. Dopo una settimana trascorsa dentro una tenda per proteggersi dalla morsa del freddo, alcuni di loro tentarono di uscire per procacciarsi della cacciagione. Rimasero solo Rodos e la sua compagna Katee, senza fuoco e con scarse vivande.

Passò un'altra settimana e le scorte finirono. Ne trascorse un'altra ancora e Rodos pensò che non ci fosse più speranza. Una fame profonda aveva smagrito i suoi muscoli, e per la maggior parte del tempo rimaneva immobile e appena vigile. Fin quando decise che Katee sarebbe stata la sua salvezza.

I compagni tornarono dopo circa un mese. Uno di essi aveva perso la vita, gli altri due erano allo stremo delle forze. Nella tenda trovarono solamente ossa rosicchiate di cui non conoscevano la provenienza. A quel punto videro l'aurora boreale sullo sfondo della notte stellata. Un'aurora che stranamente si muoveva a circoli rapidi. Durò solo pochi minuti, ma fu una vista che instillò in loro una nuova speranza.

Uscito d'improvviso allo scoperto, Rodos azzannò il primo compagno sul polso mentre torceva il collo all'altro. Banchettando delle loro carni, sentì la mente invasa da immagini spaventose, un dedalo di gallerie pulsanti come muscoli. Alla fine l'energia gli scorreva nuovamente nel corpo, eppure la fame non se n'era andata. E non se ne andò mai più.

Si avviò nella foresta ammantata di neve, con la burrasca che non dava segno di cessare. Raggiunse una comunità di uomini del nord, anch'essi vittime delle intemperie. Rodos ne uccise cinque prima di proporre una soluzione: se volevano sopravvivere, i bambini e gli anziani sarebbero stati il suo cibo. Ci furono numerose titubanze, ma chi non accettò il patto si ritrovò imprigionato e poi mangiato. Con quell'alleanza, l'Orda Cannibale muoveva i suoi primi passi.

Rodos Kortan (Trasfigurato di Tzanaar): Umano barbaro 4; GS 5; umanoide mostruoso Medio; DV 4d12+12; pf 38; Iniz +1; Vel 9 m in armatura di pelle, 12 m senza armatura; CA 18 (+3 armatura di pelle, +4 armatura naturale, +1

Destrezza), contatto 11, colto alla sprovvista 18;

Att base +4; Lotta +7; Att +9 in mischia (1d12+4/x3, ascia bipenne perfetta) oppure +7 in mischia (1d6+3, morso); Att comp +7 in mischia (1d6+3, morso) e +4 in mischia (1d12+4/x3, ascia bipenne perfetta); AS fauci; QS movimento veloce (12 m), analfabetismo, ira 2 volte al giorno, percepire trappole +1, schivare prodigioso, sbranare; AL CM; TS Temp +7, Rifl +2, Vol +1; For 17, Des 12, Cos 16, Int 10, Sag 11, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cavalcare +6, Intimidire +7, Nuotare +1, Saltare +9, Scalare +7, Sopravvivenza +9; Arma Focalizzata (ascia bipenne), Attacco Poderoso, Correre^B, Incalzare.

Analfabetismo: Rodos non sa né leggere né scrivere.

Fauci (Str): Durante un attacco completo, Rodos può effettuare il suo normale attacco con il morso; inoltre può effettuare un altro attacco, con una penalità di -5, con un'arma o un'arma naturale utilizzando le braccia.

Ira (Str): Due volte al giorno, Rodos può cadere in preda ad un'urlante frenesia omicida che dura per 8 round.

Quando è in preda all'ira, valgono le seguenti modifiche: pf 48; CA 16, contatto 9, colto alla sprovvista 16; Lotta +9; Att +11 in mischia (1d12+7/x3, ascia bipenne perfetta) oppure +9 in mischia (1d6+5, morso); Att comp +9 in mischia (1d6+5, morso) e +6 in mischia (1d12+7/x3, ascia bipenne



Rodos Kortan

perfetta); TS Temp +9, Vol +3; For 21, Cos 20. Al termine della sua ira, Rodos è affaticato per la durata dell'incontro.

Schivare prodigioso (Str): Rodos mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando è colto alla sprovvista o preso come bersaglio da un nemico invisibile (ma perde il suo bonus di Destrezza se viene paralizzato o reso immobile in altro modo).

Sbranare (Str): Se Rodos riesce a uccidere un avversario solamente con il suo morso, acquisisce un bonus temporaneo di +4 alla Costituzione, per la durata di 1 ora.

Equipaggiamento: Ascia bipenne perfetta, armatura di pelle, pozione di cura ferite moderate (2), mantello del carisma+2.

ALEONOR DJASITH, EMISSARIA DI YORDUL

Aleonor Djasith venne fatta prigioniera da un gruppo di elfi avventurieri giunti nel sottosuolo per combattere contro la sua stirpe. Non appena vide per la prima volta la luce del giorno temette di impazzire, e urlò come se la stesso torturando a morte. Terrorizzata, Aleonor si vergognò profondamente per la sua debolezza. Pianse e pregò notte e giorno affinché le tenebre calassero per sempre sui suoi occhi. Le sue preghiere vennero accolte, ma non dalle divinità patrono dei drow.

Il sole si oscurò all'improvviso a causa di un turbine di nuvole nere, e per un attimo parve che i colori dentro le cose si facessero più spenti. Le guardie della prigione da campo, prese alla sprovvista, si distrassero quanto bastava perché Aleonor riuscisse a fuggire tra i boschi. La notte stessa s'intrufolò nella tenda dell'ufficiale maggiore, e come a lei era stata tolta l'oscurità, a lui fu tolta la luce. Quel gesto le procurò l'appellativo di "Accecatrice" presso il popolo elfico.

Aleonor Djasith si trasferì presso una grande città di umani insieme ad altre creature della notte, e lì cominciò a covare il suo piano. Avrebbe sfruttato il favore dell'oscurità per cancellare dal mondo la verità, la speranza, la luce. La sua loggia si sarebbe chiamata il "Velo Oscuro", a ricordare per sempre il misterioso prodigio che l'aveva liberata.

Aleonor Djasith (Trasfigurata di Yordul): Drow ranger 3; GS 5; umanoide Medio; DV 3d8+3; pf 16; Iniz +3; Vel 9 m; CA 17 (+3 Destrezza, +4 giaco di maglia), contatto 13, colta alla sprovvista 14; Att base +3; Lotta +5; Att +7 in mischia (1d6+3/19-20, spada corta+1) oppure +6 a distanza (1d4/19-20 più veleno, balestra a mano); Att comp +5 in mischia (1d6+3/19-20, spada corta+1) e +3 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta perfetta)

oppure +6 a distanza (1d4/19-20 più veleno, balestra a mano); AS attacco furtivo +1d6, angoscia dell'oscurità, capacità magiche; QS tratti dei drow, scurovisione 54 m, resistenza agli incantesimi 14, nemico prescelto umanoidi (elfi) +2, empatia selvatica +3 (-1 con le bestie magiche); AL NM; TS Temp +5, Rifl +1, Vol +8; For 14, Des 16, Cos 12, Int 13, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +12, Cercare +9, Conoscenze (natura) +9, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +17, Osservare +12, Sopravvivenza +8 (+10 in ambienti naturali e seguendo tracce); Allerta^B, Arma Focalizzata (spada corta), Combattere con Due Armi^B, Maestria in Combattimento, Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B.

Tratti dei drow: Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla

Volontà contro incantesimi e capacità magiche; cecità alla luce; immune agli incantesimi ed effetti di sonno; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti di ammaliamento; bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

Veleno (Str): Ferimento; Tempra CD 13 nega; danni iniziali e secondari privo di sensi per 2d4 ore.

Angoscia dell'oscurità (Sop): Per una volta al giorno, quando Aleonor si trova in una condizione di penombra o di oscurità, può trasmettere con la sua semplice presenza una sensazione di angoscia nelle creature presenti nel raggio di 15 metri. Le vittime subiscono gli stessi effetti di un incantesimo *disperazione opprimente* (3° livello dell'incantatore) a meno che non superino un tiro salvezza sulla Volontà con CD pari a 12.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti*, *luminescenza* e *oscurità*. 3° livello dell'incantatore.

Equipaggiamento: Spada corta+1, spada corta perfetta, balestra a mano, 20 quadrelli, giaco di maglia, 530 mo.



Aleonor Djasith

Illustrazione di Eleonora Guanella

LOGGE DEL TERRORE

Le logge del terrore sono delle organizzazioni segrete che assistono l'emissario nell'opera di sovvertimento e conquista del mondo. La naturalezza e la rapidità con cui si formano non deve affatto stupire, dal momento che attecchiscono quando esiste un clima preesistente di paura collettiva. Le logge hanno diversi compiti: innanzitutto proteggere l'emissario dalle minacce esterne, e in secondo luogo promuovere la volontà del Terrore Ancestrale con tutti i mezzi disponibili. Presa singolarmente, nessuna loggia può dirsi identica a un'altra per obiettivi, strategie e filosofia di fondo. Anche quando servono il medesimo Terrore Ancestrale, queste organizza-

zioni appaiono sempre diverse. Il motivo della proliferazione di logge radicalmente dissimili è dovuto alla personalità del loro emissario, che può enfatizzare alcuni aspetti di un determinato Terrore Ancestrale e trascurarne altri. Le organizzazioni presentate nelle pagine seguenti, una per ogni entità del Nephandum, sono quindi da considerarsi dei modelli di riferimento tra i più diffusi, ma non certo gli unici.

L'impatto delle logge nella società è commisurato al grado di influsso esercitato dall'entità. In una fase di influsso debole, l'organizzazione tenterà di scardinare la struttura di potere locale tenendo nascosti meglio possibile i suoi membri e i suoi obiettivi. Al crescere dell'influsso del Terrore Ancestrale, la loggia uscirà allo scoperto e comincerà a diffondere attivamente gli empî progetti cui si ispira, strutturandosi in terribili eserciti cui spesso si uniscono creature trasfigurate. Quando l'influsso del Terrore Ancestrale tocca i livelli massimi, le logge del terrore diventano delle torme inarrestabili e disorganizzate che portano la corruzione del Nephandum fino alle sue estreme conseguenze.

LEGGERE LE SCHEDE DELLE LOGGE DEL TERRORE

Ogni scheda delle logge del terrore è organizzata nello stesso formato generale per facilità di consultazione. Nella prima parte vengono indicati il nome e le informazioni basilari della loggia.

Quartier generale: Ubicazione del quartier generale della loggia, se ne possiede uno.

Membri: Tipologia degli appartenenti alla loggia del terrore, comprese le razze e le classi più comuni che formano le sue fila.

Allineamento: Allineamenti prevalenti tra i membri della loggia. Non si tratta comunque di indicazioni rigorose: chiunque può affiliarsi a una loggia.

Gerarchia: Organizzazione gerarchica della loggia. Sotto questa voce vengono elencati i ruoli più comuni tra i membri della loggia, ammesso che questa possieda un'organizzazione rigida.

Motivazioni e obiettivi: Questo paragrafo descrive le ragioni e gli scopi della loggia, unitamente alle tipiche attività utilizzate per il raggiungimento di tali obiettivi.

Metodi del terrore: Ogni loggia possiede dei metodi peculiari per diffondere il terrore. In questo paragrafo vengono descritti i sistemi con cui le logge tormentano la popolazione.

Evoluzione: Una loggia non mantiene sempre lo stesso atteggiamento. A seconda del grado di influsso del Terrore Ancestrale, la loggia può scegliere approcci più subdoli o più aggressivi. Questo paragrafo suggerisce il percorso generale seguito dai membri di una loggia quando aumenta l'influsso del loro Signore del Terrore.

LE SPORE

Quella delle Spore è una tentacolare organizzazione segreta fedele ad Ashatha, che si distingue rispetto alle altre logge per la sua apparente inattività. Dal loro battesimo al momento dello scontro finale, le Spore si preoccupano solamente di rafforzarsi, di occupare posti fondamentali e critici all'interno della società e di delineare meticolosamente i loro progetti. Il continuo coordinamento dell'emissario mira a sfruttare al meglio le risorse e i contatti che l'appartenenza alla loggia può produrre. Nel frattempo, ogni singolo adepto si premura di diffondere e di peggiorare un determinato tipo di malessere all'interno della società.



Quando le forze, lo spirito e le risorse della società sono incancrenite a sufficienza, l'emissario dà il segnale convenuto e tutti gli adepti fanno la loro mossa simultaneamente per distruggere le strutture sociali attorno a loro. A volte le Spore riescono ad abbattere le strutture di potere di una città senza che neanche un colpo di spada sia stato incrociato o che nessuno abbia previsto cosa stava accadendo.

Quartier generale: Non esiste nessun quartier generale per le Spore, poiché non esistono operazioni da portare a termine, attacchi da concertare o missioni da pianificare. L'unica necessità costante nel tempo (ma anche questa può presentarsi a livelli molto saltuari) è quella di inviare comunicazioni e ordini da parte dell'emissario ai suoi membri. Si tratta comunque di messaggi trasmessi nel modo più anonimo e ponderato. Il quartier generale delle Spore è, a tutti gli effetti, il palazzo, la città o la regione stessa delle forze nemiche che progettano di sconfiggere, all'interno del quale vivono e prosperano in silenzio.

Membri: Le Spore non hanno distinzioni particolari di razza o classe nella selezione dei loro membri. Anzi, dovendo tentare di inserirsi nel maggior numero di ambienti e circoli possibile, una vasta gamma di membri non solo è accettata, ma è vivamente ricercata. Tuttavia, esiste una discriminante diversa che la loggia delle Spore osserva nell'acquisizione di nuovi membri: gli aspiranti adepti devono essere segnati irrimediabilmente da un difetto (effettivo o ritenuto tale) che li spinga a ritenersi vittime di un torto o inferiori in qualche modo ai loro simili. Può trattarsi di difetti plateali ed evidenti come un aspetto mostruoso, una deformità fisica, una mutilazione o gli effetti permanenti di una malattia. Ma può anche trattarsi di qualcosa di più elusivo e concettuale: un torto subito che non è mai stato raddrizzato, un dolore non superato, un'ossessione. Chiunque sia segnato da un male insanabile (o creda di esserlo), fisico, mentale o spirituale che sia, troverà nelle Spore un rifugio dove macerare la sua sofferenza fino a trasformarla in un'occasione di rivalsa e vendetta.

Allineamento: NM, N, LM, CM.

Gerarchia: I membri delle Spore non hanno una doppia vita. Anche dopo essere entrati nella loggia, la loro quotidianità cambia ben poco, tranne per la silenziosa consapevolezza di essere entrati a far parte di qualcosa che al momento giusto fornirà loro l'occasione di rivalersi sul mondo. Le Spore continuano a rivestire i ruoli che occupano all'interno della società. In previsione delle ripercussioni che potranno avere sulla società quando giungerà il momento di agire, i ruoli pubblici determinano anche il grado di importanza all'interno della loggia.

Le *Fistole* sono i membri di rango più basso, coloro che provengono dagli strati sociali inferiori e che hanno un'influenza molto limitata sull'ambiente circostante. Si tratta generalmente di popolani, artigiani, esperti di poco conto, scudieri, servitori. Diffondono il malessere a livello capillare, nelle loro piccole comunità, nei quartieri, sul luogo di lavoro.

Le *Febbri* sono i membri della classe media, coloro che dispongono di un'influenza economica, politica o magica di modeste ma dignitose proporzioni. Si tratta per lo più di mercanti, artigiani e sapienti di discreta fama, negozianti, nobili di basso rango, esperti, guerrieri e incantatori di basso livello. Operano diffondendo il malessere e fiaccando le difese della società su scala più ampia, esercitando l'influenza che possiedono nei circoli economici, magici e politici di cui fanno parte.

Le Pestilenze sono i membri degli strati benestanti della società: i mercanti, gli artigiani e gli esperti più ricchi e famosi, i guerrieri e gli incantatori di discreta fama e i nobili di rango intermedio. Diffondono il malessere a livello cittadino tramite le numerose attività di cui sono a capo o le influenze e i contatti che possono esercitare, e soprattutto mettono a disposizione della loggia risorse e ricchezze che l'emissario può reindirizzare e convogliare verso altri adepti a seconda del bisogno.

I Flagelli sono le figure chiave della società locale. Nobili d'alto rango, eroi, reggenti possono essere considerati di diritto dei Flagelli. È raro che una figura di questa portata faccia il suo ingresso nelle Spore, ma quando ciò accade, si tratta di una vittoria cruciale per gli obiettivi dell'emissario di Ashatha. I Flagelli possono esercitare la loro influenza e muovere le fila degli eventi a livello globale. Normalmente lo fanno con estrema prudenza, dal momento che sono figure chiave per il successo della loggia e l'emissario non desidera bruciarsi la loro affiliazione rischiando di farli scoprire. Sono i collaboratori più stretti e fidati dell'emissario e si consultano fittamente con lui.

L'emissario di Ashatha, pur essendo a capo dell'intera organizzazione, non deve necessariamente occupare un ruolo sociale superiore a quello dei suoi sottoposti; anzi, spesso riveste all'interno della società uno dei ruoli più anonimi e invisibili. Si tiene al di fuori della loggia vera e propria e si occupa semplicemente di smistare risorse, contatti e comunicazioni. Nel frattempo traccia le linee che condurranno le strutture di potere alla caduta, osservando assiduamente i loro punti deboli.

Motivazioni e obiettivi: Le Spore traggono ispirazione dal credo del loro signore e agiscono esattamente come i microrganismi di cui portano il nome. La società che devono disgregare è il corpo ospite all'interno del quale vivono. Dal momento in cui aderisce alla loggia a quello in cui l'emissario gli invia il segnale di agire, ogni singolo membro sedimenta all'interno della società senza alcuna consapevolezza dell'identità degli altri o addirittura del progetto principale dell'emissario. È proprio quest'ultimo che, con una accorta e meticolosa gestione dei contatti e delle risorse a disposizione della loggia, si cura di agevolare e favorire i propositi di vendetta personali dei vari membri.

Per ogni singola Spora, la diffusione e il peggioramento del malessere generale della società sono una sorta di balsamo che trasforma la debolezza in forza: anche gli altri, finalmente, vengono afflitti dai loro mali.

Ovviamente, gli obiettivi dell'emissario vanno ben oltre il semplice desiderio di rivalsa dei singoli membri. Quando la società è fiaccata e logorata da mille grumi di malesseri interni e l'emissario reputa che le strutture che la controllano siano deboli a sufficienza, egli invia il segnale di agire. Tutte le Spore mettono in atto contemporaneamente qualsiasi piano e progetto di effettivo sabotaggio che hanno concepito nel tempo, portando la società a una crisi immediata e irreversibile. La sera prima, una città può credere di stare attraversando soltanto un brutto periodo in generale, e la sera dopo tutte le sue strutture di potere possono cadere e sbriciolarsi in polvere.

Metodi del terrore: Il solo obiettivo iniziale di ogni Spora è quello di essere cittadini modello e di farsi gradualmente e impeccabilmente strada verso posizioni di influenza all'interno della sua comunità. Ma ogni Spora conosce bene anche un determinato tipo di male che lo attanaglia: la vergogna di un volto sfigurato, l'afflizione di un corpo debole o malato, l'angustia di una mutilazione; o ancora, l'os-

sessione della vendetta, il rancore di un tradimento subito, la disperazione per la scomparsa di una persona cara. Fino a quando non giunge il segnale dell'emissario, un adepto lavora da solo per diffondere e seminare nell'ambiente circostante lo stesso tipo di male. L'azione di una Spora non è mai drastica e diretta, in quanto lasciare presagire che è in atto un tentativo di sabotaggio potrebbe portare a un prematuro fallimento. Per esempio, un nobile segnato dalla perdita di un arto non commetterà mai delitti e mutilazioni per infliggere agli altri la sua stessa sorte. Si premurerà tuttavia di rallentare e ostacolare l'operato dei chierici e dei guaritori indirizzandoli verso luoghi e imprese dove c'è meno bisogno di loro, incoraggerà le risoluzioni armate ai conflitti e l'applicazione delle pene corporali. Un popolano che non riesce a rassegnarsi di un torto subito andrà in cerca di altre vittime di soprusi, incoraggiandole a vendicarsi e a regolare i conti, e comunque impedendo loro di dimenticare o di passare oltre. Anche se spesso si tratta di azioni minimali e di poca risonanza, grazie alla diffusione capillare delle Spore e a una pressione continuata nel tempo, la società si avvelena inesorabilmente di un malessere che finisce per tormentare il paese, per rinforzare l'influsso del Terrore Ancestrale e per preparare il terreno al colpo di grazia dell'emissario.

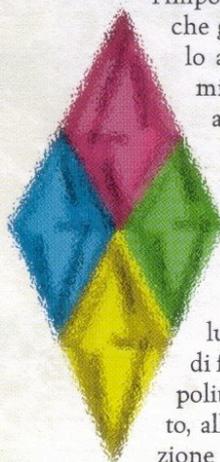
Evoluzione: Quando l'influsso di Ashatha diventa moderato, le Spore abbandonano il loro ruolo passivo e iniziano a darsi da fare in modo più audace e scoperto, diventando più simili alle altre logge. Proprio come un virus, finora hanno eroso la società dall'interno, ma adesso che la società collassa possono agire in modo fulmineo e spietato per attaccare direttamente quanto di sano ancora resiste. Sabotaggi, attacchi diretti e diffusione di epidemie vere e proprie diventano la loro strategia principale.

Quando l'influsso di Ashatha è forte, la loggia diventa superflua di fronte agli obiettivi su larga scala del Terrore Ancestrale e del suo emissario. Molti suoi membri finiscono per ritorcere trame, complotti e rancori passati contro gli altri membri della confraternita stessa. Coloro che escono da questo calderone trasformati, rinforzati e più resistenti vengono spesso scelti dal Terrore Ancestrale per rendere parte ai suoi progetti di dominio. Per quelli che non reggono rimane soltanto l'oblio.

IL MOSAICO

In ogni società esistono gli scontenti, quelli che sono scoraggiati dall'apparente immutabilità delle cose e dall'impossibilità di sovvertire e ribaltare le leggi che governano il mondo. Il Mosaico fa appello a questo desiderio, lo diffonde, lo estremezza e lo esaspera fino al punto di riuscire a scardinare il tessuto della realtà stessa, sostituendolo con gli allucinanti arazzi di follia intessuti dal suo signore Hyssiris.

La loggia del Mosaico agisce quasi esclusivamente nei centri civilizzati: nelle metropoli, nelle grandi nazioni e presso quelle razze dalla cultura più evoluta e sofisticata. Hanno un volto pubblico di facciata, quello di un movimento culturale, politico e filosofico che inneggia al cambiamento, alla visione nuova del mondo e alla distruzione delle catene che vincolano l'inventiva e la capacità creativa individuale. In realtà, sia i loro obiettivi che i loro metodi sono più folli e letali di quanto chiunque possa immaginare. Laddove il Mosaico riesce a



prendere piede, il caos dilaga e tutto ciò che era solido e certo si dissolve in un parossismo di disordine e delirio di onnipotenza, per la maggior gloria del Signore della Follia.

Quartier generale: Il Mosaico usa come quartier generale quello del movimento culturale che funge da attività di facciata. Le dichiarazioni, gli impegni e le attività del movimento in questione sono talmente esuberanti, insolite e audaci che le vere azioni della loggia si perdono e si mimetizzano facilmente. In verità, tutte le imprese del Mosaico giocano fortemente sulla mescolanza tra le attività apparenti e le vere azioni della loggia segreta che si nasconde al suo interno; a volte vengono promosse iniziative, missioni e impegni fittizi al puro scopo di confondere le acque. Per gli osservatori esterni, discernere cosa è importante da cosa non lo è diventa un'impresa pressoché impossibile.

Il quartier generale del Mosaico (e i suoi eventuali distaccamenti, se il movimento è riuscito a estendersi in più filiali) ospita tutti i membri della loggia, compresi i suoi gerarchi più alti, ma non l'emissario stesso: il Grande Architetto ha cura di tenersi al di fuori del movimento vero e proprio e impartisce i suoi ordini dall'esterno.

Membri: Il Mosaico mira a fare più presa possibile sulla popolazione, quindi non è troppo schizzinoso su coloro che riesce a coinvolgere nel movimento. Esistono tuttavia dei limiti intrinseci dettati dal genere e dalla natura delle loro attività. Il Mosaico non attecchisce e non ha rappresentanti presso le culture più primitive, isolate o di frontiera, nonché in tutte quelle classi sociali che non accettano o non desiderano aderire a un movimento sovversivo e rivoluzionario: gli abitanti delle zone rurali, i più anziani o i più fedeli alle tradizioni. Ovviamente, il Mosaico non ignora questa figura, ma riserva loro un trattamento speciale, destinando ai suoi oppositori un cammino agevolato e preferenziale verso la vera follia.

Allineamento: CM, NM, CN.

Gerarchia: Il Mosaico ruota attorno a tre grandi figure, i capi e gli ispiratori del movimento. Vengono chiamati gli *Architetti*, e sono i filosofi e i profeti di quanto il Mosaico propone per azzerare e riscrivere l'ordine politico, magico e divino. Anche se i tre Architetti sono molto audaci nelle loro proposizioni e spingono la loro visione con grande eloquenza e dialettica, non impongono la loro filosofia con la forza, almeno inizialmente. Viceversa, incoraggiano i seguaci del movimento a proporre a loro volta visioni alternative e azzardate su come fare tabula rasa delle strutture di ordine sociale esistenti, ascoltando e inglobando le teorie degli altri nelle proprie. L'obiettivo iniziale non è tanto quello di imporre la propria visione quanto quella di distruggere l'ordine preconstituito, quindi i tre Architetti sono molto generosi e accoglienti da questo punto di vista, sfruttando questa apertura mentale e benevolenza per ottenere il massimo dal loro proselitismo. I tre Architetti prendono ordini dal Grande Architetto, l'emissario di Hyssiris, colui che dispone le tessere del Mosaico ed è l'unico a vedere il disegno globale concepito dal Signore della Follia. Il Grande Architetto, tuttavia, si premura di rimanere al di fuori del Mosaico e lascia che siano i tre Architetti e i loro seguaci di maggior spicco a portare il suo messaggio presso la popolazione. Al di sotto degli Architetti, nei ranghi inferiori della loggia, si muovono altre figure speciali.

I *Sobillatori* sono gli agenti pubblici "sul campo" della loggia, coloro che tengono comizi nelle piazze, predicano agli angoli delle strade, fanno visita ai potenti per incoraggiarli a cambiare o per denunciarli. Sono figure energiche, spesso discutibili o discusse, ma animate da un fervore quasi

ossessivo e dotate di una grande oratoria. Il loro compito è quello di portare allo scoperto le magagne, le mancanze e le falle della società, e quindi ingigantirle e peggiorarle.

I *Guastatori* svolgono un lavoro analogo, ma agiscono tramite i fatti piuttosto che le parole. Si infiltrano prima che il movimento vero e proprio giunga a pontificare in una zona, assestando una sequenza di rapidi e letali affondi per aggravare i difetti della struttura sociale e generare il malcontento nella popolazione. I Guastatori non si fermano davanti all'omicidio politico e al terrorismo.

Le *Squadre d'azione* sono costituite soprattutto dai membri giovani, forniscono al Mosaico quella semplice forza muscolare di cui ogni movimento di rinnovo non può fare a meno. Fanno da guardaspalle ai Sobillatori, compiono atti di intimidazione verso coloro "che vorrebbero impedire ai rinnovatori di esprimersi liberamente" e preparano il terreno al Mosaico spazzando via dalla zona gli ostacoli e le figure più ostiche.

Motivazioni e obiettivi: Il Mosaico ha un duplice obiettivo. Il primo è quello di incoraggiare sia i propri membri che il resto della popolazione a svincolarsi dalle leggi sociali che definiscono l'ordine naturale. Il secondo è quello di dare spazio alla immaginazione e alla capacità creativa con atti di ribellione culturale. Allo stesso tempo, la loro azione mira anche a distruggere, sconvolgere e scardinare le strutture di potere già esistenti e tutto ciò che controlla e mantiene l'ordine nella società. Il Mosaico punta soprattutto al potere politico e al consenso della popolazione. Ha scarsa presa sul potere magico e divino, ma è convinto che anche i loro rappresentanti prima o poi dovranno cedere o essere travolti dall'onda di rinnovamento.

Quello che sulla carta e nei discorsi dei Sobillatori sembra un intento audace ma quasi lodevole, all'atto pratico si manifesta in forme di protesta spesso violente, con l'intento di seminare il terrore. Disgregare le certezze sociali significa dimostrare che le autorità cittadine non sono in grado di garantire l'ordine, e quindi fomentare rivolte, sommosse e atti di sabotaggio. Scardinare le certezze personali significa dimostrare l'inutilità di legami familiari, di amore e di amicizia, e quindi organizzare tradimenti, complotti e incoraggiare l'odio reciproco. Il Mosaico spinge ognuno dei suoi membri a essere creativo e privo di freni in queste "dimostrazioni", dal momento che anche gli atti più efferati giocano a favore di Hyssiris nel suo assalto all'ordine e alla realtà.

Metodi del terrore: Tutto nel Mosaico è incentrato sull'appartenenza al movimento. Gli Architetti e i Sobillatori si premurano di tracciare una linea di demarcazione sempre più netta e invalicabile tra chi aderisce alla visione del movimento e chi invece gli si oppone. Ai membri del movimento vengono offerti privilegi, agevolazioni e indulgenze di ogni genere. Coloro che dubitano della giustizia della visione o vorrebbero tirarsi indietro vengono tenuti in riga con minacce e atti di intimidazione. Coloro che stanno dall'altra parte, vale a dire quelli che semplicemente non aderiscono al nuovo movimento, vengono additati direttamente come nemici mortali e ostacoli da abbattere. Vengono isolati, calunniati e segregati, se non fisicamente, almeno socialmente, fino a rendere impossibile ogni forma di opposizione alle loro attività. Spesso gli avversari vengono spinti ad arrendersi e andarsene, ma altrettanto spesso il Mosaico allestisce una delirante e serrata persecuzione per spingerli rapidamente alla follia.

Evoluzione: Quando l'influsso di Hyssiris diventa moderato, il Mosaico ha ottenuto il suo obiettivo di scardinare i centri di potere tradizionali, ma questo non significa che il suo compito sia finito. Anzi, in un certo senso,

è appena iniziato. Il Mosaico passa dalla teoria alla pratica, iniziando a esercitare sulla popolazione inerme e sulle aree controllate tutte le concezioni che avevano predicato in precedenza, applicando anche (e soprattutto) quelle più estreme e facendo ricorso alla forza.

Quando l'influsso di Hyssiris è forte, il Mosaico si incarica di andare a caccia di coloro che ancora testardamente si aggrappano alla realtà, mostrando un'ossessione e una perseveranza che rasenta il fanatismo. A coloro che vengono catturati viene offerta un'ultima possibilità di abbracciare la visione irrealista del Signore della Follia. Se viene rifiutata, vengono gettati nei meandri della Prigione Tetragona, dove è la follia ad abbracciare loro, per sempre.

LA FALANGE SCARLATA

La Falange Scarlatta è una squadra di mercenari professionisti e veterani di guerra protagonista di innumerevoli racconti da taverna, canzoni bardiche e chiacchiere di paese. Le loro imprese sul campo di battaglia sono sulla bocca di tutti: c'è chi ne loda la potenza, chi ne narra l'abilità e chi teme le sue efferatezze sanguinarie, ma tutti ne riconoscono il valore nell'arte della guerra. La Falange Scarlatta aiuta e sostiene le forze dell'esercito regolare negli scontri più importanti e nelle situazioni più pericolose, e sono in molti tra la gente comune a credere che in più occasioni la Falange abbia fatto la differenza e salvato i suoi alleati dalla distruzione. I guerrieri e combattenti della Falange vengono acclamati come degli eroi.

La realtà, purtroppo, è molto più inquietante. La Falange Scarlatta è un loggia agli ordini dell'emissario di Melpheon che mira a disgregare e demolire le forze militari. Dimostrandosi eroica, risolutrice e trionfante in ogni occasione, fa apparire l'esercito regolare sempre più inefficace, disorganizzato e inetto. I suoi membri fomentano le occasioni di scontro, incoraggiano le soluzioni sanguinarie e seminano il terrore sia tra i nemici che tra gli alleati, tingendo la terra del colore del sangue.

Quartier generale: La Falange Scarlatta si raduna in un accampamento composto da una tenda centrale per gli incontri degli ufficiali e da vari padiglioni laterali usati come alloggi. L'accampamento sorge solitamente all'interno o ai margini di un campo più vasto occupato dalle forze dell'esercito con cui la Falange Scarlatta, almeno ufficialmente, collabora. Nonostante l'alleanza formale con un esercito, la Falange gestisce il proprio accampamento come se fosse un'area a sé stante in pieno territorio nemico. I membri della Falange organizzano i propri turni di pattuglia lungo i confini, sorvegliano attentamente ciò che accade nei dintorni e bloccano chiunque non faccia parte della loro unità.

Membri: La Falange accoglie generalmente umani e semiumani, quasi tutti guerrieri, combattenti o esperti nell'arte militare. Sporadicamente ricorre anche a grossi umanoidi soggiogati, convertiti o tenuti sotto controllo, per intimidire i nemici e sottolineare ulteriormente il valore in battaglia.

Allineamento: LM, LN, NM.

Gerarchia: La Falange Scarlatta è a tutti gli effetti un'unità militare scelta di mercenari e combattenti veterani che collabora con le forze degli eserciti regolari. Ufficialmente segue i normali gradi della gerarchia militare, mettendo a capo di tutto un comandante supremo, la Lama Scarlatta, che si preoccupa di tenere i rapporti con gli ufficiali dell'esercito a cui presta le sue spade. Occultamente, tuttavia,

la loggia è organizzata secondo una ripartizione dei membri in gruppi separati, in base alle loro funzioni segrete. Ogni gruppo fa riferimento alla Lama Scarlatta, che a sua volta prende ordini dall'emissario in persona. L'emissario solitamente svolge un compito di poco conto all'interno della Falange, come l'attendente di campo, il soldato semplice o lo scudiero di una Lama Splendente.

Le *Lame Affilate* sono gli esponenti meno visibili agli occhi esterni, ma che hanno il fondamentale ruolo di seminare il terrore, la paura e la disperazione. Sono i soldati che in combattimento si assicurano che ai nemici non venga concessa pietà, che ai feriti vengano inferte le mutilazioni peggiori e più visibili, che aizzano lo scontro all'ultimo sangue laddove ci sarebbe la possibilità di giungere a una tregua o un accordo, e che provocano direttamente dal nulla il pretesto di sguainare le armi. È grazie a loro che la Falange gode di una fama intimidatoria, che si affianca a quella più eroica e di successo che è fondamentale per promuovere i veri scopi della loggia.

Le *Lame Avvelenate* sono i membri della Falange che hanno l'insidioso compito di far naufragare gli sforzi dell'esercito regolare, tramando per mettere in evidenza e peggiorare gli insuccessi delle forze armate in modo da ingigantire i trionfi della Falange. Sono esperti di infiltrazione, diffamazione e ricatto, tutti fattori che consentono alla Falange di raggiungere una posizione di preminenza nel più breve tempo possibile.

Le *Lame Splendenti* sono gli eroi più acclamati della Falange. Sono coloro che compiono le imprese più mirabolanti e impossibili, spesso con il supporto arcano del resto della Falange, e che emergono come modello di valore guerresco e di potenza militare agli occhi della popolazione e del resto dell'esercito. Quando una Lama Splendente affronta un nemico in singolar tenzone (spesso il condottiero dello schieramento avversario) non è raro che entrambe le fazioni finiscano per sospendere la lotta e assistere attonite allo scontro.

Le *Lame Dorate* sono gli unici membri della loggia che non fanno parte della Falange in senso stretto e che non vivono nell'accampamento assieme agli altri. Sono procacciatori di materiale, sovvenzioni, oggetti magici e contatti nelle città e nel mondo esterno. Si fanno strada negli ambienti più ricchi e influenti del potere politico decantando le imprese della Falange e incoraggiando gli ascoltatori a offrire sostegno e contributi per l'operato di questi eroi. Molte *Lame Dorate* sono bardi, o comunque persone versate nell'oratoria, nell'arte e nella politica.

Le *Lame Sanguinarie* sono i torturatori dell'unità militare scelta. La loro fama di inquisitori spietati e crudeli raggiunge sia i nemici che i loro alleati. I soldati e gli ufficiali dalla morale più ferrea osservano con disagio le pratiche delle *Lame Sanguinarie* sui loro sventurati prigionieri, ignorando peraltro che le informazioni estrapolate vengono usate per fini oscuri. Considerando però che quasi sempre si tratta di prigionieri di guerra, è ben difficile che queste tecniche siano formalmente tacciate di crudeltà gratuita.

Motivazioni e obiettivi: L'obiettivo della Falange Scarlatta è tanto lineare quanto spietato: condurre allo sbando le forze dell'esercito regolare della zona in cui operano. La Falange è una loggia specializzata a destabilizzare e distruggere il potere militare. Normalmente non ambisce



allo scioglimento effettivo dell'esercito regolare, semplicemente fa in modo di portarlo all'ingovernabilità e allo sfaldamento incoraggiando la diserzione e di renderlo malvisto agli occhi della popolazione. La Falange non attacca mai apertamente l'esercito che desidera demolire: lo aiuta e lo favorisce in tutti i modi, ma in realtà i suoi interventi procedono di pari passo a numerose operazioni di sabotaggio. Col tempo si diffonde una radicata opinione che finisce per vedere l'esercito regolare come incapace e la Falange Scarlatta come l'unica speranza di salvezza per la popolazione. I combattenti della Falange Scarlatta, specialmente le sue *Lame Splendenti*, vengono additati come eroi, mentre i comandanti e gli ufficiali dell'esercito regolare finiscono per essere contestati dal popolo e dalle loro stesse truppe.

Il secondo obiettivo della Falange Scarlatta è quello di proteggere e nascondere l'emissario di Melpheron. L'impresa risulta perfettamente naturale, in quanto dispongono di un centro operativo che viene difeso dalle loro stesse forze, all'interno del quale l'emissario può risiedere come membro di facciata. Al fine di non destare sospetti, l'emissario solitamente ricopre un ruolo minore se non marginale nella gerarchia di comando militare, ma lontano dagli occhi esterni è colui che ha potere di vita e di morte su ogni membro della Falange.

Metodi del terrore: La Falange Scarlatta ha anche il compito di seminare e fomentare la paura nella regione in cui opera. Il metodo che usa può avere mille forme, ma nella sostanza rimane sempre lo stesso: il ricorso alle armi e allo spargimento di sangue. Per mantenere viva la loro fama di invincibilità, i membri della Falange Scarlatta sfoderano le armi a ogni occasione e spingono soldati e popolazione a fare altrettanto. Le liti sfociano in risse, le risse in accoltellamenti o lotte armate. In battaglia si assicurano di versare il sangue nemico nel modo più copioso e gratuito possibile, con la speranza che le forze avversarie reagiscano sugli stessi toni. Quando non esiste un conflitto da fomentare e far degenerare, sia a livello interpersonale che militare, lo creano dal nulla con un agguato ben calcolato o un'azione imprevista.

Evoluzione: Quando i piani di destabilizzazione della Falange Scarlatta vanno a buon fine, essa punta a sostituirsi alle armate regolari, almeno per quanto riguarda i metodi e gli scopi di fondo. Se i membri della loggia hanno fatto bene il loro lavoro, questo è un obiettivo che raggiungono fin troppo facilmente, con intere unità dell'esercito regolare che disertano o disobbediscono ai loro superiori reclamando a gran voce di voler servire sotto il vessillo della Falange.

Quando l'influsso di Melpheron cresce, i membri della Falange non fanno altro che applicare alle figure politiche le stesse tecniche con cui hanno disgregato il potere militare, proponendosi sempre più sfacciatamente come individui d'azione e risolutori di qualsiasi problema. Considerata la bravura con cui hanno riorganizzato l'esercito, non starebbero affatto male alla guida di un intero regno, o almeno così vogliono far credere.

Quando l'influsso diventa forte e la terra geme sotto il giogo di Melpheron, per i membri della Falange non c'è più alcun bisogno di doversi accattivare i favori dell'esercito e della popolazione: il mondo è finalmente nelle loro mani, e possono dar sfogo alla sete di sangue in maniera incontrollata. Vengono inviati a compiere massacri, assalti e stragi, con l'autorizzazione a scatenarsi senza alcun freno sulle sacche rimanenti di creature indifese.

L'ORDA CANNIBALE

È difficile definire l'Orda Cannibale di Tzanaar come una vera e propria loggia del terrore, dal momento che non dispone di nessuna delle caratteristiche che normalmente vengono associate a queste organizzazioni. Non fa ricorso alla segretezza, non ha un quartier generale fisso, non si affida a regole o gerarchie precostituite. È semplicemente una vasta, eterogenea e spietata schiera di creature fameliche che hanno rinnegato ogni forma di controllo. Vivono in modo barbarico e bestiale nelle terre selvagge, ma sono attratte come falene alla luce dai centri abitati e dai luoghi civilizzati, che vedono sia come prede destinate a saziare temporaneamente la loro fame che come un affronto e un insulto all'avanzata del loro signore. L'Orda Cannibale si muove con l'obiettivo di inglobare al suo interno tutto ciò che incontra. Per coloro che rifiutano il richiamo delle pulsioni selvagge, rimane solo la distruzione.

Quartier generale: L'Orda Cannibale non stabilisce un vero e proprio quartier generale. Si sposta nelle terre selvagge di continuo, spesso seguendo gli schemi di migrazione dei branchi degli animali selvatici. Predilige soprattutto le zone di confine tra le terre selvagge e piccoli insediamenti civilizzati di razze semiumane, che costituiscono i bersagli ideali delle sue incursioni e razzie. I membri della loggia non si insediano mai nei villaggi e nei paesi depredati, ma una volta che hanno fatto scempio degli abitanti e delle abitazioni si ritirano di nuovo nelle terre selvagge, lasciando dietro di loro una scia di macerie e carcasse dilaniate.

Membri: L'Orda Cannibale non fa grosse distinzioni tra coloro che accoglie nelle sue fila: è sufficiente che un membro del branco dimostri ferocia a sufficienza da difendersi e aggredire gli altri, e che sia disposto a cedere ai suoi più bassi istinti animaleschi. Questo rende l'Orda Cannibale la più variegata ed eterogenea tra le logge del terrore conosciute. Nel branco si aggirano orchi e goblinoidi, troll e aberrazioni, bestie magiche e animali crudeli: c'è posto per qualsiasi creatura disposta a mettere da parte ogni freno inibitorio e pronta a cibarsi di qualcosa di vivo. Anche se ufficialmente non esistono divieti per aggregarsi all'Orda, alcune razze e classi risultano di fatto piuttosto rare. Per esempio, le più deboli o le meno propense a entrare nel circolo vizioso del cacciare o essere cacciati hanno aspettative di sopravvivenza assai ridotte all'interno del branco.

Allineamento: CM, NM, CN.

Gerarchia: È impossibile parlare di una gerarchia tradizionale all'interno dell'Orda Cannibale. Vigeva soltanto la più antica e la più spietata delle leggi naturali: il più forte sopravvive e comanda, il più debole si piega o soccombe. Tuttavia esistono alcuni ruoli che istintivamente tutti i membri dell'Orda sembrano riconoscere e accettare, e che garantiscono alla schiera il funzionamento di alcuni meccanismi di base per sopravvivere e per risultare micidiali in battaglia.

Il *Capobranco* è colui che comanda in modo indiscusso e arbitrario su tutta l'Orda, e che detiene il potere assoluto sia sui membri che sulle prede. Il Capobranco guida l'Orda nella caccia, ha diritto di scelta sulle prede di cui cibarsi e può in genere soddisfare le sue pulsioni carnali prevaricando ogni altro membro dell'Orda. Non c'è spazio per sottigliezze strategiche o intrighi all'interno dell'Orda: il Capobranco, in tutta semplicità, è dichiaratamente e apertamente l'emissario di Tzanaar. Il fatto che sia riconoscibile



e individuabile, tuttavia, non ne rende più facile la cattura o l'eliminazione. Tutti i membri dell'Orda sono votati alla sua protezione e difesa, e coloro che osano avvicinarsi a lui in battaglia spesso scompaiono sommersi da un mare di zanne e artigli ancor prima di riuscire a sfiorarlo.

I *Cacciatori* sono coloro che, subito dopo il Capobranco, sono i più esperti nella caccia, i più forti e i più anziani. Sono vere e proprie estensioni del volere del Capobranco e vengono scelti, oltre che per la loro potenza e ferocia, anche per la loro fedeltà cieca ai suoi umori e impulsi. Sono anche i responsabili della sua difesa, e durante ogni caccia lottano disposti in cerchio attorno a lui, lasciandolo affrontare le prede e i nemici con cui desidera confrontarsi ma tenendosi pronti a intervenire qualora si presenti una vera minaccia alla sua incolumità.

Gli *Sciamani* sono lo spirito e l'essenza dell'Orda, coloro che tengono coeso il branco attraverso riti tribali di vario tipo che ne scandiscono la vita collettiva: rituali propiziatori per la caccia, di accettazione nel branco, di espulsione e di condanna a morte, lettura di presagi e di portenti futuri (quasi sempre attraverso le viscere di qualche creatura immolata). Molto spesso si tratta di membri che in precedenza avevano un ruolo analogo nelle società civilizzate (chierici, adepti e druidi) e che hanno voltato le spalle ai paradigmi controllati e razionali del loro vecchio credo per abbracciare convinzioni più primordiali. Ora guidano e scandiscono le giornate della vita del branco come un cuore possente e selvaggio che invia le sue pulsazioni nell'anima di tutti i membri.

Le *Zanne* formano il grosso dell'Orda. Sono composte da tutte quelle creature non abbastanza forti o scaltre da distinguersi in modo particolare agli occhi del Capobranco, ma comunque feroci e resistenti a sufficienza da badare a se stesse e da poter prendere parte alle cacce dell'Orda. È tra le Zanne che si trova anche la maggior parte dei membri più insoliti, dai giganti agli umanoidi mostruosi, dagli animali crudeli alle aberrazioni.

Le *Ossa* sono l'ultimo strato dell'Orda Cannibale, reietti e bistrattati da tutti ma fondamentali per la vita collettiva del branco. Questa casta raduna coloro che sono appena giunti e che forse non dimostreranno sufficiente brutalità da poter vivere nel branco, coloro che sono rimasti feriti in battaglia o sono naturalmente deboli, o coloro che sono incorsi nell'ira del Capobranco e dei Cacciatori. Si accodano all'Orda nutrendosi dei suoi avanzi e rimasugli, subendo in silenzio i soprusi e gli attacchi degli altri membri, e quasi sempre, prima o poi, finendo nelle loro viscere. Sono anche il bersaglio degli sfoghi e delle pulsioni dei Cacciatori e degli altri esponenti di spicco del branco, quando una caccia o una missione sono andate storte o il Capobranco ha espresso il suo dispiacere per il loro operato.

Motivazioni e obiettivi: Due sono le forze primordiali che animano l'Orda Cannibale. La prima è l'impulso a divorare qualsiasi creatura vivente si interponga al suo cammino, con una particolare predilezione per quelle più grandi e forti: maggiore è la sfida, più appetitosa è la preda. La seconda è l'annientamento e la distruzione di ogni segno e traccia di civiltà, e la regressione di tutto ciò che incontra allo stato selvaggio. Questo secondo impulso va inteso nel senso più ampio del termine. Non solo con la distruzione di case, edifici, centri abitati e strutture complesse, ma anche con l'involuzione di culti religiosi, strutture politiche e organizzazioni civilizzate. Divorare guerrieri, chierici e nobili è fonte di piacere per l'Orda Cannibale, ma riuscire a spingerli a rigettare le loro presunte convinzioni per unirsi alla caccia è qualcosa di soprafino.

Metodi del terrore: L'Orda Cannibale non è una loggia che possa (o che desideri) applicare strategie del terrore particolarmente sofisticate e complesse. Normalmente avanza massacrando e devastando tutto ciò che trova sul suo cammino, e le voci della sua venuta e le urla di terrore dei fuggiaschi fanno il grosso del lavoro. Quando un centro abitato particolarmente appetibile stuzzica il loro interesse, tuttavia, i membri dell'Orda giocano con la popolazione locale annunciando il loro imminente assalto tramite una serie di orribili segni tribali studiati dagli Sciamani. Simboli di morte tracciati lungo le strade e nelle radure fuori le mura, cadaveri mutilati e squartati di animali e umanoidi depositati alle porte cittadine, teste decapitate e impalate che marcano i confini del loro territorio e altri macabri segnali vengono lasciati a intervalli sempre più fitti per logorare i nervi della popolazione locale e portarla al cedimento.

Evoluzione: Quando l'Orda cresce in numero e in porzioni, mette ulteriormente da parte i suoi freni e si fa più audace e ambiziosa nelle sue incursioni. I suoi affondi nel territorio civilizzato diventano più pericolosi, e uno dopo l'altro i centri abitati gradualmente più importanti iniziano a cadere sotto la sua avanzata: il branco viene attratto dai conglomerati urbani più popolosi e succulenti. L'Orda Cannibale non ha particolari ambizioni nei confronti dei poteri dominanti di una regione o di una città. Il suo passaggio è come quello di uno sciame di locuste, che livella e devasta senza fare distinzioni. Paradossalmente, invece, dimostra un maggiore interesse e una sorta di perversa benevolenza nei confronti della gente comune. Sono affascinati dai reietti e dagli oppressi, e offrono quasi sempre l'opportunità a costoro di liberarsi da ogni vincolo civilizzato per cedere al richiamo bestiale e unirsi alle fila dell'Orda. A volte l'Orda riesce anche a organizzare rivolte e sommosse popolari facendo leva sugli strati degli indigenti, prima di dare il via al massacro.

Quando l'influsso del Terrore Ancestrale raggiunge il culmine, poco o nulla di indipendente o di razionale rimane nelle menti dei membri dell'Orda. Ogni briciolo di umanità viene soffocato e sommerso da una continua e immane frenesia bestiale che annulla ogni individualità e che rende i membri del branco delle pure estensioni del volere dell'emissario e della sua cerchia di potere. Tutti i membri vengono inviati a uccidere, divorare, sbranare, demolire e morire senza più alcun discernimento, come un gigantesco corpo collettivo messo al completo servizio dei grandi progetti di Tzanaar.

IL VELO OSCURO

Il Velo Oscuro è un'organizzazione tentacolare avvolta nella massima segretezza. Tutti i suoi membri interagiscono tra loro e con la società mascherando le proprie fattezze e usando dei nomi fittizi. Non hanno una sede vera e propria, delle regole gerarchiche o una catena di comando ben precisa. La furtività e il mistero sono le loro armi principali, con le quali colpiscono in modo rapido e letale i loro nemici giurati: i maghi e gli incantatori arcani. I membri del Velo Oscuro sono spietati maestri in ogni forma di sabotaggio e attacco nascosto, e fanno buon uso dei ladri, degli assassini e delle spie che costituiscono l'asse portante della loggia. La perseveranza e la pazienza, unitamente alla perversa inventiva nel furto di informazioni, consentono loro di mettere in ginocchio con rapidità anche le migliori organizzazioni arcane. Questi attacchi invisibili non si limitano comunque ai soli incantatori: il Velo Oscuro tormenta la popolazione inerme spingendola alla disperazione, per una più rapida venuta di Yordul, il loro sinistro signore.

Quartier generale: È assai raro che i membri del Velo Oscuro si riuniscano tutti nello stesso luogo. Sono soliti agire singolarmente o in cellule di due o tre persone, comunicano attraverso messaggi criptati o con strumenti magici, e spesso non sono al corrente né della vera identità né del numero degli adepti che compongono la confraternita. Esiste tuttavia un luogo di incontro ricorrente che viene frequentato da almeno qualche membro della loggia: la Biblioteca Silente. Si tratta in genere di una fortezza o di un maniero disabitato, quasi sempre nel sottosuolo. Le sale della Biblioteca, benché sepolte da tonnellate di roccia, sono rimaste accessibili tramite stretti e tortuosi passaggi segreti o portali magici. Le camere sono perennemente immerse nell'oscurità, sono pervase da un vago sentore di muffa e hanno pareti stipate di volumi polverosi. Rappresentano il luogo ideale per consentire ai membri della loggia di discutere, di pianificare il loro prossimo attacco o di vantarsi dei loro ultimi trionfi.

Membri: Gli umani sono presenti in forze all'interno del Velo Oscuro, ma non sono certo gli unici a rinfoltire le sue fila. Tutte le creature che sono dotate di agilità, furtività e soprattutto di affinità naturale alla magia sono candidati ideali per le missioni di furto e sabotaggio della loggia. Elfi, mezzelfi, halfling e gnomi sono una presenza tutt'altro che inconsueta nelle sale della Biblioteca Silente (quando decidono di farsi vedere, ovviamente). Anche i membri di altre razze più insolite si avvicinano al Velo Oscuro, soprattutto creature intelligenti dotate di poteri magici. Le razze o le classi meno portate all'astuzia e alla circospezione, tuttavia, sono pressoché assenti.

Allineamento: CM, NM, CN.

Gerarchia: Se esiste una gerarchia vera e propria all'interno della loggia, è talmente intricata e ben nascosta che soltanto l'emissario di Yordul può additare i suoi membri uno a uno. In aggiunta, l'emissario è l'unico soggetto che può chiamare a raccolta i confratelli sia a titolo personale che come collettivo. Gli altri membri hanno dei collegamenti diretti con un numero limitato di persone, spesso quelli della propria cellula o i messaggeri che agiscono per conto dell'emissario. Esiste però una scala gerarchica informale tacitamente riconosciuta da tutti, basata sui successi che ogni singolo membro può vantare al suo attivo. Quanto più mirabolanti, audaci e cruciali sono i colpi messi a segno per la causa generale della loggia, tanto più alto è lo status all'interno della linea gerarchica.

Le *Ombre* sono i nuovi arrivati, coloro che non hanno ancora contribuito con nessuna azione all'interno dell'organizzazione o che hanno al loro attivo imprese di entità minimale, come piccoli furti presso dei maghi di basso profilo o atti di sabotaggio di pericolosità limitata.

Una *Nube* è un membro della loggia che ha al suo attivo almeno un'impresa degna di nota e che è impegnato in altre operazioni rilevanti. Le missioni considerate significative per diventare una *Nube* possono riguardare il recupero o il furto di informazioni dal laboratorio di un mago, il sabotaggio o l'alterazione di un esperimento magico, un atto di terrorismo che abbia segnato e demoralizzato il morale della popolazione, l'occultamento o la distruzione di conoscenze utili ai nemici.

Una *Notte* è un membro della loggia che ha al suo attivo varie imprese degne di nota e che è impegnato in operazioni di grande importanza. In virtù dei suoi successi, spesso una *Notte* riceve l'elogio personale da parte dell'emissario di Yordul. Imprese di grande importanza per la loggia possono essere

l'assassinio di un incantatore o un rappresentante di alto profilo del potere magico locale, la sottrazione di rare conoscenze da una torre, un laboratorio o una scuola di magia prestigiosa, un atto di terrorismo che abbia avuto conseguenze durature sul morale di un'intera popolazione, la chiusura o lo scioglimento di un centro di studi magici.

Le *Eclissi* sono le figure più leggendarie e ammirate all'interno della loggia. Sono gli stretti collaboratori dell'emissario, coloro a cui vengono affidati gli incarichi più importanti e che vantano al loro attivo le gesta di sabotaggio che hanno fatto la storia del Velo Oscuro. Alcune delle imprese che vengono attribuite alle *Eclissi* sembrano inverosimili, e forse la loro importanza viene volutamente esagerata per incrementare l'alone di leggenda che circonda le loro figure, spingendo gli altri confratelli a fare altrettanto. Comunque sia, la loro capacità di colpire e dileguarsi indisturbati rimane straordinaria.

Spesso un membro del Velo Oscuro aggiunge la natura dell'impresa che lo ha reso più famoso al suo titolo gerarchico. Non è quindi improbabile sentire un confratello presentarsi come "Nube Opaca, Trafugatore della Torre Azzurra", "Notte di Portenti, Uccisore di Necromanti", "Eclissi Perenne, Assassino di Re" e così via.

Motivazioni e obiettivi: Filosoficamente parlando, il Velo Oscuro desidera che il buio estingua la luce, lasciando soltanto le tenebre a regnare. Questo concetto viene applicato in termini pratici su diversi ambiti. Dove c'è la conoscenza, il Velo Oscuro porta segretezza, confusione e mistero; dove c'è la speranza, porta disperazione e ineluttabilità; dove c'è la vita, porta la morte e il senso di lutto. Quasi sempre il bersaglio diretto è il mondo degli incantatori arcani. Il Velo Oscuro monta contro di loro una guerriglia accanita che non lascia nulla di intentato: furti di testi arcani, incursioni, sabotaggi di esperimenti e incantesimi, e anche delitti veri e propri. Quando un incantatore o un'organizzazione arcana si rende conto di essere nel mirino del Velo Oscuro, il terrore dilaga in fretta, poiché significa l'inizio di una lunga serie di atti violenti che sembrano provenire dal nulla e che avranno termine solo con lo scioglimento dell'istituzione.

Allo stesso tempo, gli agenti del Velo Oscuro si preoccupano di seminare il terrore anche presso la popolazione comune, commettendo delitti a catena nel cuore della notte e spingendo gli abitanti di terre e paesi a credere di essere inermi di fronte a un nemico che colpirà sempre in un modo e in un luogo diverso. I confratelli più ispirati riescono a ottenere entrambe le cose contemporaneamente, intimorendo la popolazione e facendo ricadere la colpa dei misfatti sugli incantatori arcani locali. A quel punto si ritraggono nell'ombra per godersi lo spettacolo della diffidenza che serpeggia nel territorio.

Metodi del terrore: Anche se gli incantatori sono frequenti tra i ranghi del Velo Oscuro, la vera spina dorsale è costituita dagli agenti in grado di intervenire sul campo con velocità, segretezza e furtività. Ladri, spie, assassini e ombre danzanti si muovono sinuosi e sfuggenti, apparendo e scomparendo per colpire nello snodo più inaspettato e nocivo tra le fila degli incantatori arcani. Tutte le tecniche di sabotaggio sono un repertorio comune per gli agenti del Velo Oscuro: dal furto di informazioni, al delitto, all'attacco a sorpresa. In un settore come quello della magia arcana, dove ogni traguardo è frutto di lunghi sforzi e operazioni meticolose, questi atti di sabotaggio hanno il duplice effetto di provocare conseguenze devastanti e di spingere in fretta gli incantatori alla disperazione e allo scoramento.



La pazienza e la segretezza sono i due capisaldi dell'operato del Velo Oscuro. Generalmente godono di efficaci protezioni magiche, ma gli incantatori avversari hanno comunque molti mezzi a disposizione per rintracciarli, se soltanto riescono a ottenere un contatto diretto (eventualità che gli agenti del Velo Oscuro evitano a ogni costo, anche se ciò significa attendere dei mesi prima di sferrare l'offensiva). Quando l'occasione giunge, gli agenti della loggia agiscono rapidamente e si dileguano nel nulla. Non hanno alcun interesse a vantarsi dei loro successi davanti al nemico, lasciando che sia il loro operato a parlare. Per la scalata gerarchica si affidano alla nomea presso gli altri esponenti del loro ristretto circolo.

Evoluzione: Quando il Velo Oscuro riesce ad annientare il potere arcano che controlla il territorio, chi ne paga le conseguenze è soprattutto la gente comune. Oltre a ingrossare le proprie fila e beneficiare del bottino di guerra che il potere arcano caduto ha lasciato dietro di sé, la loggia posa il suo occhio malevolo sul resto della popolazione. La strategia del morde e fuggi (che si esplica in delitti immotivati, atti di sabotaggio, furto di conoscenze e oppressione delle speranze) viene applicata in scala molto più ampia sulla gente comune. Una località nella morsa del Velo Oscuro sembra una città fantasma: nel giro di poche settimane, tutta la popolazione si rintana nelle sue abitazioni, spaventata e disperata.

È soltanto quando il potere di Yordul raggiunge un'intensità forte che gli agenti del Velo Oscuro possono uscire dall'anonimato e infierire personalmente sulle creature che ancora rimangono. Quando questo accade, i membri della confraternita vagano per le terre a viso aperto, schiacciando ogni barlume di luce ancora esistente e glorificando le sciagure perpetrate nei tempi passati.

ARTEFATTI NEFANDI

Nel momento in cui il terrore si scatena nel mondo, quando le creature e le entità più abominevoli aizzano il loro livore nei confronti dei viventi, allora gli artefatti nefandi possono fare la loro comparsa. Gli oggetti descritti di seguito non sono semplici oggetti magici, ma la manifestazione fisica e concreta dei Signori del Terrore e dei loro progetti di conquista di tutte le dimensioni della realtà. Ognuno dei seguenti artefatti è un emblema di uno dei Terrore Ancestrali che sconvolgono la realtà: Ashatha, Hyssiris, Melpheron, Tzanaar e Yordul. Già il semplice fatto di possedere uno dei seguenti oggetti indica un legame strettissimo con l'entità di riferimento.

Se vuole utilizzare questi artefatti in una normale campagna, il GM deve porre estrema cautela nel presentarli all'interno delle sue avventure, mostrandoli solo come simboli dell'apocalisse che potrebbe verificarsi a causa delle oscure macchinazioni dei nemici della vita. Se invece si gioca una campagna in cui il Nephandum tenta di conquistare il Piano Materiale, gli artefatti nefandi assumono un ruolo primario nello scontro che si combatte per la difesa del mondo. Gli artefatti costituiscono infatti il fulcro del terrore corrispondente all'influsso moderato, e la loro ricerca ed eventuale distruzione disegnano la trama dell'intera campagna. I seguenti artefatti sono solo possibili esempi dei fulcri del terrore su cui si basa l'influsso moderato del Nephandum: il GM è libero di crearne altri di pari potere.

Come per gli artefatti maggiori presentati nella GDM, anche gli artefatti nefandi possono essere distrutti solo in condizioni del tutto particolari. Ciascuno di essi possiede infatti un unico e specifico metodo di distruzione, determinato dal

GM a priori, che richieda uno sforzo notevole per essere compiuto. Alcuni esempi includono la fusione dell'artefatto nel fuoco più caldo del mondo (che potrebbe essere quello del più anziano tra i draghi rossi), il suo seppellimento sotto mille metri di terreno, una cerimonia sacra cui partecipino tutti i più importanti sacerdoti di un certo allineamento e livello (generalmente alto), e così via. Per distruggere un artefatto nefando, inoltre, è sempre necessario il sacrificio della vita da parte di un personaggio giocante o PNG che risponda a determinati requisiti (allineamento, livello, punteggio di caratteristica o altro). La scelta del metodo necessario per distruggere l'artefatto è interamente riposta nelle mani del GM, ma per gli artefatti descritti di seguito viene fornito un suggerimento specifico per debellarli dal mondo.

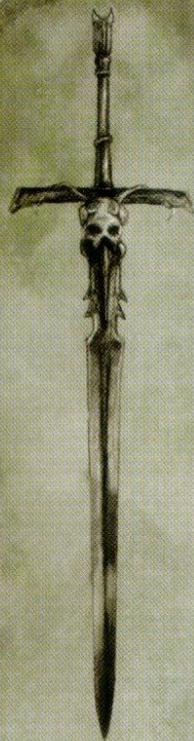
ORRIDO SUDARIO

L'Orrido Sudario è un oggetto che nessuno si è mai augurato di possedere, tranne forse i più corrotti e malsani individui. Una creatura vivente che subisca gli effetti del Sudario diventa irriconoscibile per chiunque, come una pallida imitazione di un sé ormai scomparso, afflitto dalla malattia e sconquassato nella carne e nell'anima. Nell'infermità più bieca, però, il possessore del Sudario trova la propria forza, legandosi alle peggiori esalazioni contaminanti che esistono al mondo. Si dice che Ashatha abbia creato numerosi esemplari dell'Orrido Sudario, che dona ai più fedeli e invasati agenti della malattia. Apparentemente non è altro che un telo bianco delle dimensioni di un lenzuolo, su cui è possibile intravedere piccole macchie e concrezioni simili a bubboni. L'odore sprigionato dal Sudario è particolarmente nauseabondo, e fa pensare a carne putrefatta e fluidi tossici.

Chi volesse distruggere l'Orrido Sudario dovrebbe dapprima immergerlo per almeno 24 ore in una fonte di acqua-santa preparata appositamente da sette incantatori divini di allineamento buono e di almeno 15° livello. Successivamente tutta la torbida energia che scaturisce dal Sudario deve essere incanalata verso un soggetto volontario che si ammala e muore in pochi attimi. Infine, l'Orrido Sudario deve essere condotto nell'acqua più pura presente nelle profondità abissali della terra o degli oceani.

Orrido Sudario: Si tratta di un velo di lino da cui emerge una figura umanoide contorta e devastata da un morbo incurabile. La semplice vista dell'Orrido Sudario è profondamente rivoltante. Chi supera una prova di Osservare con CD 20 nota che a tratti il sudario sembra pulsare di vita propria, quasi che fosse dotato di una sua volontà. Non appena viene indossato, il sudario si incolla al viso e al resto del corpo, provocando un effetto del tutto identico a quello dell'incantesimo *deturpamento* (vedi Capitolo 5: "Incantesimi"). Dopo pochi istanti la pelle cola distaccandosi dai muscoli, la carne si sfalda, si gonfia e si deforma, le ossa si contorcono e così via. Il volto della creatura rimane per sempre devastato, e rimuovere il sudario è impossibile, tranne nel caso di un incantesimo *desiderio*, *desiderio limitato* o *miracolo*. Il sudario non impedisce la vista o gli altri sensi.

L'Orrido Sudario fornisce a un personaggio o creatura un bonus di potenziamento alla Costituzione di +4 e la capacità magica di lanciare a volontà gli incantesimi *deturpamento superiore* e *corrompere la natura* (vedi Capitolo 5: "Incantesimi") e tre volte al giorno l'incantesimo *orrido avvizzimento* (20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 20 + il livello dell'incantesimo). Inoltre, fornisce immediatamente la capacità di guarigione rapida 5.



Arzaroth



Urna del Crepuscolo



Specchio delle Realtà Irreali



Orrido Sudario



Frusta delle Fiere Urlanti

SPECCHIO DELLE REALTÀ IRREALI

La cornice di questo rarissimo specchio è intarsiata di arabi metallici di colore viola, giallo e verde, e il suo aspetto sembra mutare leggermente ogni volta che si distoglie lo sguardo, anche per un battito di ciglia. Talora lo *Specchio delle Realtà Irreali* sembra un po' più lungo, talaltra appena ricurvo, e così via. Nella superficie riflettente è possibile intravedere immagini in continuo mutamento, insieme a prismi colorati che appaiono fuggacemente per poi scomparire nel nulla.

Le leggende narrano che lo *Specchio* sia stato costruito grazie al supporto di un potente illusionista, impegnato in osceni esperimenti sulla manipolazione della realtà e della mente altrui. Il mago firmò un patto con Hyssiris affinché i suoi poteri magici crescessero oltre il verosimile, fino a renderlo capace di modificare la realtà a suo piacimento. Impazzì dopo poco tempo, convinto ormai che la realtà non fosse altro che un lungo, infinito sogno, e la sua anima si fuse completamente con l'irrealtà dello *Specchio*. Da allora lo *Specchio delle Realtà Irreali* passò di mano in mano, sempre sotto il controllo nascosto di Hyssiris. Le sue tracce si sono perse nella storia, ma tutti i sapienti dell'occulto ritengono che questo oggetto costituisca la soglia che separa il potere assoluto dalla follia più aberrante.

Un personaggio di allineamento legale e dotato di un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 20 deve esalare il suo ultimo respiro sulla superficie riflettente dello *Specchio*. Ciò ne provocherà la frantumazione in migliaia di frammenti, che dovranno essere immersi nell'acido estratto dalle viscere di un grande drago nero morto da non più di un'ora.

Specchio delle Realtà Irreali: Lo *Specchio delle Realtà Irreali* consente a qualsiasi incantatore arcano di lanciare gli incantesimi della scuola dell'illusione a livello dell'incantatore +4. Oltre a ciò, è possibile utilizzare lo *Specchio* per ottenere svariati effetti magici. A tal fine è necessario guardarsi nello specchio e proiettare un'immagine mentale sulla sua superficie, e dopo alcuni istanti essa può prendere vita.

I seguenti poteri possono essere utilizzati tre volte al giorno:

- dissimulare
- immagine speculare
- trama ipnotica
- visione agghiacciante (vedi Capitolo 5: "Incantesimi")

I seguenti poteri possono essere utilizzati due volte al giorno:

- allucinazione mortale
- immagine persistente
- incubo
- ombra di una evocazione
- ombra di una invocazione

I seguenti poteri infine possono essere utilizzati una volta al giorno:

- ombra di una invocazione superiore
- ombre
- simulacro

Tutti i tiri salvezza degli incantesimi lanciati dallo *Specchio delle Realtà Irreali* hanno una CD di 20 + il livello dell'incantesimo.

ARZAROTH

Originariamente Melpheron forgiò una lama intelligente in un calderone riempito con il sangue di mille vittime. Chiamò la spada *Arzareth* e la brandì in molte battaglie. Nei secoli che seguirono, Melpheron decise di creare altre lame simili alla sua per assegnarle ai suoi emissari, e in ognuna riversò una parte della sua essenza. Si dice che esistano numerose lame chiamate *Arzareth*, che giacciono nelle mani dei più terribili e valenti guerrieri di Melpheron. L'apparizione nel mondo degli emissari di Melpheron che brandiscono *Arzareth* è un evento di cui si narra in svariate leggende, sempre con grande terrore.

Arzareth risplende di una luce rossastra, quasi che colasse sangue ancora prima di saggiare le carni nemiche. La lama è di una fattura straordinaria e ricorda allo stesso tempo la grazia dei più potenti oggetti elfici e la durezza delle armi naniche. Brandire *Arzareth* trasmette una sensazione di intenso potere e una fortissima brama di spillare il sangue altrui.

Distruggere *Arzareth* è un'impresa oltremodo pericolosa. Poiché è stata creata con il sangue caldo dei viventi, l'unico modo per distruggerla è soffocare il suo empio ardore. È necessario immergere la spada in un luogo dalla temperatura incredibilmente fredda, per esempio all'interno del ghiacciaio più gelido. La procedura va poi completata con il lancio di due incantesimi *miracolo* (uno per placare la componente passionale, l'altro per annullare la brama di sangue). In aggiunta, per il compimento del rito occorre che un personaggio legale buono sacrifichi la propria vita infilzandosi con la spada.

Arzareth: Spada lunga del ferimento+6; AL LM; Int 22, Sag 16, Car 22; Parlare, telepatia, scurovisione 36 metri, udito, percezione cieca; Punteggio di Ego 41.

Poteri inferiori: L'oggetto ha 20 gradi in Intimidire (modificatore totale +26), *visione della morte* sempre attivo, *blocca persone* 3 volte al giorno.

Poteri superiori: *Dissanguare* 1 volta al giorno, *infliggi ferite critiche* 3 volte al giorno, *velocità* 3 volte al giorno.

Scopo speciale: Sconfiggere/uccidere tutti gli avversari di Melpheron e dei suoi emissari, spillandone il sangue in quantità copiosa.

Potere dedicato: *Grido superiore* (15d6 danni, 3 volte al giorno).

Personalità: *Arzareth* ha una foggia sottile ed elegante, e il suo filo emana un leggero bagliore rosso. La storia di questa lama è quantomeno oscura. Più volte nel corso dei secoli ne è stata notata la presenza, e per lunghi periodi di tempo se ne sono perse le tracce. *Arzareth* è un oggetto deciso, dalla personalità presuntuosa e feroce, ma è anche maniacale nella sua ricerca della perfezione e della purificazione. Naturalmente è convinto che la disinfestazione si possa ottenere solo attraverso un bagno di sangue che rinnovi il mondo.

FRUSTA DELLE FIERE URLANTI

Tzanaar ritiene che tutti gli animali e le piante siano già parte di sé. Ai suoi occhi, le creature intelligenti sono solo un tipo leggermente più evoluto di animale. Una volta abbandonata ciò che alcuni chiamano "razionalità", anche i più astuti umanoidi si trasformano in bestie selvagge e cruento. Esattamente quel tipo di bestie che Tzanaar predilige, poiché può controllarle e domarle a suo piacimento per poi nutrirsi avidamente delle loro carni. La *Frusta delle Fiere Urlanti* è il tramite che Tza-

naar elargisce al mondo non appena possibile, poiché sa che chi brandisce questa arma perde gradualmente tutto ciò che lo caratterizza come creatura pensante, per trasformarsi in una bestia pronta a servire il suo volere. La frusta sembra composta di muscoli vivi e brandelli di carne intrecciata. Possiede un potere intimamente legato a Tzanaar, quello di provocare la fuoriuscita delle viscere dall'addome delle sue vittime.

Per distruggere la *Frusta delle Fiere Urlanti* è necessario che un personaggio sacrifichi la propria vita per trasformarsi in un golem di ferro creato con leghe metalliche indistruttibili. Il rito deve essere officiato da un mago o uno stregone di almeno 15° livello che spenda materiale del valore di 20.000 mo. Il golem dovrà poi inghiottire la frusta per conservarla eternamente nel suo corpo di metallo.

Frusta delle Fiere Urlanti: Questa *frusta*+6 può essere utilizzata come una normale arma da mischia. Ogniqualvolta la frusta conferma un colpo critico, squarcia l'addome dell'avversario (se ne ha uno), svuotandolo delle viscere. Se la vittima non supera un tiro salvezza sulla *Tempra* con CD 20, le sue budella fuoriescono dall'addome restando sporgenti all'esterno, provocando la morte del soggetto. Alcune creature, come molte aberrazioni e tutte le melme, non hanno l'addome. Altre, come i golem o i non morti (a parte i vampiri), non sono influenzate dallo squarciamiento dell'addome. La maggior parte delle altre creature, invece, muore quando l'addome viene aperto. Il GM ha l'ultima parola sul funzionamento di quest'arma.

Utilizzando una parola di comando, la frusta consente poi al possessore di utilizzare il privilegio di classe druidico di *forma selvatica* per trasformarsi a scelta in un qualsiasi animale o animale crudele di taglia Piccola, Media o Grande, che possa comunque brandire la frusta. L'effetto dura fino a un massimo di 20 ore, o finché chi brandisce la *Frusta delle Fiere Urlanti* non riprende la sua forma naturale, e il cambiamento di forma (da animale e viceversa) è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Infine, la frusta consente di lanciare tre volte al giorno gli incantesimi *dono feral*e e *impeto feral*e (vedi Capitolo 5: "Incantesimi").

URNA DEL CREPUSCOLO

Che la notte segua il giorno, che il buio succeda alla luce è un fenomeno del tutto naturale. Ma quando il buio diviene sempre più nero, quando sembra risucchiare al suo interno ogni singolo raggio luminoso per spandersi a macchia d'olio nell'universo, è allora che si può supporre che l'*Urna del Crepuscolo* sia tornata a funestare i mondi. L'*Urna* è un terribile oggetto che Yordul ha inviato originariamente tra i mortali per diffondere ovunque le sue tenebre. Non si conosce l'identità di nessun individuo che abbia tenuto a lungo l'*Urna del Crepuscolo* con sé, si sa soltanto che l'oggetto sembra possedere una volontà propria e una perfida risolutezza nell'accecare la vita. Il mistero più fitto circonda questo artefatto, e solo Yordul ne conosce lo scopo ultimo.

Per distruggere l'*Urna del Crepuscolo* occorre inserire al suo interno un diamante di dimensioni e valore leggendari. Dopodiché bisogna proiettare contro l'*Urna* spalancata un raggio di luce purissima derivato dal lancio contemporaneo di tre incantesimi *esplosione solare*. Per raggiungere il compimento del rito, un personaggio dotato di un punteggio di *Saggezza* pari o superiore a 20 deve sacrificarsi riempiendo l'*Urna* di tutte le sue speranze.

Urna del Crepuscolo: Questo oggetto ha un aspetto inquietante anche quando viene tenuto chiuso. Se viene spalancato, al suo interno rivela una sostanza nera e vischiosa che sembra risucchiare ogni luce e colore nei paraggi; quando l'Urna è aperta, le condizioni di luminosità entro una distanza di 9 metri si riducono a quelle di luce fioca. Inoltre, tutti gli incantesimi con il descrittore oscurità vengono lanciati a livello dell'incantatore +4.

Pronunciando una parola di comando, il possessore dell'Urna del Crepuscolo può utilizzare le seguenti capacità magiche: a volontà - *oscurità profonda*; 3 volte al giorno - *legare anima, simbolo di morte*. La CD dei tiri salvezza è pari a 20 + il livello dell'incantesimo lanciato. Quando si lancia *legare anima*, l'anima del bersaglio viene intrappolata dall'Urna del Crepuscolo. È possibile imprigionare un qualsiasi numero di anime nell'Urna. Le anime vengono liberate quando l'Urna viene distrutta.

CENTRI DI POTERE

I centri di potere dei Terrori Ancestrali sono un sguardo diretto sull'apocalisse. In questi luoghi di orrore allo stato puro si concretizza il progetto finale delle entità, quello di assimilare i piani materiali del multiverso aggregandoli alla densa e infinita massa del Nephandum. In qualità di fulcri del terrore, i centri di potere emanano un'irradiazione di vasta portata che sconvolge e deforma il mondo per renderlo quanto più somigliante alla perversa natura dei Terrori Ancestrali.

I centri di potere vengono costruiti grazie all'attività concertata dei Signori del Terrore e dei loro emissari, logge e artefatti. Quando le forze del Terrore Ancestrale sono riunificate e hanno fatto piazza pulita degli ostacoli frapposti alla loro ascesa, l'emissario viene spinto a plasmare il fulcro definitivo, secondo differenti modalità: può farlo erigere per mano dei trasfigurati, può nutrirlo con intere popolazioni sacrificate allo scopo, o farlo emergere dal Nephandum compiendo un'opera di diffusione del terrore ancora più spietata e minuziosa. L'aspetto e il funzionamento di questi luoghi non è mai il medesimo, perché i rappresentati terreni delle entità lo edificano secondo le specifiche inclinazioni della loro personalità e tenendo conto delle caratteristiche di partenza del territorio, sia da un punto di vista morfologico che sociale. In altre parole, potrebbero esserci delle espressioni finali dell'influsso di Melpheron molto differenti dalla Cattedrale di Lame, o variazioni anche minime dello stesso concetto. Per esempio, oscure leggende parlano della Fortezza del Sangue o del Palazzo di Delizie e Tormenti, che sono sempre centri di potere di Melpheron secondo accezioni leggermente diverse.

I centri di potere descritti di seguito rappresentano dei modelli di riferimento che il GM può introdurre facilmente nella propria campagna. Essi sono il punto culminante della progressione dei fulcri del terrore proposta in questo capitolo, che integra assieme le caratteristiche generali dell'emissario, della loggia e dell'artefatto nefando di ogni Signore del Terrore. Nel testo vengono suggeriti i tratti peculiari e gli incontri più frequenti per i PG. Come di consueto, il GM è libero di aggiungere o modificare qualsiasi particolare ritenga opportuno.

LA GORA DELL'INCUBAZIONE

La Gora dell'Incubazione di Ashatha allaga e corrode qualsiasi cosa si trovasse in precedenza in quell'area. La Gora non è visibile in lontananza, essendo avvolta in una grande nube di vapori verdastri. Sporadiche brezze portano zaffate

di aria miasmatica e l'eco di mille gemiti di agonia. Entro i confini della Gora, esili strisce di terra fangosa s'incrociano tra loro, circondando una serie interminabile di pozze, fosse e stagni ricolmi di acqua putrida. Ogni fossa è diversa dalle altre, ma tutte contengono schiere di esseri viventi immersi in un liquido amniotico e sottoposti alle più atroci mutazioni e agonie. Le creature imprigionate nelle fosse sono di ogni tipo e razza, e molte sono del tutto irriconoscibili. In una fossa, un groviglio di corpi urla e si contorce mentre sciami di insetti e parassiti li infastidiscono. Nella fossa contigua regna il silenzio e sono visibili soltanto grandi bozzoli immersi nell'acqua che risplendono di un bagliore giallastro e che contengono grosse sagome addormentate. Poco più in là, nelle acque di un'altra fossa cresce un groviglio di liane che si protendono come tentacoli o braccia.

I seguaci più spietati e intraprendenti di Ashatha pattugliano i bordi delle fosse, curando le loro colture, assicurandosi che i prigionieri dei loro esperimenti non fuggano. Di tanto in tanto somministrano alle cavie nuovi morbi e infezioni, per assistere compiaciuti agli effetti, previsti o meno, che le mutazioni avranno sui loro corpi. Le creature frutto degli esperimenti che si rivelano forti e crudeli vengono estratte dalle fosse e usate per pattugliare e sorvegliare le vasche di incubazione.

Nel cuore della palude si erge un unico e gigantesco albero i cui rami più alti si perdono tra i vapori. Le radici dell'albero sono immense, e scavano cunicoli e gallerie labirintici nel terreno. Si dice che le radici dell'albero tocchino ogni fossa di incubazione, e che sia l'albero a infondere nell'acqua putrida delle fosse le malattie che affliggono le vittime degli esperimenti. Anche nelle gallerie sotterranee dell'albero si aprono fosse d'incubazione, che solitamente contengono gli esperimenti speciali e le sfide più stimolanti per i seguaci di Ashatha: draghi, aberrazioni e bestie magiche vengono contaminati e trasformati nelle prigioni più buie e nascoste. Da qualche parte all'interno dell'albero si nasconde il Cuore dell'Ammorbato, un gigantesco bubbone attraversato da vene bluastre e trasudante purulenza. Il bubbone sembra il nucleo centrale da cui Ashatha irradia il suo potere, e si dice che l'aria nei dintorni sia talmente micidiale che chiunque tenti di avvicinarsi, prima di riuscire a toccarlo, viene contaminato fino a non conservare più nulla delle sue fattezze originarie.

Incontri: Si può consultare la tabella seguente per trovare spunti sulle creature che generalmente si trovano nella Gora dell'Incubazione. Il GM è libero di inserire o escludere alcune creature, a piacimento. Tutte le creature incontrate possiedono l'archetipo trasfigurato di Ashatha (vedi Capitolo 7: "Mostri").

Incontri della Gora dell'Incubazione

CS	Incontro
3	Cubo gelatinoso
4	Melma grigia
5	Ameba paglierina
5	Divora-ragni
5	Fauce gorgogliante
6	Cumulo strisciante
7	Aboleth
7	Protoplasma nero
7	Sciame di cheralyon*
9	Mangroviale*
12	Protoplasma nero superiore
varia	Sciame

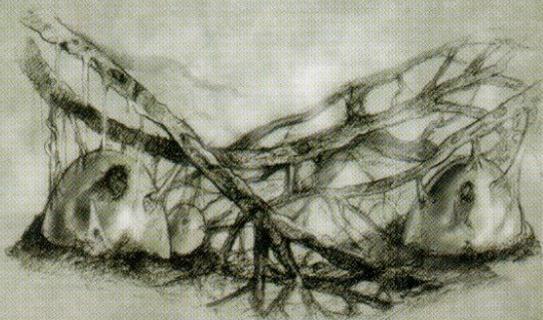
*Nuovo mostro descritto nel Capitolo 7: "Mostri".



La Cattedrale di Lame



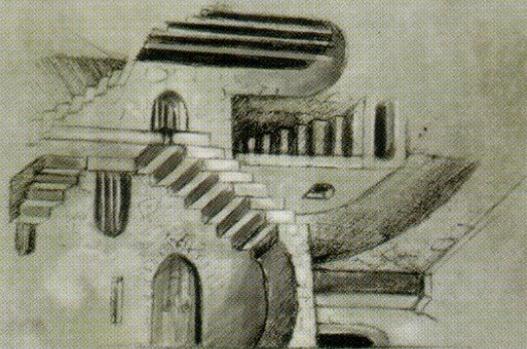
La Distesa di Viscere



La Gora dell'Incubazione



Il Mausoleo del Crepuscolo



La Prigione Tetragona

LA PRIGIONE TETRAGONA

La Prigione Tetragona di Hyssiris ha l'aspetto di un'enorme piramide di cristallo. Le sue quattro superfici sono perfettamente lisce e speculari, ed emettono un acuto tintinnio al tocco, come se fossero sul punto di frantumarsi. In realtà sono indistruttibili e possono riflettere qualsiasi incantesimo. La piramide appare fredda e aliena, un tetraedro perfetto, ma a un'attenta osservazione qualcosa sembra piegare la geometria della struttura, come se le pareti si congiungessero in modi strani. Riflettersi nelle superfici rimanda sempre qualche dettaglio invertito, un elemento non presente, un colore sbagliato, un'angolazione inaspettata. A volte questi piccoli particolari sono sufficienti per produrre una profonda incertezza. La Prigione di Hyssiris sembra priva di ingressi, ma una via di accesso compare sempre al momento opportuno, quando la curiosità del visitatore è al suo apice.

Dentro la piramide qualsiasi superficie distorce la normale visione. Smarrirsi è il minimo che possa accadere dentro questo dedalo di specchi. A volte i corridoi si aprono su ripiani da cui si dipartono scale apparentemente senza fine. Le proporzioni però sono sbagliate, le leggi della gravità sembrano sovvertite. Le scalinate e le pareti possono essere percorse in più orientamenti, e ciò che è verticale per uno sarà orizzontale per un altro. Proseguire significa perdersi, ma soffermarsi sulle immagini prodotte dalle superfici riflettenti potrebbe essere ancor più pericoloso, perché tende a far impazzire chiunque. C'è chi giura di aver visto porte o ingressi verso altri mondi, e chi è precipitato nel vuoto, infilzato da cristalli acuminati. Altri visitatori affollano questo luogo; in certe occasioni sembra quasi di poterli toccare allungando una mano, ma anche le distanze sono illusorie. Immagini del passato, visioni del futuro, tutto tormenta chi si addentra all'interno, trascinandolo sulla soglia della follia. Il più delle volte una visita alla Prigione Tetragona si conclude con un tragico epilogo: lo sfortunato visitatore arriva a convincersi di essere l'immagine riflessa di qualcun altro, finendo imprigionato per sempre dentro uno specchio.

Nessuno conosce il nucleo centrale della Prigione Tetragona, ma i più folli affermano che vi sia una stanza, chiamata Sala dell'Irrealtà, in cui tutte le superfici siano specchi che riflettono qualsiasi cosa a flusso continuo (particolari di vite passate e future, immagini di amici e nemici, nascite e morti, devastazioni) e la cui vista nessuno è in grado di sostenere.

Incontri: Si può consultare la tabella seguente per trovare spunti sulle creature che generalmente si trovano nella Prigione Tetragona. Il GM è libero di inserire o escludere alcune creature, a piacimento. Tutte le creature incontrate possiedono l'archetipo trasfigurato di Hyssiris (vedi Capitolo 7: "Mostri").

Incontri della Prigione Tetragona

GS	Incontro
+2	Archetipo fantasma
3	Allip
3	Doppelganger
3	Fungo fantasma
3	Ombra
7	Chimera
7	Hypnocular*
7	Phasm
8	Destrachan
8	Ombra maggiore
12	Grimoreo*
varia	Imago*

*Nuovo mostro descritto nel Capitolo 7: "Mostri".

LA CATTEDRALE DI LAME

La Cattedrale di Lame di Melpheron è una costruzione imponente, che si innalza verso il cielo per oltre un centinaio di metri con le sue guglie slanciate. Lame di ogni foggia e dimensione sono incastonate nella nuda roccia, lungo spire torreggianti da cui si protendono minacciosi gargoyle. Alcune statue, versioni deformi di personalità importanti o divinità del mondo invaso, adornano il tetto della cattedrale. Le mura esterne sono spesso avvolte da rossi roveti rampicanti, i cui petali grondano sangue.

La facciata della cattedrale presenta cinque portali, tutti riccamente scolpiti con immagini macabre e fanciulle dal sorriso accentuato e dal corpo sensuale. Dopo aver varcato l'ingresso, le percezioni sembrano rallentarsi per l'effetto monumentale di ogni elemento architettonico. Vetrate policrome gettano una luce sinistra sui corridoi laterali, narmando vicende blasfeme e violente, con il rosso del sangue e il grigio dell'acciaio a dominare la scala cromatica. Dalle colonne delle navate sporgono lame dal filo tagliente, che talora sembrano animate di vita propria. Altre volte si sente suonare una musica d'organo, una melodia terribile e dissonante che si unisce alle grida di disperazione provenienti dalle fondamenta della cattedrale.

Nei sotterranei si espande un complesso di corridoi, sale di tortura e prigioni. Tra le ombre si intravedono delle nicchie protette da pesanti sbarre di ferro arrugginito, con scheletri incatenati alle pareti e rastrelliere di armi corrose dal sangue. L'intera struttura sembra sempre sul punto di crollare. Si dice che una di queste nicchie nasconda un corridoio oltre il quale si trova il nucleo centrale dell'edificio, l'Altare della Carneficina di Melpheron.

Incontri: Si consulti la tabella seguente per trovare spunti sulle creature che generalmente s'aggirano nella Cattedrale di Lame. Il GM è libero di inserire o escludere alcune creature, a piacimento. Tutte le creature incontrate possiedono l'archetipo trasfigurato di Melpheron (vedi Capitolo 7: "Mostri").

Incontri della Cattedrale di Lame

GS	Incontro
+2	Archetipo vampiro
4	Gargoyle
4	Otyugh
4	Progenie vampirica
5	Manticora
6	Viverna
7	Medusa
8	Coagulo*
8	Gorgone
8	Guardiano protettore
8	Squartatore scarlatto*
9	Yrthak

*Nuovo mostro descritto nel Capitolo 7: "Mostri".

LA DISTESA DI VISCERE

Tutti i centri di potere sono luoghi in grado di far vacillare anche il cuore dei più saggi e intrepidi avventurieri, ma c'è qualcosa che differenzia la Distesa di Viscere di Tzanaar da tutti gli altri: il territorio è vivo. Non si tratta di un edificio o un ambiente trasformato, ma di un ammasso di carne aggrovigliata e pulsante grande come un'intera città che assimila tutto ciò che incontra. La Distesa di Viscere vaga per il territorio facendo tremare il cielo e la terra coi suoi possenti ululati famelici e inglobando creature, alberi, terra, acqua, rocce, paesi e città. E tutto ciò che divora viene reso più grande, più potente e più affamato.

C'è chi ipotizza che la Distesa potrebbe arrivare a divorare il mondo intero, estendendosi all'infinito per suggellare il trionfo del suo bestiale signore. Dall'esterno, la Distesa di Viscere appare come un groviglio di budella, ammassi carnosì e rigonfiamenti pulsanti. In qualsiasi istante può spalancare fauci grandi quanto un palazzo, per divorare anche gli ostacoli più grossi che si parano sul suo cammino.

Oltre ai possenti e bestiali ululati che annunciano la sua avanzata, da sotto la sua superficie si levano urla, ringhi e versi animaleschi di ogni genere. L'interno della Distesa somiglia ai corridoi di un palazzo, alle vie di una città o ai tunnel di un dungeon. Muoversi dentro le viscere non è impresa facile: le pareti possono contrarsi e appiattirsi per schiacciare e masticare chiunque vi passi, mentre succhi acidi e sostanze corrosive attaccano e consumano qualsiasi cosa.

Creature di ogni tipo popolano l'interno della Distesa di Viscere. Generalmente sono animali, bestie magiche o umanoidi, tutti ridotti a uno stato animalesco. Vagano lungo le viscere cercando altre creature da sbranare e si danno la caccia a vicenda, intrappolati in un ciclo senza fine che lega chi divora a chi viene divorato. Coloro che sono mangiati all'interno della Distesa di Viscere non vanno incontro alla morte. Dopo essere stati assimilati, infatti, vengono risputati come creature inferiori, altrettanto affamate ma più deboli e meno in grado di difendersi. Coloro che invece riescono a divorare una vittima crescono e si trasformano, diventando più grandi e possenti, ma anche più affamati e feroci.

Incontri: Si può consultare la tabella seguente per trovare spunti sulle creature che generalmente si trovano nella Distesa di Viscere. Il GM è libero di inserire o escludere alcune creature, a piacimento. Tutte le creature incontrate possiedono l'archetipo trasfigurato di Tzanaar (vedi Capitolo 7: "Mostri").

Incontri della Distesa di Viscere

GS	Incontro
2	Worg
3	Ogre
4	Orsoguofo
5	Troll
6	Girallon
6	Tendriculos
7	Bulette
7	Orso crudele
8	Athach
8	Squartatore grigio
8	Visceranea*
12	Verme purpureo

*Nuovo mostro descritto nel Capitolo 7: "Mostri".

IL MAUSOLEO DEL CREPUSCOLO

Il Mausoleo del Crepuscolo è una ziggurat nera, monolitica e deprimente. Benché non sia concepito per essere un labirinto, il Mausoleo è talmente grande e dall'architettura così opprimente che è facile perdere la via del ritorno. La vegetazione non cresce all'interno della struttura, e i colori sembrano svuotati della loro brillantezza.

Costruito con una pietra nera come la notte, che si dice fabbricata usando gli incubi dei viventi, il Mausoleo del Crepuscolo ha un ingresso principale accessibile da una grande scala centrale e da due scale laterali, che convergono al di sotto di un grande arco e si immettono dentro il ventre nero dell'edificio, giungendo a una pietra tombale di nero basalto risalente alla notte dei tempi. L'interno del Mausoleo non è meno terrificante: lugubri corridoi e stanze sempre uguali si ripetono all'infinito; le pareti, il pavimento e il soffitto sono gelidi e leggermente umidi al tocco. Ogni tanto rintocchi di campana scandiscono il passare del tempo nel Mausoleo.

Varchi di ossidiana si aprono verso cunicoli freddi e umidi, in cui gli sfortunati visitatori perdono ogni speranza di uscire dal Mausoleo. Più si penetra all'interno, più l'atmosfera si fa cupa. Ovunque si trovano fosse comuni con creature agonizzanti che giacciono accanto a cadaveri in decomposizione. Nei grandi saloni centrali, corpi mummificati di ogni taglia e dimensione rimangono sull'attenti come guardiani. Proseguendo tra le tenebre si raggiunge il cuore del Mausoleo, il Loculo Oscuro; si tratta della camera più tetra di tutta la costruzione, laddove la luce non può mai infiltrarsi.

Incontri: Si può consultare la tabella seguente per trovare spunti sulle creature che generalmente si trovano nel Mausoleo del Crepuscolo. Il GM è libero di inserire o escludere alcune creature, a piacimento. Tutte le creature incontrate possiedono l'archetipo trasfigurato di Yordul (vedi Capitolo 7: "Mostri").

Incontri del Mausoleo del Crepuscolo

GS	Incontro
+2	Archetipo fantasma
+2	Archetipo lich
3	Ombra
5	Manto assassino
5	Mummia
5	Wraith
7	Spettro
8	Mohrg
8	Ombra maggiore
10	Onirofago*
11	Wraith del terrore
12	Nekatrix*

*Nuovo mostro descritto nel Capitolo 7: "Mostri".



Le storie del terrore presentano una ricca varietà di eroi coraggiosi e malvagi antagonisti, ma più spesso sono popolate da figure enigmatiche senza una precisa linea di demarcazione tra luci e ombre. I personaggi sono coinvolti in vicende dalle atmosfere ambigue e rarefatte, in cui è il senso dell'ignoto a farla da padrone. Di fronte a violenze e orrori di ogni tipo, anche il più virtuoso dei paladini arriva a nutrire atroci dubbi sul proprio comportamento e sull'esito finale delle sue azioni, mentre il più turpe fra i necromanti potrebbe accorgersi di essere una semplice pedina nelle mani di entità imperscrutabili. Ovunque ci si sposti, la paura resta sempre un elemento concreto e palpabile, capace di mettere in crisi qualsiasi certezza.

ANTIEROI DI PRESTIGIO

Le classi di prestigio descritte nelle pagine seguenti si basano per lo più sul concetto di "antieroe". L'antieroe non possiede i tratti epici e gloriosi dei classici personaggi di un gioco di ruolo fantasy. Al contrario, l'antieroe è circondato da un alone di mistero che potrebbe renderlo sgradito alla gente comune e obbligarlo a condurre una vita isolata, fuori dalle strade più trafficate. A prima vista appare spesso come una figura cupa, eccentrica o addirittura malevola, ma in cuor suo è mosso da un forte richiamo verso l'avventura, l'indagine e la lotta contro le forze avverse che brama di trasformare il mondo in un nuovo inferno.

L'antieroe possiede dei lati oscuri che lo rendono estremamente affascinante da giocare. Il suo passato è contraddistinto da esperienze negative che lo hanno segnato per

sempre. Potrebbe addirittura essere al corrente di terrificanti segreti cui nessuno sembra dar credito, oscuri presagi che dipingono un futuro di sofferenze e catastrofi. Condividere con gli altri queste conoscenze proibite può risultare pericoloso o compromettente, quindi l'antieroe preferisce rimanere defilato e solitario, accettando la compagnia del prossimo solo quando è finalizzata alla lotta contro un nemico comune.

Comunque sia, tra le classi di prestigio di questo manuale non mancano certo gli eroi nel senso più tradizionale del termine. L'eterna lotta contro le forze del male e del caos richiede strategie sempre nuove, a partire dalle tecniche di investigazione fino alle più inconsuete doti marziali, arcane o divine. Allo stesso modo, il Game Master potrà attingere a un'ampia carrellata di potenziali antagonisti per il gruppo dei personaggi. Non tutti sono di natura malvagia, ma molti perseguono degli obiettivi o utilizzano dei metodi che possono intralciare le azioni degli avventurieri.

NEPHANDUM

Tra le classi di prestigio presentate nelle pagine seguenti vi sono alcuni rimandi alle oscure forze che si agitano nel Nephandum. Il GM è libero di stabilire in che modo e in che misura tale connessione si concretizzi nella sua campagna. Per esempio, potrebbe decidere di utilizzare le classi di prestigio senza sottolineare i riferimenti al Nephandum, oppure potrebbe introdurle nelle sue avventure proprio quando l'oppressiva influenza di un'entità comincia a manifestarsi. Trattandosi di storie del terrore, comunque, la soluzione più efficace sarà sempre quella di tenere i giocatori all'oscuro di tutto.

BURATTINAIO

All'apparenza il burattinaio non è altro che un semplice intrattenitore negli spettacoli e nelle fiere, ma la realtà è ben diversa: i suoi burattini sono infatti dei costrutti che possono infiltrarsi ovunque e svolgere incarichi di qualsiasi tipo. Spesso i burattinai hanno una personalità estremamente teatrale e amano girare per il mondo, imbastendo degli spettacoli per i popolani o le corti aristocratiche. I burattinai hanno un carattere molto simile a quello del loro creatore e svolgono i compiti richiesti al meglio delle loro possibilità.

Quasi tutti i burattinai possiedono qualche livello da bardo. I bardi che diventano burattinai rinunciano a parte delle loro capacità per ottenere in cambio la compagnia di queste creature solo apparentemente innocue. In teoria, è possibile che uno stregone o un mago decida di intraprendere la carriera di burattinai, ma di norma la loro dedizione alle arti arcane mal si concilia con le abilità di intrattenimento richieste a un burattinaio. Gli altri personaggi sono meno attratti da questa classe di prestigio, e in particolare guerrieri e chierici considerano il burattinaio una figura losca e truffatrice.

I burattinai PNG possono sempre contare sulla loro copertura come intrattenitori, ma all'occasione sono in grado di scatenare tutte le loro creature contro i nemici. Li si può incontrare nelle fiere, nelle manifestazioni teatrali e nelle corti, sia nelle grandi città che nei piccoli borghi.

Dado Vita: d6.

Tabella 3-1: Burattinaio

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+2	+2	Creare burattino (1 burattino)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+3	+3	Immagazzinare incantesimo	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+2	+1	+3	+3	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+3	+1	+4	+4	Creare burattino (2 burattini)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+3	+1	+4	+4	Burattini parlanti	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+4	+2	+5	+5	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+5	+2	+5	+5	Creare burattino (3 burattini)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+6	+2	+6	+6	Spettacolo di burattini	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+6	+3	+6	+6	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+7	+3	+7	+7	Creare burattino (4 burattini)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

REQUISITI

Per diventare un burattinaio, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Artigianato (lavorare pelli o tessitura) 4 gradi, Conoscenze (arcane) 4 gradi, Intrattenere (commedia o recitazione) 8 gradi.

Talenti: Creare Oggetti Meravigliosi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 2° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un burattinaio (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scarlare (For), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del burattinaio.

Competenza nelle armi e nelle armature: I burattinai non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti:

L'addestramento di un burattinaio si concentra sullo studio degli incantesimi arcani. Quando un burattinaio ottiene un nuovo livello di classe, guadagna nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui appartene-



Burattinaio

neva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, capacità di musica bardica e così via). Questo significa in pratica che i livelli da burattinaio vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore arcano di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani prima di diventare un burattinaio, il giocatore deve

decidere a quale classe assegnare ogni livello da burattinaio prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Creare burattino (Sop): Al 1° livello, un burattinaio è in grado di creare un burattino trascorrendo un'intera giornata lavorando alla sua creazione e spendendo 1.000 mo per l'acquisto dei materiali. Il burattino è un costrutto magico in grado di muoversi autonomamente e possiede le caratteristiche riportate nel riquadro "Burattino" (vedi sotto). Il padrone può assegnare semplici comandi al suo burattino, che li eseguirà al meglio delle proprie possibilità. Se un burattino viene distrutto, il burattinaio può sostituirlo con

BURATTINO

I burattini sono costrutti magicamente legati al loro padrone. In un certo senso, il burattino e il padrone sono la stessa cosa. Per questo motivo, ad esempio, il padrone può lanciare incantesimi con raggio di azione personale anche sul burattino, nonostante solitamente potrebbe lanciare incantesimi di questo tipo solamente su se stesso. Un burattino non parla alcun linguaggio (sebbene al 5° livello un burattinaio ottenga la capacità burattini parlanti, vedi sopra).

Un burattino appena creato dal suo padrone al 1° livello è un costrutto dotato delle seguenti caratteristiche:

Burattino: Costrutto Minuscolo; DV 4d10; pf 22; Iniz +2; Vel 4,5 m; CA 17 (+2 taglia, +3 Destrezza, +2 armatura naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 14; Att base +3; Lotta -5; Att +4 in mischia (1d4-1, schianto); Att comp +3 in mischia (1d4-1, schianto); AS -; QS eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico, tratti dei costrutti, visione crepuscolare, scurovisione 18 m; AL qualsiasi (lo stesso del burattinaio); TS Temp +1, Rifl +4, Vol +1; For 8, Des 16, Cos -, Int 6, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Per ogni abilità in cui il padrone possiede dei gradi, utilizzare i normali gradi di abilità del padrone. In entrambi i casi, il burattino applica il proprio modificatore di caratteristica. Quale che sia il modificatore totale dell'abilità del burattino, alcune abilità possono risultare inutilizzabili dalla creatura. Inoltre, un burattino possiede un bonus razziale di +4 alle prove di Intrattenere (recitazione). Un burattino non acquisisce alcun talento.

Eludere migliorato (Str): Quando è soggetto a un attacco che normalmente concede un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, un burattino non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e danni dimezzati se il tiro salvezza fallisce.

Condividere incantesimi (Str): A propria discrezione, il padrone può condividere con il burattino qualsiasi incantesimo (ma non capacità magica) da lui lanciato che abbia effetto su di sé. Il burattino deve trovarsi entro 1,5 metri al momento del lancio dell'incantesimo per godere di questo beneficio. Se l'incantesimo o effetto non è istantaneo, termina di avere effetto sul burattino se questo si allontana oltre 1,5 metri, e non avrà di nuovo effetto sul burattino anche se questo ritorna dal padrone prima che finisca l'incantesimo. In aggiunta, il padrone può lanciare qualsiasi incantesimo che abbia

come bersaglio "incantatore" sul suo burattino (come un incantesimo a contatto a distanza), al posto di se stesso. Il padrone e il suo burattino possono condividere gli incantesimi anche se questi normalmente non hanno effetto su creature del tipo del burattino (costrutto).

Legame empatico (Sop): Il padrone ha un legame empatico con il suo burattino fino a una distanza di 1,5 km. Il padrone non può vedere attraverso gli occhi del burattino, ma essi possono comunicare telepaticamente. A causa della natura limitata del legame, si possono comunicare solo emozioni generiche (come paura, fame, felicità, curiosità). Notare che la bassa Intelligenza del burattino di un padrone di basso livello limita ciò che la creatura è in grado di comunicare o comprendere, e anche i burattini intelligenti vedono il mondo in modo diverso dagli umani, quindi le incomprensioni sono sempre possibili.

Grazie al legame empatico il padrone ha la stessa connessione del burattino con un oggetto o un luogo. Per esempio, se il burattino ha visto una stanza, il padrone può teletrasportarsi in quella stanza come se l'avesse vista.

Tratti dei costrutti: Un burattino è immune a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsione, allucinazione, trama ed effetti al morale), al veleno, agli effetti di sonno, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti di morte e agli effetti necromantici. Un burattino non può guarire dai danni di per sé, ma può essere riparato con una prova di Artigianato (lavorare pellami) o Artigianato (tessitura) con CD 15 o attraverso l'uso del talento Creare Costrutti (vedi la sezione "Abilità e talenti" nel MdM), spendendo 50 mo per ogni danno riparato fino a un massimo di 20 danni al giorno. Un burattino non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristiche, affaticamento, esaurimento o risucchi di energia. È immune a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra (a meno che l'effetto non funzioni anche su oggetti, o sia innocuo). Non rischia la morte per danno massiccio. Viene immediatamente distrutto se scende a 0 o meno punti ferita. Dal momento che non è mai stato vivo, un burattino non può essere rianimato o fatto risorgere. Un burattino non è competente nell'uso di alcuna arma o armatura. I burattini non mangiano, non dormono e non respirano.

un nuovo burattino, ma deve spendere nuovamente il costo in monete d'oro per l'acquisto dei materiali.

Un burattinaio può creare un burattino aggiuntivo per ogni tre livelli oltre il 1° (può quindi creare un secondo burattino al 4° livello, un terzo burattino al 7° livello e così via).

Immagazzinare incantesimo (Sop): Quando raggiunge il 2° livello, un burattinaio può immagazzinare all'interno di un burattino un incantesimo che sia in grado di lanciare. Il burattinaio lancia normalmente l'incantesimo, ma quest'ultimo non ha alcun effetto immediato e rimane immagazzinato all'interno del corpo del burattino. In seguito il burattino, a comando del padrone, può lanciare l'incantesimo. Il burattino non deve compiere nulla di particolare per lanciare l'incantesimo, tranne toccare il bersaglio quando si tratta di un incantesimo a contatto. Lanciare un incantesimo immagazzinato è un'azione gratuita sia per il padrone che per il burattino. Il burattinaio non deve necessariamente essere in grado di vedere il burattino quando gli ordina di lanciare l'incantesimo, anche se deve essere in contatto con la sua creatura attraverso il legame empatico (quindi deve trovarsi entro 1,5 km di distanza dal burattino). Questa capacità differisce dalla capacità di trasmettere incantesimi a contatto propria dei famigli di maghi e stregoni, in quanto il burattino è in grado di lanciare un qualsiasi incantesimo come se fosse il burattinaio a lanciarlo, mentre il famiglio funge solo da vettore degli incantesimi a contatto. Ad esempio, un burattinaio potrebbe immagazzinare l'incantesimo *silenzio* su un suo burattino. Un'ora dopo, potrebbe comandare al burattino di avvicinarsi di soppiatto a un ignaro incantatore e lanciare *silenzio*.

Il burattinaio può immagazzinare un incantesimo all'interno di ogni burattino che possiede. La CD degli eventuali tiri salvezza, la durata e tutte le altre variabili di un incantesimo lanciato da un burattino sono le stesse che si avrebbero se l'incantesimo fosse lanciato normalmente dal burattinaio. Se un incantesimo immagazzinato non viene lanciato entro 1 ora per ogni livello del burattinaio, lo si considera perduto.

Burattini parlanti (Sop): Quando un burattinaio raggiunge il 5° livello, tutti i suoi burattini che condividano con lui un legame empatico (e quindi che si trovino entro un raggio di 1,5 km dal loro padrone) sono in grado di parlare a tempo indeterminato con la voce del padrone. Per il resto, l'effetto è simile all'incantesimo *ventriloquio* lanciato da un incantatore dello stesso livello dell'incantatore del personaggio. Il burattino non è in grado di parlare linguaggi sconosciuti al burattinaio.

Spettacolo di burattini (Sop): All'8° livello, per un numero di volte al giorno pari a 1 + il suo bonus di Carisma, un burattinaio è in grado di comandare mentalmente ai suoi burattini entro il raggio del legame empatico di eseguire uno spettacolo estroso e affascinante. I burattini si muoveranno, parleranno e reciteranno versi che hanno l'effetto di catturare l'attenzione. Questa capacità funziona come un incantesimo *estasiare* lanciato da un bardo del livello dell'incantatore del personaggio, tranne per il fatto che sono i burattini a estasiare i bersagli.

Trevan Radlen, burattinaio

Trevan Radlen è il quintogenito di una ricca e nobile famiglia di sangue misto. Cresciuto tra le oziose attività di corte, il suo spirito ribelle sentì precocemente il richiamo della vita artistica e itinerante. Lasciatosi alle spalle gli agi e le comodità, per qualche anno vagabondò come bardo presso piccole comunità rurali, finché non ricevette come compenso un antico libro che descriveva i segreti della

creazione dei costrutti. Un nuovo mondo gli si spalancò davanti agli occhi, e Trevan decise che l'obiettivo della sua esistenza sarebbe stato il tentativo di instillare la vita nella materia inorganica. Per il momento i suoi esperimenti l'hanno fatto diventare un eccellente burattinaio, ma Trevan non si ritiene un semplice intrattenitore: le sue "creature" sono solo il primo passo verso la scoperta dell'immortalità.

Trevan Radlen: Mezzelfo bardo 5/burattinaio 4; GS 9; umanoide Medio; DV 5d6+5 più 4d6+4; pf 40; Iniz +3; Vel 9 m; CA 18, contatto 15, colto alla sprovvista 15; Att base +6; Lotta +6; Att +10 in mischia (1d6+1/18-20, *stocco*+1) oppure +11 a distanza (1d8+1/19-20, *balestra leggera*+1); Att comp +10/+5 in mischia (1d6+1/18-20, *stocco*+1) oppure +11/+6 a distanza (1d8+1/19-20, *balestra leggera*+1); AS incantesimi; QS tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare, conoscenze bardiche +9, musica bardica 5 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare coraggio +1, ispirare competenza), creare burattino, immagazzinare incantesimo; AL CB; TS Temp +3, Rifl +11, Vol +8; For 10, Des 16, Cos 12, Int 15, Sag 11, Car 18.

Abilità e talenti: Artigianato (tessitura) +10, Artista della Fuga +10, Ascoltare +7, Cercare +3, Concentrazione +10, Conoscenze (arcane) +12, Conoscenze (piani) +5, Conoscenze (storia) +7, Intrattenere (recitazione) +16, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +7, Raccogliere Informazioni +8, Rapidità di Mano +8, Utilizzare Oggetti Magici +10, Valutare +7; Arma Accurata, Creare Oggetti Meravigliosi, Ricarica Rapida, Tiro Ravvicinato.

Tratti dei mezzelfi (Str): Immunità a incantesimi ed effetti di sonno; bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammalimento; bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare; bonus razziale di +2 alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni; per tutte le capacità e gli effetti speciali un mezzelfo è considerato un elfo.

Conoscenze bardiche: Trevan può effettuare una prova speciale di conoscenze bardiche con un bonus di +9 per vedere se conosce qualche informazione rilevante sulle persone più in vista, su oggetti leggendari o su località degne di interesse (vedi "Conoscenze bardiche" nel *Manuale del Giocatore*).

Musica bardica: Cinque volte al giorno, Trevan può utilizzare le sue canzoni e poesie per produrre effetti magici su coloro che stanno intorno a lui (generalmente includendo se stesso, se lo desidera). (Vedi "Musica bardica" nel *Manuale del Giocatore*). Le sue capacità di musica bardica sono le seguenti.

Controcanto (Sop): Trevan è in grado di contrastare gli effetti magici dipendenti dal suono effettuando una prova di Intrattenere per ogni round di controcanto.

Affascinare (Mag): Trevan può *affascinare* fino a due creature in grado di vederlo e sentirlo.

Ispirare coraggio (Sop): Trevan e tutti i suoi alleati in grado di sentirlo ricevono un bonus morale di +1 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura e un bonus morale di +1 al tiro per colpire e ai danni.

Ispirare competenza (Sop): Un alleato che si trovi entro 9 metri e sia in grado di vedere e sentire Trevan ottiene un bonus di competenza +2 alle sue prove di abilità.

Creare burattino (Sop): Trevan possiede due burattini. Le statistiche dei burattini sono le seguenti:

Burattini di Trevan Radlen (2): Costrutti Minuscoli; DV 4d10; pf 22; Iniz +2; Vel 4,5 m; CA 17 (+2 taglia, +3 Destrezza, +2 armatura naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 14; Att base +3; Lotta -6; Att +4 in mischia (1d4-1, schianto); Att comp +3 in mischia (1d4-1, schianto); AS -; QS eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico, tratti dei costrutti,

visione crepuscolare, scurovisione 18 m; AL NB; TS Temp +1, Rifl +4, Vol +1; For 8, Des 16, Cos -, Int 6, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +10, Ascoltare +7, Cercare -2, Intrattenere (recitazione) +16, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +7, Rapidità di Mano +8.

Eludere migliorato (Str): Quando è soggetto a un attacco che normalmente concede un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, un burattino non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e danni dimezzati se il tiro salvezza fallisce.

Condividere incantesimi (Str): A propria discrezione, Trevan può condividere con il burattino qualsiasi incantesimo (ma non capacità magica) da lui lanciato che abbia effetto su di sé. Trevan e il suo burattino possono condividere gli incantesimi anche se questi normalmente non hanno effetto su creature del tipo del burattino (costrutto).

Legame empatico (Sop): Trevan ha un legame empatico con il suo burattino fino a una distanza di 1,5 km.

Tratti dei costrutti: Un burattino è immune a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsione, allucinazione, trama ed effetti al morale), al veleno, agli effetti di sonno, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti di morte e agli effetti necromantici. Un burattino non può guarire dai danni di per sé, ma può essere riparato con una prova di Artigianato (lavorare pellami) o Artigianato (tessitura) con CD 15 o attraverso l'uso del talento Creare Costrutti (vedi la sezione "Abilità e talenti" nel MdM), spendendo 50 mo per ogni danno riparato fino a un massimo di 20 danni al giorno. Un burattino non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristiche, affaticamento, esaurimento o risucchi di energia. È immune a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempria (a meno che l'effetto non funzioni anche su oggetti, o sia innocuo). Non rischia la morte per danno massiccio. Viene immediatamente distrutto se scende a 0 o meno punti ferita. Dal momento che non è mai stato vivo, un burattino non può essere rianimato o fatto risorgere. Un burattino non è competente nell'uso di alcuna arma o armatura. I burattini non mangiano, non dormono e non respirano.

Immagazzinare incantesimo (Sop): Trevan può immagazzinare all'interno di un burattino un incantesimo che sia in grado di lanciare. Trevan lancia normalmente l'incantesimo, ma quest'ultimo non ha alcun effetto immediato e rimane immagazzinato all'interno del corpo del burattino. In seguito il burattino, a comando del padrone, può lanciare l'incantesimo. Il burattino non deve compiere nulla di particolare per lanciare l'incantesimo, tranne toccare il bersaglio quando si tratta di un incantesimo a contatto. Lanciare un incantesimo immagazzinato è un'azione gratuita sia per il padrone che per il burattino. Il burattinaio non deve necessariamente essere in grado di vedere il burattino quando gli ordina di lanciare l'incantesimo, anche se deve essere in contatto con la sua creatura attraverso il legame empatico (quindi deve trovarsi entro 1,5 km di distanza dal burattino). La CD degli eventuali tiri salvezza, la durata e tutte le altre variabili di un incantesimo lanciato da un burattino sono le stesse che si avrebbero se l'incantesimo fosse lanciato normalmente da Trevan. Se un incantesimo immagazzinato non viene lanciato entro 4 ore, lo si considera perduto.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/4/4/3; CD base 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *aprire/chiedere, individuazione del magico, luci danzanti, ninna nanna* (CD 14), *prestidigitazione, riparare*; 1° - *bocca magica, identificare, risata incontinibile* (CD 15), *unto* (CD 15); 2° - *blocca persone* (CD 16), *fobia inferiore** (CD 16),

invisibilità, splendore dell'aquila; 3° - *cura ferite gravi, evoca mostri III, sonno profondo* (CD 17). 8° livello dell'incantatore.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 5: "Incantesimi".

Equipaggiamento: Balestra leggera+1, 20 quadrelli normali, stocco+1, armatura di cuoio+1, mantello di protezione+2, pozione di grazia del gatto, pozioni di cura ferite leggere (2), 130 mo.

CACCIATORE DI STREGHE

In un mondo percorso da forze misteriose e presagi apocalittici, il cacciatore di streghe si erge come baluardo nella lotta contro l'ignoto. Per il compito che si prefigge servono nervi saldi, una mente lucida e una preparazione su svariati campi, tutte qualità che il cacciatore di streghe cerca di sviluppare con severa dedizione. Con il passare del tempo i cacciatori di streghe spostano la loro attenzione su minacce sempre nuove, e il loro appellativo può variare a seconda della creatura su cui si specializzano ("cacciatore di lich", "cacciatore di demoni", e così via). Quel che rimane immutato è il loro approccio razionale e analitico a qualsiasi problema, necessario per trovare le soluzioni più efficaci e insolite.

I cacciatori di streghe sono abili combattenti, ma non eccellono in prima linea. Molto spesso sono ladri o ranger che decidono di approfondire le loro conoscenze occulte, ma non mancano anche bardi, chierici, guerrieri e monaci che decidono di affrontare le manifestazioni del male in ogni loro forma.

Come PNG, i cacciatori di streghe sono degli avventurieri sempre alla ricerca di misteri insoliti, nelle città come nei territori selvaggi. Sono figure rispettate e ben volute, anche se la loro personalità è spesso abbastanza chiusa. Viaggiano quasi sempre da soli, prestando il loro servizio anche in qualità di studiosi, negoziatori, infiltrati o agenti sotto copertura.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un cacciatore di streghe, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (arcane) 4 gradi, Raccogliere Informazioni 4 gradi.

Talent: Indagatore, Volontà di Ferro.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un cacciatore di streghe (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Sapienza Magica (Int), Sopravvivenza (Sag) e Utilizzare Oggetti Magici (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cacciatore di streghe.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un cacciatore di streghe è competente nell'uso di tutte le armi semplici e nelle seguenti armi da guerra o esotiche: spada corta, stocco, frusta, balestra a mano, balestra a ripetizione leggera,

balestra a ripetizione pesante. I cacciatori di streghe sono competenti nelle armature leggere e nello scudo buckler.

Incantesimi: A partire dal 1° livello, un cacciatore di streghe ottiene la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi arcani. Per lanciare un incantesimo il cacciatore di streghe deve avere un punteggio di Intelligenza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un cacciatore di streghe con Intelligenza 10 o inferiore non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus dei cacciatori di streghe sono basati sull'Intelligenza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il bonus di Intelligenza del cacciatore di streghe (se esiste). Quando il cacciatore di streghe ottiene 0 incantesimi al giorno di un determinato livello, come ad esempio 0 incantesimi di 1° livello al suo primo livello, ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto in base al suo punteggio di Intelligenza per quel livello di incantesimi. La lista di incantesimi del cacciatore di streghe è riportata nella pagina successiva. Un cacciatore di streghe lancia gli incantesimi esattamente come un bardo.

A partire dal 6° livello, e ad ogni livello pari dopo quello (l'8° e il 10°), un cacciatore di streghe può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di uno che conosce già. Il livello del nuovo incantesimo deve essere lo stesso dell'incantesimo che viene scambiato, e deve essere di almeno due livelli inferiore all'incantesimo da cacciatore di streghe di livello più alto che il cacciatore di streghe può lanciare. Ad esempio, una volta giunto al 6° livello, un cacciatore di streghe può scambiare un singolo incantesimo di 1° livello (due livelli di incantesimo sotto al più alto livello di incantesimi da cacciatore di streghe che può lanciare, e cioè il 3°, con un altro incantesimo di 1° livello. All'8° e al 10° livello può scambiare un singolo incantesimo di 1° o 2° (dal momento che ora può lanciare incantesimi di 4° livello da cacciatore di streghe) con un altro incantesimo dello stesso livello. Un cacciatore di streghe può scambiare soltanto un singolo incantesimo

di un qualsiasi livello, e deve scegliere se scambiare o meno l'incantesimo nello stesso momento in cui acquisisce nuovi incantesimi di quel livello.

Conoscenze proibite: Un cacciatore di streghe entra in contatto con conoscenze occulte di ogni tipo, dall'antica tavoletta sepolta in una ziggurat alla stele avvolta nel fogliame di una foresta pluviale, dalla pergamena custodita tra i tesori di una cripta alle incisioni su empri altari nelle profondità della terra. Ciascuna di esse

costituisce un frammento per ricomporre un mosaico di inquietanti verità sull'origine e il destino finale del mondo. Un cacciatore di streghe può effettuare una prova speciale di conoscenze proibite con un bonus pari al suo livello da cacciatore di streghe + il suo modificatore di Intelligenza per vedere se conosce qualche informazione rilevante su tradizioni abbandonate, oggetti misteriosi o luoghi sinistri. (Se il personaggio ha 5 o più gradi in Conoscenze (arcane), ottiene un bonus di sinergia +2 su questa prova; se possiede il privilegio di classe conoscenze bardiche, i livelli da bardo del personaggio si sommano a quelli da cacciatore di streghe). Una prova di conoscenze proibite effettuata con successo non

rivela i poteri di un oggetto magico, ma suggerisce il suo funzionamento generale. Il cacciatore di streghe non può prendere 10 o 20 in questa prova; questo tipo di nozione è essenzialmente casuale. Il GM può determinare la Classe Difficoltà della prova utilizzando la tabella qui sotto.

Nemesi oscura (Str): Lo studio meticoloso dei nemici e dei loro poteri conduce un cacciatore di streghe alla conoscenza del metodo migliore per ostacolarli. Al 1° livello, un cacciatore di streghe può selezionare un tipo di creatura tra



Cacciatore di streghe

Illustrazione di Alberto Dal Lago

CD	Tipo di conoscenza	Esempio
10	Conoscenza non comune, ma accessibile, saputa solo da esperti e studiosi di quelle tradizioni.	Informazioni su un luogo di culto abbandonato da decenni; leggende su di un sinistro oggetto magico.
20	Conoscenza oscura, saputa solo da pochi sapienti e difficile da reperire.	Tradizioni religiose di paesi lontani; simboli arcani presenti su tomi di origine diversa.
25	Conoscenza estremamente oscura, saputa da pochissimi, possibilmente dimenticata dai molti che una volta la ricordavano, possibilmente saputa solo da quanti non ne capiscono il significato.	Storia di un misterioso oggetto magico; sintomi di malattie debellate da secoli; tradizioni di culti proibiti di luoghi lontani.
30	Conoscenza dimenticata, reperibile solo nei trattati originali in forma scritta, possibilmente andati perduti o abilmente celati da chi non desidera far trapelare quelle informazioni.	Segnali di cambiamento epocale o di natura apocalittica; rituali di oscure religioni non più attive da cinquemila anni o più.

quelle presenti nella Tabella 3-2: "Nemesi oscure". Contro questo tipo di creature il cacciatore di streghe guadagna un bonus di competenza +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza contro incantesimi, capacità magiche e soprannaturali di quel tipo di creatura, e un bonus di +2 alle prove di Cercare, Conoscenze (arcano), Conoscenze (dungeon), Conoscenze (natura), Conoscenze (piani) e Conoscenze (religioni) che interessino la nemesi oscura selezionata.

Al 3° livello e ogni due livelli successivi (al 5°, al 7° e al 9° livello) il cacciatore di streghe può selezionare una nuova nemesi oscura tra quelle presentate nella tabella. Inoltre, a ognuno di questi passaggi il bonus alle prove aumenta di +2 e il bonus di competenza ai tiri per colpire e ai tiri salvezza associati a una di queste nemesi oscure (compresa quella appena selezionata, se lo si desidera) aumenta di +1. Per esempio, un cacciatore di streghe di 3° livello avrà selezionato due nemesi oscure: contro una guadagna un bonus di +4 alle prove di Cercare, Conoscenze (arcano), Conoscenze (dungeon), Conoscenze (natura), Conoscenze (piani) e Conoscenze (religioni) e un bonus di competenza +2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza contro incantesimi, capacità magiche e soprannaturali di quel tipo di creatura, mentre contro l'altra riceve un bonus di +2 alle prove di abilità suddette e un bonus di competenza +1 al tiro per colpire e ai tiri salvezza.

Se il cacciatore di streghe sceglie degli esterni come nemesi oscura, deve scegliere anche uno specifico sottotipo, come indicato nella tabella. Se una creatura specifica ricade in più di una categoria di nemesi oscura, i bonus del cacciatore di streghe non sono cumulativi; egli utilizzerà solo il bonus più elevato. Se il personaggio possiede il privilegio di classe nemico prescelto, e se il nemico prescelto è lo stesso della nemesi oscura, i bonus sono cumulativi.

Tabella 3-2: Nemesi oscure

Tipo (sottotipo)	Esempio
Aberrazione	Beholder
Costrutto	Golem
Esterno (caotico)	Demone
Esterno (malvagio)	Diavolo
Esterno (nativo)	Tiefling
Non morto	Zombi
Umanoide mostruoso	Minotauro

Dissoluzione dell'occulto (Sop): Una volta al giorno, un cacciatore di streghe di 2° livello o superiore può tentare una dissoluzione dell'occulto effettuando un normale attacco in mischia o a distanza contro una sua nemesi oscura. Se il colpo del cacciatore di streghe va a segno, oltre ai normali danni la creatura subisce gli effetti di un incantesimo *dissolvi magie* mirato. La prova di dissoluzione del cacciatore di streghe è 1d20 + livello di classe. Se il cacciatore di streghe tenta una dissoluzione dell'occulto su

una creatura priva di incantesimi o effetti da dissolvere, la dissoluzione dell'occulto non agisce, ma la capacità viene sprecata per quel giorno.

Ogni quattro livelli il cacciatore di streghe può utilizzare questa capacità più volte al giorno (due volte al 6° livello, tre volte al 10° e così via).

Resistere alla possessione (Str): Al 4° livello, un cacciatore di streghe ha sviluppato una tale determinazione che guadagna un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro tutte le forme di possessione e gli effetti di ammaliamento o di influenza mentale.

Immunità alle maledizioni (Sop): All'8° livello, un cacciatore di streghe è immune a qualsiasi maledizione inferta da incantesimi, capacità delle creature o effetti magici.

Distuggere l'empio ricettacolo (Mag): Al 10° livello, una volta alla settimana, il cacciatore può provocare la *disgiunzione* di tutti gli effetti magici caotici e malvagi e tutti gli oggetti magici maledetti in un'esplosione del raggio di 12 metri.

Lista degli incantesimi da cacciatore di streghe

I cacciatori di streghe possono scegliere i loro incantesimi dalla lista seguente:

1° livello: arma magica, colpo accurato, identificare, individuazione del caos, individuazione del magico, individuazione del male, individuazione degli esterni*, lettura del magico, senso della clessidra*.

2° livello: astuzia della volpe, cerchio magico contro il caos, cerchio magico contro il male, localizza oggetto, quadrello scarlatto*, sentore di sangue*, silenzio, vedere invisibilità.

3° livello: arma magica superiore, dissolvi magie, glifo di interdizione, immunità agli incantesimi, linguaggi, localizza creatura, percezione estrinseca*.

4° livello: congedo, conoscenza delle leggende, dissolvi il caos, dissolvi il male, piaga del tradimento*, spezzare incantamento, visione del vero.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 5: "Incantesimi".

Tabella 3-3: Incantesimi da cacciatore di streghe conosciuti

Livello	Incantesimi conosciuti			
	1°	2°	3°	4°
1°	2 ¹	-	-	-
2°	3	-	-	-
3°	3	2 ¹	-	-
4°	4	3	-	-
5°	4	3	2 ¹	-
6°	4	4	3	-
7°	4	4	3	2 ¹
8°	4	4	4	3
9°	4	4	4	3
10°	4	4	4	4

¹ Purché il cacciatore di streghe abbia Intelligenza sufficiente ad avere un incantesimo bonus di questo livello.

Tabella 3-4: Cacciatore di streghe

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Tiro salv. Speciale	Incantesimi al giorno			
						1°	2°	3°	4°
1°	+0	+2	+0	+2	1° nemesi oscura, conoscenze proibite	0	-	-	-
2°	+1	+3	+0	+3	Dissoluzione dell'occulto 1 volta al giorno	1	-	-	-
3°	+2	+3	+1	+3	2° nemesi oscura	2	0	-	-
4°	+3	+4	+1	+4	Resistere alla possessione	3	1	-	-
5°	+3	+4	+1	+4	3° nemesi oscura	3	2	0	-
6°	+4	+5	+2	+5	Dissoluzione dell'occulto 2 volte al giorno	3	3	1	-
7°	+5	+5	+2	+5	4° nemesi oscura	3	3	2	0
8°	+6	+6	+2	+6	Immunità alle maledizioni	3	3	3	1
9°	+6	+6	+3	+6	5° nemesi oscura	3	3	3	2
10°	+7	+7	+3	+7	Dissoluzione dell'occulto 3 volte al giorno, <i>distuggere l'empio ricettacolo</i>	3	3	3	3

Jerome Harkidd, cacciatore di streghe

Fin da piccolo, Jerome Harkidd dimostrò una grande curiosità per il mondo soprannaturale. I suoi poveri natali non gli permisero però di intraprendere lo studio delle arti magiche, e anzi fu costretto ad affiancare i genitori nei lavori agricoli ad appena nove anni. Quando essi morirono, Jerome si unì a un gruppo di scalcinati briganti che operavano nelle foreste dei dintorni. Tuttavia il destino aveva in serbo per lui altre sorprese. In una terribile notte, i suoi compagni furono falcidiati uno dopo l'altro da un demone presentatosi al campo con le fattezze di una seducente donna. Anche per lui sarebbe stata morte certa senza l'intervento di una misteriosa figura, il celebre cacciatore di streghe noto come l'Irriducibile. Ben presto Jerome divenne allievo e pupillo dell'Irriducibile, raccolse la sua eredità e oggi è divenuto a sua volta uno dei più ricercati cacciatori di creature demoniache.

Jerome Harkidd: Umano ladro 6/cacciatore di streghe 6; GS 12; umanoide Medio; DV 6d6+6 più 6d8+6; pf 60; Iniz +3; Vel 9 m; CA 19, contatto 16, colto alla sprovvista 16; Att base +8; Lotta +10; Att +11 in mischia (1d8+3/19-20, spada lunga+1) oppure +14 a distanza (1d8+2/19-20, balestra a ripetizione leggera+2); Att comp +11/+6 in mischia (1d8+3/19-20, spada lunga+1) oppure +14/+9 a distanza (1d8+2/19-20, balestra a ripetizione leggera+2); AS incantesimi; QS attacco furtivo +3d6, scoprire trappole, eludere, percepire trappole +2, schivare prodigioso, nemesi oscura esterni malvagi +3, nemesi oscura aberrazioni +2, nemesi oscura umanoidi mostruosi +1, conoscenze proibite +11, dissoluzione dell'occulto 2 volte al giorno, resistere alla possessione; AL NB; TS Temp +8, Rifl +10, Vol +6; For 14, Des 16, Cos 13, Int 16, Sag 8, Car 12.

Abilità e talenti: Acrobazia +11, Ascoltare +8, Cercare +14, Concentrazione +6, Conoscenze (arcane) +6, Conoscenze (piani) +6, Diplomazia +8, Disattivare Congegni +12, Equilibrio +5, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +14, Percepire Intenzioni +10, Raccogliere Informazioni +18, Raggiare +10, Rapidità di Mano +5, Saltare +4, Sapienza Magica +6, Scassinare Serrature +12, Sopravvivenza +6 (+8 per seguire tracce), Utilizzare Oggetti Magici +15; Arma Focalizzata (Balestra a ripetizione leggera), Indagatore, Maestria in Combattimento, Seguire Tracce, Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro.

Scoprire trappole (Str): Jerome è in grado di trovare, disarmare o superare le trappole con CD pari a 20 o superiore. Può utilizzare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare una trappola magica (CD 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla). Se la sua prova di Disattivare Congegni supera la CD di una trappola di 10 o più, può capire come funziona la trappola e superarla senza disarmarla o farla scattare.

Eludere (Str): Se Jerome è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo.

Schivare prodigioso (Str): Jerome mantiene il bonus di Destrezza alla CA anche se viene colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile. Tuttavia, perde in ogni caso il bonus di Destrezza alla CA se viene paralizzato o immobilizzato in altro modo.

Nemesi oscura (Str): Jerome ottiene il bonus indicato ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro le capacità magiche e soprannaturali di questi tipi di creature. Ottiene un bonus pari al doppio di quello segnato alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando utilizza tali abilità contro questi tipi di creature.

Dissoluzione dell'occulto (Sop): Due volte al giorno, Jerome può tentare una dissoluzione dell'occulto effettuando un normale attacco in mischia o a distanza contro una sua nemesi oscura. Se il colpo va a segno, oltre ai normali danni la creatura subisce gli effetti di un incantesimo *dissolvi magie* mirato. La prova di dissoluzione di Jerome è 1d20+6. Se egli tenta una dissoluzione dell'occulto su una creatura priva di incantesimi o effetti da dissolvere, la dissoluzione dell'occulto non agisce, ma la capacità viene sprecata per quel giorno.

Resistere alla possessione (Str): Jerome guadagna un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro tutte le forme di possessione e gli effetti di ammaliamento o di influenza mentale.

Incantesimi da cacciatore di streghe conosciuti (4/4/2): 1° - colpo accurato, identificare, individuazione del male, lettura del magico; 2° - cerchio magico contro il male, localizza oggetto, quadrello scarlatto*, silenzio (CD 15); 3° - arma magica superiore, immunità agli incantesimi, linguaggi.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 5: "Incantesimi".

Equipaggiamento: Balestra a ripetizione leggera+2, spada lunga+1, 50 quadrelli normali, armatura di cuoio+1, mantello di protezione +3, , 130 mo.

DISCEPOLO SCARLATTO

I discepoli scarlatti sono degli incantatori arcani che si dedicano allo studio approfondito del flusso sanguigno del proprio corpo. Sono convinti che nel sangue risieda la stilla fondamentale della vita, e pertanto la chiave segreta per manipolare il funzionamento di qualsiasi organismo. Ogni discepolo scarlatto utilizza il proprio corpo come fosse una cavia da laboratorio, sottoponendolo a un brutale processo metabolico chiamato "crisalide di sangue". La crisalide modifica direttamente il flusso sanguigno, potenziando le doti fisiche innate o provocando la manifestazione di capacità esclusive. Questi cambiamenti comportano però un altissimo costo nella sfera sociale, e spesso i discepoli scarlatti sono considerati alla stregua di veri e propri abomini.

Un discepolo scarlatto è di solito un mago o uno stregone. Anche alcuni bardi possono dedicarsi a questa pericolosa carriera, mentre le altre classi del personaggio accettano faticosamente l'idea di sottoporsi a simili esperimenti. Per i druidi si tratta addirittura di una strada che sovverte lo schema naturale, e pertanto si dichiarano nemici giurati di qualsiasi discepolo scarlatto.

I discepoli scarlatti PNG sono spesso dei maghi specializzati nelle arti necromantiche o degli stregoni dediti a pratiche abominevoli. Di norma si circondano di aberrazioni e bestie magiche, che considerano utili cavie per esperimenti di ogni sorta. A volte se ne stanno in contesti del tutto isolati, rinchiusi in un laboratorio a studiare le proprietà del sangue, mentre altre volte si mettono a capo di organizzazioni criminali che operano principalmente con rapimenti su larga scala.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un discepolo scarlatto, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (arcane) 8 gradi.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Talent: Robustezza, Tempra Possente.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un discepolo scarlatto (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Osservare (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del discepolo scarlatto.

Competenza nelle armi e nelle armature: I discepoli scarlatti non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: L'addestramento di un discepolo scarlatto si concentra sullo studio degli incantesimi arcani. Quando un personaggio guadagna un nuovo livello dispari come discepolo scarlatto, ottiene anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, capacità di bardo e così via). Questo significa in pratica che i livelli dispari da discepolo scarlatto vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore arcano di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani prima di diventare un discepolo scarlatto, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello da discepolo scarlatto prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Famiglio: I livelli dispari di discepolo scarlatto si sommano a quelli di mago o di stregone del personaggio per determinare le caratteristiche e le abilità del famiglio.

Incremento di caratteristica (Str): Il discepolo scarlatto è in grado di controllare volontariamente il suo flusso sanguigno, potenziando in tal modo le sue caratteristiche fisiche. Al 1° livello, il punteggio di Destrezza aumenta di +2, al 5° livello il punteggio di Costituzione aumenta di +2

e al 9° livello la Forza aumenta di +2. Tali incrementi sono acquisiti come se si trattasse di un avanzamento di livello.

Segreto del sangue (Str): Al partire dal 2° livello, il discepolo scarlatto acquisisce la piena padronanza del sangue. Egli apprende come modificare alcune parti del proprio corpo attraverso un complesso rituale chiamato "crisalide di sangue" (vedi riquadro nella pagina seguente). La conoscenza del rituale giunge al discepolo scarlatto come una chiara intuizione. Al termine del rituale il discepolo scarlatto apprende un segreto del sangue (vedi sotto). Ogni due livelli dopo il 2° livello, il discepolo scarlatto giunge a un nuovo stadio di consapevolezza, e il suo corpo può sostenere un'ulteriore crisalide di sangue per apprendere un nuovo segreto del sangue. Tuttavia queste mutazioni permanenti modificano orribilmente l'aspetto del discepolo scarlatto, rendendo la sua presenza inquietante e sgradevole. Per ogni segreto del sangue acquisito, il personaggio subisce una penalità permanente di -2 a tutte le prove di Diplomazia. Queste penalità sono cumulative; ad esempio, un discepolo scarlatto di 6° livello con tre segreti del sangue appresi subisce una penalità permanente di -6 alle prove di Diplomazia.

Occhi iniettati: Al 2° livello, gli occhi del discepolo scarlatto si dilatano e vengono rivestiti di una palpebra rossastra. Il personaggio acquisisce la capacità di vista cieca nel raggio di 18 metri.

Manto di aculei: Al 4° livello, le braccia, le gambe, la schiena, la testa e il torso del discepolo scarlatto vengono ricoperte da aculei di sangue raggrumato. Questi aculei conferiscono un bonus di armatura naturale +1. Una volta al giorno, il discepolo scarlatto è in grado di espellere gli aculei infliggendo 3d6 danni perforanti a tutte le creature presenti in un'esplosione del raggio di 6 metri. Un tiro salvezza sui Riflessi con CD pari a 10 + il livello di discepolo scarlatto dimezza i danni. Espellere gli aculei è un'azione standard, e il personaggio non deve indossare nessuna armatura per poterlo fare. Una volta espulsi gli aculei, il personaggio perde il bonus di armatura naturale conferito dagli aculei per 24 ore, fino a quando non sono ricresciuti.

Battito rapido: Al 6° livello, il discepolo scarlatto recupera 1 punto ferita ogni ora e guarisce il doppio dei punti ferita e dei danni alle caratteristiche per una notte completa di riposo e per una giornata di riposo totale (vedi "Guarigione",



Discepolo scarlatto

Tabella 3-5: Discepolo scarlatto

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+2	+0	+2	Famiglio, incremento di caratteristica (Des +2)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Segreto del sangue (occhi iniettati)	-
3°	+1	+3	+1	+3	Legame di sangue	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+4	+1	+4	Segreto del sangue (manto di aculei)	-
5°	+2	+4	+1	+4	Incremento di caratteristica (Cos +2)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+3	+5	+2	+5	Segreto del sangue (battito rapido)	-
7°	+3	+5	+2	+5	Legame di sangue superiore	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+4	+6	+2	+6	Segreto del sangue (aculei rinforzati)	-
9°	+4	+6	+3	+6	Incremento di caratteristica (For +2)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+5	+7	+3	+7	Segreto del sangue (cuore nascosto)	-

nel *Manuale del Giocatore*). Questo segreto del sangue non influisce sui tempi di recupero dei danni non letali.

Aculei rinforzati: All'8° livello, il manto di aculei del discepolo scarlatto diventa più robusto e acuminato, aumentando il bonus di armatura naturale a +2 e infliggendo 5d6 danni perforanti con l'espulsione degli aculei (Riflessi dimezza).

Cuore nascosto: All'interno della cassa toracica del discepolo scarlatto si annida un secondo cuore che rimane inerte fino a quando il cuore principale smette di battere. Al 10° livello, se i punti ferita del discepolo scarlatto scendono al di sotto dello 0, il cuore nascosto comincia a battere, restituendo al personaggio 1 punto ferita per round fino a quando non ritorna a 1 punto ferita. A quel punto il cuore nascosto cessa di battere, mentre il cuore principale è di nuovo attivo. Il cuore nascosto non ha alcuna efficacia se il personaggio subisce danni che lo portano a -10 punti ferita o peggio.

Legame di sangue (Sop): Al 3° livello, una volta al giorno il discepolo scarlatto è in grado di creare un legame di sangue con il suo famiglio fino a una distanza di 1,5 km. Il discepolo scarlatto pratica una piccola incisione su di sé e sul famiglio (provocando 1 danno a ciascuno), e mescola il sangue che sgorga dalle ferite. Tra le due creature si stabilisce così un legame viscerale, che dura 1 round per livello del discepolo scarlatto.

Per tutta la durata del legame di sangue, il personaggio può scambiare in qualsiasi momento i propri punti ferita con quelli del famiglio, fino a 1 punto ferita per round per ogni livello del discepolo scarlatto. Per entrambe le creature coinvolte, lo scambio è un'azione standard che non provoca

attacchi di opportunità. Nel caso che uno dei due muoia, il legame di sangue termina immediatamente. Non è possibile utilizzare il legame di sangue per rianimare morti o altri effetti simili. Il legame di sangue non permette di ridurre il personaggio o il famiglio a meno di 1 punto ferita.

Per esempio, se un discepolo scarlatto di 8° livello crea un legame di sangue con il suo famiglio e quest'ultimo rischia di soccombere in battaglia, il discepolo scarlatto può sacrificare fino a 8 punti ferita per round, cedendoli al famiglio. Allo stesso modo, se il discepolo scarlatto dovesse trovarsi in difficoltà potrebbe ricevere fino a 8 punti ferita per round dal suo famiglio.

Legame di sangue superiore (Sop): Al 7° livello, una volta al giorno il discepolo scarlatto è in grado di creare un legame di sangue superiore con il suo famiglio. L'effetto di questa capacità è identico al legame di sangue, tranne che la durata è pari a 2 round per livello di discepolo scarlatto e che è possibile scambiare fino a 2 punti ferita per round per ogni livello del discepolo scarlatto.

Ophenia, discepola scarlatta

Gelida, spietata, tenebrosa: questi sono gli aggettivi che di solito vengono usati per descrivere Ophenia. Ma coloro che osano proferire tali parole di fronte a lei raramente sopravvivono a lungo. Ophenia proviene dall'unione profana tra un mago umano folle e una stregona elfa rinnegata. Col tempo, dopo aver ucciso entrambi i genitori per odio e ribrezzo, Ophenia ha cominciato a sperimentare atroci mutazioni organiche apprese dai libri che ha trafugato al padre. Un periodo di studio intensivo le ha permes-

CRISALIDE DI SANGUE

La crisalide di sangue è una metamorfosi temporanea che permette al discepolo scarlatto di apprendere un segreto del sangue. La crisalide ha l'aspetto di un fitto reticolo ovoidale di vene e arterie pulsanti, e possiede una taglia pari a quella del personaggio. Emana un pungente odore di carne putrida, che obbliga qualsiasi creatura entro un raggio di 9 metri a effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD pari a 10 + il livello di discepolo scarlatto. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura è nauseata finché rimane all'interno dell'area di effetto e per 1d4+1 round dopo che ne è uscita. Chi supera il tiro salvezza ma resta all'interno dell'area deve continuare ad effettuarne ogni round, all'inizio del proprio turno.

Il discepolo scarlatto rimane incosciente all'interno

della crisalide per 24 ore, durante le quali il suo corpo ritorna in uno stadio fetale e affronta massicci cambiamenti organici. Al termine del processo il personaggio recupera tutti i punti ferita e i danni alle caratteristiche, oltre che apprendere un segreto del sangue.

Se la crisalide viene distrutta o spostata prima che la metamorfosi abbia raggiunto il suo compimento, il personaggio muore. La crisalide possiede una CA pari a 10 +1 per ogni livello di discepolo scarlatto e il triplo dei punti ferita del personaggio. È immune ai danni da fuoco e da elettricità, e possiede resistenza 20 all'acido e al suono. I tiri salvezza sulla Tempra e sulla Volontà della crisalide sono identici a quelli del personaggio, mentre i tiri salvezza sui Riflessi vengono falliti automaticamente.

so di accrescere enormemente i suoi poteri, a scapito però dei contatti con il mondo esterno. Oggi Ophenia vive in una cripta sotterranea che utilizza come laboratorio per i suoi esperimenti, con l'unica compagnia del suo fidato famiglia, Chep.

Ophenia: Mezzelfa stregona 6/discepola scarlatta 7; GS 13; Umanoide Media; DV 6d4+18 più 7d6+21; pf 78; Iniz +7; Vel 9 m; CA 18 (+3 Destrezza, +1 armatura naturale [manto di aculei], +3 bracciali dell'armatura+3, +1 mantello della protezione+1), contatto 14, colta alla sprovvista 15; Att base +6; Lotta +7; Att +9 in mischia (1d8+3, mazza pesante immorale+2) o +10 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); Att comp +9/+4 in mischia (1d8+3, mazza pesante immorale+2) o +10/+5 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS incantesimi; QS tratti dei mezzelfi, evocare famiglia, segreti del sangue (occhi iniettati, manto di aculei, battito rapido, aculei rinforzati), legame di sangue superiore, vista cieca 18 metri; AL NM; TS Temp +12, Rifl +7, Vol +10; For 12, Des 17, Cos 16, Int 13, Sag 10, Car 17.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Cercare +2, Concentrazione +21, Conoscenze (arcane) +12, Diplomazia -3, Osservare +9, Raccogliere Informazioni +5, Raggiare +7, Sapienza Magica +8; Incantare in Combattimento, Incantesimi Potenziali, Iniziativa Migliorata, Robustezza, Tempra Possente.

Tratti dei mezzelfi: Immunità agli incantesimi ed effetti magici di sonno; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammalimento; bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

Occhi iniettati (Str): Ophenia possiede la capacità di vista cieca nel raggio di 18 metri.

Manto di aculei (Str): Una volta al giorno, Ophenia è in grado di espellere gli aculei infliggendo 3d6 danni perforanti a tutte le creature presenti in un'esplosione del raggio di 6 metri (Riflessi CD 17 dimezza). Espellere gli aculei è un'azione standard. Una volta espulsi gli aculei, Ophenia perde il bonus di armatura naturale +1 conferito dagli aculei per 24 ore, fino a quando non sono ricresciuti.

Battito rapido (Str): Ophenia recupera 1 punto ferita ogni ora e guarisce il doppio dei punti ferita e dei danni alle caratteristiche per una notte completa di riposo e per una giornata di riposo totale.

Legame di sangue superiore (Sop): Una volta al giorno Ophenia è in grado di creare un legame di sangue con il suo famiglia fino a una distanza di 1,5 km. Ophenia pratica una piccola incisione su di sé e sul famiglia (provocando 1 danno a ciascuno), e mescola il sangue che sgorga dalle ferite. Tra le due creature si stabilisce così un legame viscerale, che dura 14 round.

Per tutta la durata del legame di sangue, il personaggio può scambiare in qualsiasi momento i propri punti ferita con quelli del famiglia, fino a 14 punti ferita per round. Per entrambe le creature coinvolte, lo scambio è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Nel caso che uno dei due muoia, il legame di sangue termina immediatamente. Il legame di sangue non permette di ridurre Ophenia o il suo famiglia a meno di 1 punto ferita.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/5/3; CD base 13 + livello dell'incantesimo): 0 - frotto acido, individuazione del magico, lettura del magico, luce, suono fantasma, tocco di affaticamento, traccia insanguinata*, vista offuscata*; 1° - incuti paura, protezione dal bene, servitore inosservato, sguardo di agonia*, tocco gelido; 2° - alterare se stesso, cubo nero*, movimenti del manichino*, resistenza dell'orso; 3° - invecchiare*, palla di fuoco, volare;

4° - evoca mostri IV, querimonia*; 5° - dissanguare*. 10° livello dell'incantatore.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 5: "Incantesimi".

Equipaggiamento: Mazza pesante immorale+2, balestra leggera perfetta, bracciali dell'armatura+3, mantello di protezione+1, guanto corrosivo, lenti della devastazione, 300 mo.

Chep, famiglia rospo: GS -; Animale Minuto; DV 10; pf 28; Iniz +1; Vel 1,5 m; CA 20, contatto 15, colto alla sprovvista 19; Att base +6; Lotta -11; Att +7 in mischia (-); Att comp +7/+2 in mischia (-); Spazio/Portata 30 cm/0 cm; AS -; QS anfibio, visione crepuscolare, trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, parlare con il padrone, parlare con anfibio, capacità concesse; AL N; TS Temp +7, Rifl +4, Vol +12; For 1, Des 12, Cos 11, Int 10, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Nascondersi +21, Osservare +10; Allerta.

Capacità concesse: Allerta, legame empatico, condividere incantesimi.

Eludere migliorato (Str): Quando è soggetto ad un attacco che normalmente concede un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, Chep non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e danni dimezzati se il tiro salvezza fallisce.

FOLGORE DIVINA

A volte occorre muoversi in fretta per colpire con efficacia il male che dilaga nel mondo. Di questa semplice regola le folgori divine sono le migliori interpreti. Una folgore divina è un agente, tanto agile quanto letale, al servizio delle divinità che proteggono il bene e la natura. Il suo scopo primario è debellare i nemici della natura e riparare le offese perpetrate contro la vita, soprattutto quelle che hanno a che fare con la sfera dei non morti. Le folgori divine scivolano eleganti sui campi di battaglia, dispensando il favore degli dei a qualsiasi compagno in difficoltà e supportando le prime file con risolutezza. La loro presenza è spesso richiesta da re e principi per sollevare il morale degli eserciti davanti alla minaccia di orde di non morti. L'impavido spirito delle folgori divine sorregge i cuori e rafforza la fiducia nell'esito della battaglia.

Chierici e paladini sono i migliori candidati a divenire una folgore divina. I primi rinunciano a parte delle loro capacità di incantatori per ottenere un impatto dirompente contro i non morti, mentre i secondi rinunciano alla loro solidità fisica per acquisire una maggiore rapidità d'azione. Considerata l'importanza che riveste la difesa della natura, alcune folgori divine sono multiclasse chierici/ranger o barbari/chierici di allineamento buono.

Le folgori divine PNG spesso guidano piccoli gruppi di combattenti che pattugliano i confini dei regni civili per preservare la natura e la sacralità della vita. In altre occasioni si mettono in viaggio per le strade del mondo con l'obiettivo di annientare alla radice qualsiasi forma di malvagità.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare una folgore divina, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Bonus di attacco base: +6.

Talent: Scacciare Extra, Scacciare Migliorato.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 2° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di una folgore divina (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Percepire intenzioni (Sag), Professione (Sag), Saltare (For) e Sapienza magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della folgore divina.

Competenza nelle armi e nelle armature:

Le folgore divine sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armature e negli scudi.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Una folgore divina continua ad avanzare nella capacità di lanciare incantesimi divini. Quando un personaggio guadagna un nuovo livello dispari come folgore divina, ottiene anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorata di scacciare non morti, usi più frequenti di *rimuovi malattia* e così via).

Ad esempio, un chierico di 7° livello/folgore divina di 3° livello ottiene i suoi incantesimi divini al giorno come se fosse un chierico di 9° livello. Quando acquisisce un nuovo livello come folgore divina, diventando così un chierico di 7° livello/folgore divina di 4° livello, il suo numero di incantesimi divini al giorno non cambia; ma quando acquisisce un ulteriore livello di folgore divina, passando al 5°, ottiene i suoi incantesimi divini al giorno come se fosse passato al 10° livello di chierico.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare una folgore divina, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello dispari di folgore divina prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Sacro fervore (Sop): Una folgore divina provoca danni aggiuntivi di energia positiva nei suoi attacchi contro i non morti. I danni extra sono +1d6 al 1° livello e +1d6 addizionali ogni tre livelli da folgore divina successivi (+2d6 al 4° livello, +3d6 al 7° livello, +4d6 al 10° livello).

Scacciare non morti (Sop): I livelli di folgore divina si sommano a quelli di chierico o di paladino del personaggio quando quest'ultimo scaccia i non morti.

Aura di coraggio (Sop): A partire dal 2° livello, una folgore divina è immune alla paura (magica o meno). Gli alleati presenti entro un raggio di 3 metri dalla folgore divina guadagnano un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti della paura. Questa capacità non funziona se la folgore divina è priva di sensi o morta. Se il personaggio possiede già questa capacità grazie a un'altra classe (come ad esempio il paladino), non si ottiene alcun effetto aggiuntivo.

Folgore (Mag): Quando raggiunge il 3° livello, per una volta al giorno una folgore divina è in grado di agire più rapidamente del normale (come per l'incantesimo *velocità*) per un numero di round pari al suo livello di folgore divina. Attivare questa capacità è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità. Al 6° livello, il personaggio può utilizzare questa capacità per due volte al giorno, e al 9° livello per tre volte al giorno.

Difesa eccelsa (Str): Al 5° livello, una folgore divina ha raggiunto una tale consapevolezza sullo stile di combattimento dei non morti che è in grado di parare al meglio i loro colpi. Se la folgore divina decide di combattere sulla difensiva (vedi "Azioni in combattimento" nel *Manuale del Giocatore*) contro i non morti, subisce una penalità di -2 a tutti gli attacchi in un round e ottiene un bonus di schivare +4 alla CA nel medesimo round.

Immunità alla paralisi (Sop): All'8° livello, una folgore divina è immune alla paralisi dei non morti.

Talazar "Lamafulminea", folgore divina

Tra le foreste abitate dalla sua gente, Talazar ottenne il titolo onorifico di "Lamafulminea" in seguito a diverse battaglie contro i non morti, durante le quali le sue lame saettavano veloci come la luce. Implacabile nella sua strenua opposizione alle atrocità necromantiche, Talazar divenne ben presto uno tra i più stimati sacerdoti e guerrieri del suo popolo. Il suo spirito incrollabile è considerato un esempio da seguire per coloro che vogliono difendere la vita, in tutte le sue forme.

Talazar "Lamafulminea": Elfo chierico 6/folgore divina 4; GS 10; umanoide Medio; DV 6d8+6 più 4d8+4; pf 55; Iniz +2; Vel 9 m; CA 16, contatto 16, colto alla sprovvista 13; Att base +8; Lotta +9; Att +11 in mischia (1d6+3/15-20, *stocco affilato*+2); oppure +12 a distanza (1d8/19-20, *balestra leggera perfetta*); Att comp +9/+4 in mischia (1d6+3/15-20, *stocco affilato*+2) e +8 in mischia (1d6+1/18-20, *stocco perfetto*) oppure +12 a distanza (1d8/19-20, *balestra leggera perfetta*); AS incantesimi, scacciare non morti 9 volte al giorno (+4, 2d6+13, 11° livello); QS tratti degli elfi, visione crepuscolare, sacro fervore +2d6, aura di coraggio, *folgore* 1 volta



Folgore divina

Tabella 3-6: Folgore divina

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempora	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+1	+2	+0	+2	Sacro fervore +1d6, scacciare non morti	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+2	+3	+0	+3	Aura di coraggio	-
3°	+3	+3	+1	+3	Folgore 1 volta al giorno	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+4	+4	+1	+4	Sacro fervore +2d6	-
5°	+5	+4	+1	+4	Difesa eccelsa	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
6°	+6	+5	+2	+5	Folgore 2 volte al giorno	-
7°	+7	+5	+2	+5	Sacro fervore +3d6	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
8°	+8	+6	+2	+6	Immunità alla paralisi	-
9°	+9	+6	+3	+6	Folgore 3 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
10°	+10	+7	+3	+7	Sacro fervore +4d6	-

al giorno; AL CB; TS Temp +10, Rifl +6, Vol +13; For 12, Des 16, Cos 13, Int 11, Sag 18, Car 14.

Abilità e talenti: Acrobazia +7, Ascoltare +6, Cercare +2, Concentrazione +12, Conoscenze (religioni) +10, Guarire +9, Osservare +6, Percepire intenzioni +6, Saltare +5, Sapienza magica +3; Arma Accurata, Combattere con Due Armi, Scacciare Extra, Scacciare Migliorato.

Tratti degli elfi: Immunità agli incantesimi ed effetti magici di sonno; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammaliamento; bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

Aura di coraggio (Sop): Talazar è immune alla paura (magica o meno). Gli alleati presenti entro un raggio di 3 metri da lui guadagnano un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti della paura.

Folgore (Mag): Una volta al giorno Talazar è in grado di agire più rapidamente del normale (come per l'incantesimo *velocità*) per 4 round. Attivare questa capacità è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/5/5/4): 0 - guida (2), individuazione del magico (2), luce, resistenza; 1° - benedizione (2), contrastare elementi*, santuario (CD 15), scudo su altri, sonno rinfrencante** ; 2° - aiuto, evoca mostri II, riscaldare il metallo*, saggezza del gufo, suono dirompente (CD 16); 3° - cerchio magico contro il male, dissolvi magie, luce incandescente*, parlare con i morti, protezione dall'energia; 4° - ancora dimensionale, immunità agli incantesimi, interdizione alla morte, scudo di fuoco*.

*Incantesimo di dominio. Domini selezionati: Protezione, Sole. 8° livello dell'incantatore.

**Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 5: "Incantesimi".

Equipaggiamento: Stocco affilato+2, stocco perfetto, balestra leggera perfetta, anello di protezione+3, talismano della saggezza+2, 200 mo.

FURIA SELVAGGIA

La furia selvaggia è un individuo che entra in stretto contatto con gli spiriti degli animali predatori. Ogniquale volta il personaggio entra in ira, la sua testa cambia forma e acquisisce le sembianze di quella di uno dei suoi animali predatori. La furia selvaggia unisce alla brutalità di altri predatori anche un'astuzia e un'intelligenza fuori dal comune, poiché unisce i tratti migliori degli animali predatori con l'intelligenza umanoide di cui è dotata. Per tale motivo, l'ira di una furia selvaggia è particolarmente funesta per i suoi avversari. Di norma una furia selvaggia mantiene un'inclinazione verso la neutralità, ma le furie selvagge malvagie sono annoverate tra gli avversari più pericolosi che un avventuriero possa incontrare.

Tutte le furie selvagge hanno alcuni livelli da barbaro. Alcuni sono barbari/druidi o barbari/ranger, e tali combi-

nazioni sono particolarmente efficaci poiché accrescono ulteriormente il già forte legame tra i predatori e il mondo della natura.

In generale, le furie selvagge PNG sono formidabili comandanti di tribù barbariche, spesso i prediletti degli sciamani e degli spiriti animali che proteggono i villaggi. Altre invece preferiscono vagabondare per le terre selvagge, spesso vivendo in mezzo agli animali con i quali si sentono più affini.

Dado Vita: d12.

REQUISITI

Per diventare una furia selvaggia, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Talenti: Affinità animale.

Abilità: Addestrare Animali 8 gradi, Sopravvivenza 8 gradi.

Bonus di attacco base: +7.

Speciale: Capacità di ira.

Speciale: Rituale di comunione con l'animale predatore (vedi riquadro nella pagina seguente).

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di una furia selvaggia (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della furia selvaggia.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le furie selvagge non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Ira del predatore (Str): Al 1° livello, la furia selvaggia seleziona un animale predatore dall'elenco sottostante ed effettua un rituale di comunione. Se il rituale ha successo, da quel momento in poi la furia selvaggia può entrare in uno stato di frenesia identica all'ira del barbaro, tranne per quanto specificato di seguito. Il numero di volte al giorno per cui la furia selvaggia può utilizzare l'ira del predatore è pari al numero di volte al giorno in cui cade in preda all'ira. Durante l'ira, la testa del personaggio assume le sembianze di quella dell'animale predatore, fornendogli un attacco naturale effettuato al più alto bonus di attacco del personaggio e senza subire penalità al tiro per colpire. Inoltre, tutti gli animali predatori garantiscono, per l'intera durata dell'ira del predatore, ulteriori benefici in base all'animale scelto. La furia selvaggia ritorna alla sua forma normale una volta che la durata dell'ira è terminata.

Il personaggio ottiene i benefici del talento garantito dal proprio animale predatore anche se non soddisfa gli eventuali prerequisiti. Gli incantesimi devono essere considerati come se fossero lanciati a un livello dell'incantatore pari al livello del personaggio.

La furia selvaggia può selezionare un secondo animale predatore al 3° livello, un terzo animale predatore al 6° livello e un quarto animale predatore al 9° livello. Quando dispone di più di una scelta, la furia selvaggia può decidere in quale animale predatore trasformarsi.

Cinghiale: Attacco con il corno per 1d8+3 danni. Il personaggio ottiene inoltre 1 ulteriore punto ferita temporaneo per ogni livello di furia selvaggia e beneficia degli effetti di un incantesimo *pelle coriacea*.

Ghepardo: Attacco con il morso per 1d6+3 danni. Il personaggio ottiene inoltre i benefici di un incantesimo *velocità*.

Ghiottone: Attacco con il morso per 1d6+1 danni. Il personaggio ottiene inoltre un ulteriore bonus di +4 alla Forza e alla Costituzione e un'ulteriore penalità di -2 alla CA (questi bonus e penalità sono cumulativi con i normali valori forniti dall'ira barbarica).

Iena: Attacco con il morso per 1d6+3 danni. Il personaggio ottiene inoltre il talento *Sbilanciare Migliorato* ed è in grado di utilizzare a volontà l'incantesimo *risata incontenibile*.

Leone: Attacco con il morso per 1d8+2 danni. Il personaggio ottiene inoltre il talento *Lottare Migliorato* ed è in grado di utilizzare a volontà l'incantesimo *dominare animali*.

Leopardo: Attacco con il morso per 1d6+3 danni. Il personaggio ottiene inoltre il talento *Iniziativa Migliorata* e beneficia degli effetti di un incantesimo *grazia del gatto*.

Lupo: Attacco con il morso per 1d6+1 danni. Il personaggio ottiene inoltre il talento *Sbilanciare Migliorato* e l'attacco con il morso ottiene i benefici di un incantesimo *zanna magica superiore*.

Orso bruno: Attacco con il morso per 2d6+4

danni. Il personaggio ottiene inoltre i benefici di un incantesimo *resistenza dell'orso*.

Tigre: Attacco con il morso per 2d6+3 danni. Il personaggio ottiene inoltre i benefici di un incantesimo *grazia del gatto*.

Ira addizionale (Str): Quando una furia selvaggia raggiunge il 4° livello, il numero di volte al giorno per cui può cadere in uno stato di ira aumenta di uno. Ad esempio, un barbaro di 7° livello/furia selvaggia di 4° livello può cadere in



Illustrazione di Andrea Longhi

RITUALE DI COMUNIONE CON L'ANIMALE PREDATORE

Ogni volta che la furia selvaggia seleziona un nuovo animale predatore, deve effettuare uno speciale rituale per fare assumere alla propria testa le sembianze di quella dell'animale predatore. Il personaggio deve sacrificare alla propria divinità un animale dello stesso tipo del quale intende assumere le fattezze. Una volta ucciso l'animale, deve bruciarne la carcassa su un apposito altare costruito con rami di legno nel corso di una notte

di luna piena. Quindi deve infilare il proprio volto nelle fiamme ardenti e superare una prova di Costituzione con CD 10. Se supera la prova, anziché bruciare (subendo 1d6 danni) la testa si trasforma in quella dell'animale predatore sacrificato e il personaggio cade nell'ira del predatore. Se la prova fallisce, il rituale di comunione non ha effetto e l'animale predatore non viene acquisito; il personaggio può tentare nuovamente dopo un mese.

Tabella 3-7: Furia selvaggia

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Ira del predatore (1 animale predatore)
2°	+2	+3	+0	+0	-
3°	+3	+3	+1	+1	Ira del predatore (2 animali predatori)
4°	+4	+4	+1	+1	Ira addizionale (+1 volta al giorno)
5°	+5	+4	+1	+1	-
6°	+6	+5	+2	+2	Ira del predatore (3 animali predatori)
7°	+7	+5	+2	+2	-
8°	+8	+6	+2	+2	Ira addizionale (+2 volte al giorno)
9°	+9	+6	+3	+3	Ira del predatore (4 animali predatori)
10°	+10	+7	+3	+3	Ira agghiacciante

preda all'ira tre volte al giorno. Se quel personaggio dovesse acquisire un altro livello da barbaro, potrebbe cadere in preda all'ira quattro volte al giorno. All'8 livello il numero di volte al giorno aumenta di due.

Ira agghiacciante (Str): Quando raggiunge il 10° livello, la furia selvaggia è divenuta un avversario talmente temibile che nel corso della sua ira è in grado di incutere il terrore negli avversari. In quelle occasioni, chiunque combatta in mischia contro una furia selvaggia deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD pari a 15 + il modificatore di Car della furia selvaggia) per non fuggire in preda al panico per 2d6 round.

Gordull "Testadicinghiale", furia selvaggia

Gordull è il capo di una tribù barbarica composta in parte da licanthropi (cinghiali mannari). Pur non essendo a sua volta un licanthropo, Gordull ha dimostrato in più occasioni una forte affinità con i cinghiali, guadagnandosi in tal modo l'appellativo che lo contraddistingue. Gordull è molto rispettato dai membri della tribù, e organizza frequenti spedizioni in territori controllati da umani ed elfi. Le sue innaturali ferocia è divenuta celebre, e oggi Gordull è costantemente braccato da cacciatori di taglie disposti a tutto. Il suo atteggiamento sospettoso, al limite del paranoico, risulta pertanto ampiamente giustificato.

Gordull "Testadicinghiale": Mezzorco barbaro 7/ furia selvaggia 7; GS 14; umanoide Medio; DV 7d12+21 più 7d12+21; pf 133; Iniz +1; Vel 9 m; CA 15 (+4 *armatura di pelle di deviazione delle frecce*+1, +1 Destrezza), contatto 11, colto alla sprovvista 15*; Att base +14; Lotta +19; Att +23 in mischia (1d12+10/19-20, x3, *ascia bipenne*+3) oppure +15 a distanza (1d8/x3, arco lungo); Att comp +23/+18/+13 in mischia (1d12+10/19-20, x3, *ascia bipenne*+3) oppure +15/+10/+5 a distanza (1d8/x3, arco lungo); AS -; QS tratti dei mezzorchi, movimento veloce (12 m), analfabetismo, ira del predatore 3 volte al giorno, percepire trappole +2, schivare prodigioso migliorato, riduzione del danno 1/-, ira del predatore (cinghiale, leone, leopardo); AL NM; TS Temp +13, Rifl +5, Vol +3; For 20, Des 12, Cos 17, Int 10, Sag 9, Car 9.

*Gordull non può essere colto alla sprovvista, grazie alla sua capacità schivare prodigioso migliorato.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +18, Ascoltare +5, Cavalcare +10, Intimidire +10, Nuotare +4, Saltare +7, Scalare +8, Sopravvivenza +15; Affinità Animale, Arma Focalizzata (*ascia bipenne*), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (*ascia bipenne*), Deviare Frecce³, Incalzare.

Tratti dei mezzorchi: Scurovisione 18 metri. Per tutti gli effetti relativi alla razza, Gordull va considerato come un orco.

Analfabetismo: Gordull non sa né leggere né scrivere.

Ira del predatore (Str): Tre volte al giorno, Gordull può cadere in preda ad un'urlante frenesia omicida che dura per 8 round. Quando è in preda all'ira, valgono le seguenti

modifiche: pf 161; CA 13, contatto 9, colto alla sprovvista 11; Lotta +21; Att +25 in mischia (1d12+13/19-20, x3, *ascia bipenne*+3); Att comp +25/+20/+15 in mischia (1d12+13/19-20, x3, *ascia bipenne*+3); TS Temp +15, Vol +1; For 24, Cos 21. Al termine della sua ira, Gordull è affaticato per la durata dell'incontro. Inoltre, durante l'ira, la testa di Gordull assume le sembianze di quella di un animale predatore a scelta tra cinghiale, leone e leopardo, fornendogli un attacco naturale effettuato con un bonus di +22 e danni diversi a seconda dell'animale scelto. Inoltre, tutti gli animali predatori garantiscono, per l'intera durata dell'ira del predatore, ulteriori benefici in base all'animale scelto.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Gordull non può essere attaccato ai fianchi e può subire un attacco furtivo solo da un ladro di 11° livello o superiore. Inoltre mantiene il bonus di Destrezza alla sua Classe Armatura anche quando viene colto alla sprovvista.

Equipaggiamento: *Ascia bipenne*+3, arco lungo, 20 frecce normali, *armatura di pelle di deviazione delle frecce*+1.

IMPURO

Non vi sono certezze sull'origine degli impuri e sui motivi della loro comparsa. Alcuni ritengono che si tratti degli ultimi discendenti di una ristrettissima cerchia di filosofi e sapienti. Costoro avrebbero individuato nel perpetuo cambiamento, nel rapido adattamento e nella malattia che prelude alla trasformazione il vero senso del creato. Altri li fanno risalire a un'antica e ribelle cerchia di druidi che, insoddisfatti delle risposte ricevute dall'ambiente circostante, avrebbero rivolto il loro sguardo verso la natura misteriosa dentro i loro corpi. Poche voci infine, sussurrano che gli impuri siano il prodotto di una natura corrotta nel profondo dal contatto di universi malevoli e lontani, in grado di esercitare la loro atroce influenza sul mondo. Quale che sia la provenienza, qualsiasi impuro cerca il contatto con tutto ciò che al senso comune può risultare repellente. Esposti ai miasmi delle paludi, alle febbri malariche, all'umidità della giungla, agli sciame di insetti, gli impuri sviluppano una connessione intima con il mondo che li circonda, e ne riproducono le rapide trasformazioni sul loro corpo, che diventa un vero e proprio laboratorio chimico in preda a continui cambiamenti e accelerazioni metaboliche. Questo li porta rapidamente a perdere le loro sembianze originali, mentre il loro organismo produce sostanze corrosive e velenose, ed essi diventano una sorta di mostruosità, ultimi custodi di un mistero che forse non verrà mai rivelato.

I druidi sono i personaggi che normalmente scelgono la classe di prestigio dell'impuro. Si tratta solitamente di druidi malvagi o neutrali, poiché è poco probabile che un druido di allineamento buono abbracci l'ideale della cor-

ruzione e della decadenza. Tuttavia, seppure rari, non sono sconosciuti casi di impuri di indole buona.

Esattamente come i druidi, gli impuri PNG vivono segregati dal resto della civiltà. Viaggiano solitari attraverso le terre selvagge per compiere missioni personali dai risvolti oscuri. Condividendo lo stesso tipo di ambiente, può capitare che un impuro entri in un territorio sotto la giurisdizione di un circolo druidico, con la conseguenza di scatenare un aspro conflitto.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un impuro, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (natura) 8 gradi, Sopravvivenza 8 gradi.

Talenti: Resistenza Fisica.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi da druido.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un impuro (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (natura) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello:
4 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'impuro.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli impuri non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno:

Un impuro continua ad avanzare nella capacità di lanciare incantesimi da druido.

Quando un personaggio guadagna un nuovo livello come impuro, ottiene nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di druido. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un druido avrebbe ottenuto (usi più frequenti di forma selvatica, ecc.). Ad esempio, un druido di 8° livello/impuro di 4° livello ottiene i suoi incantesimi da druido al giorno come se fosse un druido di 12° livello.

Aspetto ripugnante: A causa del proprio aspetto repellente, un impuro subisce una penalità di -4 alle prove di Diplomazia. Inoltre, tutte le creature che incontrano l'impuro hanno un atteggiamento iniziale di una categoria inferiore.

Secrezioni acide (Str): Le piaghe sul corpo dell'impuro trasudano una sostanza acida in grado di corrodere rapidamente la materia organica e il metallo, pur non avendo effetto sulla pietra. Queste secrezioni non impediscono di utilizzare l'equipaggiamento normale, tuttavia qualsiasi armatura o vestito indossato dall'impuro diventa inutilizzabile nel giro di 1d4 round. Tutti i colpi senz'armi e tutti gli attacchi portati mentre il personaggio è in lotta infliggono 1d4 danni da acido oltre ai normali danni. L'armatura e gli abiti indossati dall'avversario sono corrosi e diventano immediatamente inutilizzabili, a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi con CD 10 + livello dell'impuro + modificatore di Costituzione dell'impuro. Questa capacità

funziona solo quando l'impuro effettua un attacco senz'armi; se l'impuro viene attaccato, le armi con cui viene condotto l'attacco non subiscono effetti dovuti all'acido.

Segreti ancestrali: Il contatto con l'aspetto più raccapricciante della natura rivela all'impuro segreti celati agli altri druidi, garantendogli accesso a una magia della natura risalente all'alba dei tempi. Gli incantesimi seguenti sono da aggiungere alla lista degli incantesimi da druido che l'impuro è in grado di lanciare.

Livello 0: fiotto acido, frastornare, infliggi ferite minori.

1° livello: anatema, devastazione, infliggi ferite leggere.

2° livello: infliggi ferite moderate, oscurità, ragnatela.

3° livello: infliggi ferite gravi, nube maleodorante, oscurità profonda.

4° livello: allucinazione mortale, ferita caustica*, infliggi ferite critiche.

5° livello: nebbia mentale, nube mortale, onde di affaticamento.

6° livello: cerchio di morte, ferire, nebbia acida.

7° livello: onde di esaurimento, repulsione, sepolto vivo*.

8° livello: corrompere la natura*, nube incendiaria, orrido avvizzimento.

9° livello: fatale, fermare il tempo, lamento della banshee.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 5: "Incantesimi".

Degradazione (Str): Col tempo, un impuro perde le proprie fattezze originali, a causa delle rapide trasformazioni alle quali è soggetto. La pelle viene sostituita da un'epidermide porosa e resistente, le ossa si induriscono e crescono oltre misura, la carne comincia a rigenerarsi a ritmi impressionanti mentre all'interno del suo corpo gli organi diventano dei piccoli centri di produzione di diverse sostanze pericolose, e alveoli batterici si sviluppano nelle cavità interne dell'impuro. Il generale ispessimento dei tessuti porta l'impuro ad essere più resistente ai colpi e a partire dal 2° livello ottiene



Impuro

Tabella 3-8: Impuro

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Aspetto ripugnante, secrezioni acide, segreti ancestrali	+1 livello alla classe di druido
2°	+1	+3	+0	+3	Degradazione +1, immunità alle malattie	+1 livello alla classe di druido
3°	+2	+3	+1	+3	Randello acido 1 volta al giorno	+1 livello alla classe di druido
4°	+3	+4	+1	+4	Degradazione +2	+1 livello alla classe di druido
5°	+3	+4	+1	+4	Immunità ai veleni	+1 livello alla classe di druido
6°	+4	+5	+2	+5	Degradazione +3, randello acido 2 volte al giorno	+1 livello alla classe di druido
7°	+5	+5	+2	+5	Untore	+1 livello alla classe di druido
8°	+6	+6	+2	+6	Degradazione +4	+1 livello alla classe di druido
9°	+6	+6	+3	+6	Randello acido 3 volte al giorno	+1 livello alla classe di druido
10°	+7	+7	+3	+7	Degradazione +5	+1 livello alla classe di druido

un bonus di armatura naturale di +1 per ogni 2 livelli da impuro (+1 al 2° livello, +2 al 4° livello, e così via, come riportato nella Tabella 3-8).

Immunità alle malattie (Str): Al 2° livello, l'impuro diviene immune a tutte le malattie normali e magiche.

Randello acido (Sop): Quando raggiunge il 3° livello, l'impuro è in grado di tramutare per 1 minuto per livello dell'incantatore un qualsiasi randello o bastone ferrato non magico in un'arma con bonus di potenziamento +1 al tiro per colpire e ai danni, proprio come per l'incantesimo *randello incantato* lanciato da un druido del medesimo livello dell'incantatore del personaggio. Inoltre, ogni volta che l'impuro effettua con successo un attacco con il suo randello acido è in grado di infliggere gli stessi effetti delle secrezioni acide (vedi pagina precedente).

L'impuro può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 3° livello, due volte al giorno al 6° livello e tre volte al giorno al 9° livello.

Immunità ai veleni (Str): Al 5° livello, l'impuro diviene immune a tutti i veleni.

Untore (Sop): Al 7° livello, ogni volta che effettua un attacco senz'armi o con il suo randello acido, un impuro può trasferire una parte delle malattie di cui è portatore sano a chi entra in contatto con lui, utilizzando *contagio* come per l'incantesimo omonimo.

Khalen, impuro

Khalen non ricorda il volto dei suoi veri genitori. Allevato da una famiglia di poveri fattori, era poco più di un bambino quando decise di isolarsi dal mondo e trascorrere tutto il suo tempo tra le foreste. Ormai cresciuto, Khalen si ritrovò un giorno all'interno di una foresta i cui alberi sembravano tutti corrosi e rovinati. Qui Khalen incontrò una strana figura macilenta che diventò il suo maestro e gli spalancò le conoscenze della natura corrotta. Come voleva la millenaria tradizione degli impuri, Khalen sfidò il suo maestro a duello e, sconfitto, ne assunse il posto. Da allora Khalen controlla indisturbato una foresta che tutti considerano maledetta.

Khalen: Umano druido 5/impuro 5; GS 10; umanoide Medio; DV 5d8+15 più 5d8+15; pf 75; Iniz +2; Vel 9 m; CA 16 (+2 Destrezza, +2 degradazione, +2 *anello di protezione*), contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +6; Lotta +8; Att +10 in mischia (1d6+3 più 1d4 acido e secrezione acida, *randello acido*) oppure +9 in mischia (1d6+2, bastone ferrato perfetto); Att comp +10/+5 in mischia (1d6+3 più 1d4 acido e secrezione acida, *randello acido*) oppure +9/+4 in mischia (1d6+2, bastone ferrato perfetto); AS incantesimi, secrezioni acide, randello acido 1 volta al giorno; QS compagno animale, senso della natura, empatia selvatica, andatura nel bosco, passo senza tracce, resistenza al richiamo della natura, forma selvatica 1 volta al giorno, aspetto ripugnante, segreti ancestrali, degradazione +2, immunità alle malattie,

immunità ai veleni; AL N; TS Temp +11, Rifl +4, Vol +11; For 14, Des 14, Cos 17, Int 10, Sag 17, Car 9.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +14, Ascoltare +8, Cavalcare +9, Concentrazione +16, Conoscenze (natura) +15, Diplomazia -5, Guarire +7, Intimidire +4, Osservare +10, Sopravvivenza +20; Arma Focalizzata (randello), Attacco Poderoso, Autosufficiente, Incantesimi Naturali, Resistenza Fisica.

Compagno animale (Str): Khalen ha come compagno animale un cavallo nero di nome Yamath. La creatura è un compagno leale che accompagna l'impuro in tutte le avventure, come appropriato alla sua specie. Le sue caratteristiche e capacità sono riassunte di seguito.

Yamath, compagno animale cavallo pesante: GS -; Animale Grande; DV 5d8+10; pf 32; Iniz +2; Vel 15 m; CA 15, contatto 10, colto alla sprovvista 14; Att base +3; Lotta +10; Att +6 in mischia (1d6+2, zoccolo); Att comp +6 in mischia (1d6+2, 2 zoccoli); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; AS -; QS comandi bonus, olfatto acuto, visione crepuscolare, legame, condividere incantesimi, eludere; AL N; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +2; For 17, Des 14, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +6; Correre, Resistenza Fisica.

Comandi bonus: Yamath è capace di imparare due comandi in aggiunta a quelli che Khalen potrebbe decidere di insegnargli (vedi "Addestrare Animali" nel *Manuale del Giocatore*). Questi comandi bonus non richiedono alcun periodo di addestramento o prova di Addestrare Animali, né contano per il normale limite di comandi conosciuti dalla creatura. Khalen ha scelto "segui" e "vieni" come comandi bonus.

Legame (Str): Khalen può gestire le azioni di Yamath con un'azione gratuita. Ottiene anche un bonus di +4 alle prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali che riguardano il suo cavallo.

Condividere incantesimi (Str): Khalen può condividere qualsiasi incantesimo che lancia su se stesso con Yamath se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri nel momento del lancio. Può anche lanciare un incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" su Yamath.

Eludere (Str): Se Yamath è soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza.

Senso della natura (Str): Khalen ha un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (natura) e Sopravvivenza.

Empatia selvatica (Str): Khalen può utilizzare il linguaggio corporeo, le vocalizzazioni e il proprio comportamento per migliorare l'atteggiamento di un animale (come un orso o un varano).

Andatura nel bosco (Str): Khalen può muoversi attraverso qualsiasi tipo di sottobosco (come rovi, sterpi naturali, zone infestate e simili terreni) a velocità normale e senza

subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e aree infestate che sono incantati o manipolati magicamente per impedire il movimento hanno effetto anche su Khalen.

Passo senza tracce (Str): Khalen non lascia tracce in ambienti naturali e non può essere inseguito seguendo le sue tracce. Può comunque decidere di lasciare le tracce, se lo desidera.

Resistenza al richiamo della natura (Str): Khalen ha un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti (come driadi, ninfe e spiritelli).

Forma selvatica (Sop): Khalen ha la capacità magica di trasformarsi in una qualsiasi creatura del tipo animale di taglia Piccola o Media e di nuovo in druido una volta al giorno. La capacità funziona allo stesso modo dell'incantesimo *metamorfofi* eccetto come indicato di seguito. L'effetto dura 1 ora per livello del druido, o finché non riprende la sua forma naturale, e il cambiamento di forma (da animale e viceversa) è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

Aspetto ripugnante: A causa del proprio aspetto repellente, Khalen subisce una penalità di -4 alle prove di Diplomazia. Inoltre, tutte le creature che incontrano l'impuro hanno un atteggiamento iniziale di una categoria inferiore.

Secrezioni acide (Str): Le piaghe sul corpo di Khalen trasudano una sostanza acida in grado di corrodere rapidamente la materia organica e il metallo, pur non avendo effetto sulla pietra. Queste secrezioni non impediscono di utilizzare l'equipaggiamento normale, tuttavia qualsiasi armatura o vestito indossato dall'impuro diventa inutilizzabile nel giro di 1d4 round. Tutti i colpi senz'armi e tutti gli attacchi portati mentre il personaggio è in lotta infliggono 1d4 danni da acido oltre ai normali danni. L'armatura e gli abiti indossati dall'avversario sono corrosi e diventano immediatamente inutilizzabili, a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17. Questa capacità funziona solo quando Khalen effettua un attacco senz'armi; se Khalen viene attaccato, le armi con cui viene condotto l'attacco non subiscono effetti dovuti all'acido.

Segreti ancestrali: Khalen ha aggiunto alcuni incantesimi alla lista degli incantesimi da druido che è in grado di lanciare.

Degradazione (Str): Bonus di armatura naturale di +2.

Immunità alle malattie (Str): Khalen è immune a tutte le malattie normali e magiche.

Randello acido (Sop): Khalen è in grado di tramutare per 1 minuto per livello dell'incantatore un qualsiasi randello o bastone ferrato non magico in un'arma con bonus di potenziamento +1 al tiro per colpire e ai danni, proprio come per l'incantesimo *randello incantato* lanciato da un druido del medesimo livello dell'incantatore del personaggio. Inoltre, ogni volta che Khalen effettua con successo un attacco con il suo randello acido è in grado di infliggere gli stessi effetti delle secrezioni acide (vedi sopra).

Immunità ai veleni (Str): Khalen è immune a tutti i veleni.

Incantesimi da druido preparati (6/5/5/4/3/2; CD base 13 + livello dell'incantatore): 0 - *conoscere direzione, fiotto acido, infliggi ferite minori, malia su animali**, *resistenza* (2); 1° - *charme su animali, devastazione, foschia occultante, intralciare, pietra magica*; 2° - *dono ferale**, *evoca sciame, oscurità, ragnatela, sfera infuocata*; 3° - *contagio, invocare il fulmine, nube maleodorante, protezione dall'energia*; 4° - *allucinazione mortale, ferita caustica**, *reincarnazione*; 5° - *dissanguare**, *nube mortale*.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 5: "Incantesimi".

Equipaggiamento: Bastone ferrato perfetto, *anello di protezione* +2, *anello della rigenerazione*, *verga dei tuoni e fulmini*, 500 mo.

INFESTATO

Il desiderio morboso di padroneggiare la morte può spingere le persone più avido a entrare in stretto contatto con gli spiriti. Tuttavia, impossessarsi di un fantasma e renderlo prigioniero nel proprio corpo è un atto di ben più rara malvagità, che si verifica solo sotto speciali condizioni. Un infestato è un mortale che sceglie questa strada di perdizione, senza possibilità di ritorno. Non teme i fantasmi, che anzi sfrutta per perseguire i suoi piani terreni e per trovare il modo di trascendere la sua condizione di semplice mortale.

Gli infestati sono sempre malvagi, anche se a volte potrebbero non darlo a vedere. Molti di loro erano in precedenza dei chierici di divinità del male, del caos o della morte, ma non è raro che qualche guardia nera si incammini lungo la via degli spiriti, se ne possiede i requisiti.

Come PNG, gli infestati sono figure che generalmente passano inosservate, anche a un attento scrutinio. Sono ossessionati dalla morte in ogni sua forma, e trascorrono molte notti nei cimiteri, nelle cripte o nelle aree invase dai fantasmi. Tendono a ignorare i dettami della loro chiesa, preferendo concentrarsi sul loro percorso personale. Pur non avendo un'indole particolarmente aggressiva, all'occorrenza possono scatenare forze davvero devastanti.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un infestato, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Abilità: Conoscenza (piani) 4 gradi, Conoscenze (religioni) 8 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 3° livello.

Speciale: Il personaggio deve eseguire la liturgia degli spiriti quando acquisisce il primo livello di questa classe di prestigio. Il personaggio può apprendere la liturgia degli spiriti (vedi riquadro pagina 68) da varie fonti (antichi tomi, insegnamenti di un precettore, e così via), previa approvazione del GM.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un infestato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'infestato.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli infestati non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Un infestato continua ad avanzare nella capacità di lanciare incantesimi divini. Quando un personaggio guadagna un nuovo livello pari come infestato, ottiene anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello

Illustrazione di Alberto Dal Lago



Infestato

Intimorire non morti (Sop): I livelli di infestato si sommano a quelli di chierico del personaggio quando quest'ultimo intimorisce i non morti.

Manifestazione (Sop): A partire dal 1° livello, con un'azione standard l'infestato può provocare la manifestazione del fantasma racchiuso dentro di sé. Il fantasma si manifesta per servire il suo ospite al meglio delle proprie capacità. Il fantasma continua ad agire al servizio dell'infestato per 5 round più 1 round aggiuntivo per ogni livello da infestato del personaggio, dopodiché la manifestazione si interrompe e il fantasma ritorna dentro al corpo del suo ospite. Il fantasma è immune a tutti gli effetti di intimidire non morti del personaggio, tranne rafforzare non morti (vedi "Scacciare o intimidire non morti" nel *Manuale del Giocatore*).

L'infestato può manifestare il fantasma una volta al giorno al 1° livello, e una volta al giorno addizionale ogni due livelli da infestato successivi (due volte al 3° livello, tre al 5° livello e così via).

Dissacrare (Mag): A partire dal 2° livello, l'infestato è in grado di utilizzare *dissacrare* per un numero di volte al giorno pari a metà del suo livello di infestato. Questa capacità è identica all'incantesimo *dissacrare* lanciato da un chierico di livello pari al livello da infestato del personaggio. Il fantasma che si manifesta all'interno dell'area *dissacrata* ottiene +1 punto ferita per DV.

Parlare con i morti (Mag): Al 4° livello, il personaggio è in grado di *parlare con i morti* come per l'omonimo incantesimo lanciato da un incantatore di livello pari al livello di infestato del personaggio. L'infestato può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari alla metà dei suoi livelli di infestato.

Interdizione alla morte (Mag): A partire dal 6° livello, l'infestato beneficia dell'immunità a tutti gli incantesimi e gli effetti di morte, i risucchi di energia e tutti gli effetti di energia negativa, come per l'incantesimo *interdizione alla morte*. L'infestato può utilizzare questa capacità una volta al giorno. Le immunità garantite da *interdizione alla morte* durano 1 minuto per livello di incantatore del personaggio.

Transizione eterea: (Mag) All'8° livello, l'infestato può effettuare una *transizione eterea* come per l'omonimo incantesimo lanciato da un incantatore di livello pari al livello di incantatore del personaggio. L'infestato può utilizzare questa capacità una volta al giorno.

Forma eterea: (Mag) Al 10° livello, l'infestato ottiene la forma eterea come per l'omonimo incantesimo lanciato da un incantatore di livello pari al livello di incantatore del personaggio. L'infestato può utilizzare questa capacità una volta al giorno.

lo nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (capacità di intimidire non morti, talenti di metamagia e di creazione oggetto e così via).

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare infestato, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Tabella 3-9: Infestato

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+2	+0	+2	Intimorire non morti, manifestazione 1 volta al giorno	-
2°	+1	+3	+0	+3	<i>Dissacrare</i>	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Manifestazione 2 volte al giorno	-
4°	+3	+4	+1	+4	<i>Parlare con i morti</i>	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Manifestazione 3 volte al giorno	-
6°	+4	+5	+2	+5	<i>Interdizione alla morte</i>	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Manifestazione 4 volte al giorno	-
8°	+6	+6	+2	+6	<i>Transizione eterea</i>	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Manifestazione 5 volte al giorno	-
10°	+7	+7	+3	+7	<i>Forma eterea</i>	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

LITURGIA DEGLI SPIRITI

La liturgia degli spiriti è un empio rituale che permette di soggiogare un fantasma e attirarlo dentro al proprio corpo. Non è necessario che il fantasma sia presente al momento della cerimonia, perché il personaggio entra in uno stato di trance e scandaglia mentalmente il Piano Etereo alla ricerca di un fantasma corrispondente alle qualità da lui richieste. Il giocatore determina le caratteristiche del fantasma applicando l'archetipo del fantasma (vedi "Fantasma", MdM) a qualsiasi creatura umanoide con un numero di Dadi Vita pari o inferiore al livello di infestato del personaggio, previa approvazione del GM. Il fantasma attirato deve essere dello stesso allineamento del personaggio.

La liturgia degli spiriti dura 8 ore più 1 ora per Dado Vita del fantasma attirato, consuma materiale magico per un costo complessivo di 500 mo per Dado Vita del fantasma, e deve essere celebrata in un ambiente silenzioso e privo di luce. Per tutta la durata del rituale il personaggio deve restare solo, e qualsiasi interruzione lo obbliga a ricominciare dall'inizio (e pagare nuovamente il costo del materiale magico).

Al termine del rituale, il fantasma è intrappolato nel

corpo del personaggio come se questi fosse il suo contenitore (un effetto simile a quello dell'incantesimo *giara magica*).

La manifestazione del fantasma può avvenire soltanto per decisione del personaggio (vedi la capacità manifestazione dell'infestato). Ad ogni passaggio di livello nella classe di prestigio dell'infestato, il fantasma guadagna un Dado Vita aggiuntivo. Il personaggio può ospitare dentro di sé al massimo un fantasma per volta. Tranne quando si manifesta, il fantasma non può comunicare o interagire in alcun modo con il personaggio.

Se il fantasma viene distrutto, il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 15. Se fallisce il tiro, perde 200 punti esperienza per livello da infestato. Se lo effettua con successo, la perdita viene dimezzata. Un fantasma distrutto non si rigenera nel corpo dell'infestato dopo 2d4 giorni come per le normali regole dell'archetipo del fantasma, ma fa invece ritorno nel Piano Etereo. L'infestato può richiamare un nuovo fantasma dopo 24 ore, ma è necessario ripetere la liturgia degli spiriti con le procedure descritte all'inizio. Se invece è l'infestato a morire, il fantasma si libera dalla sua prigionia.

Flann, infestata

La vita di Flann è segnata da un unico episodio traumatico, ovvero il giorno in cui i suoi amici e familiari scoprirono con orrore che la giovane halfling aveva ucciso il cugino appena nato, per il semplice gusto di causare la morte di qualcuno. Flann venne espulsa dalla sua comunità e cominciò a vagare per le vie del mondo, alimentando un forte rancore verso tutto e tutti. Dopo alcuni anni di vagabondaggio, scoprì che riusciva a entrare in contatto con le anime maledette dei morti, piegandole al suo volere. Il passo che la portò a diventare un'infestata fu molto breve. Il suo attuale fantasma, Melkyor, è un ex-compagno di avventure morto in circostanze inspiegabili.

Flann: Halfling chierica 7/infestata 7; GS 14; umanoide Piccola; DV 7d8+14 più 7d8+14; pf 91; Iniz +4; Vel 6 m; CA 22 (+1 taglia, +4 Destrezza, +4 armatura di cuoio+2, +3 anello di protezione +3), contatto 18, colta alla sprovvista 18; Att base +10; Lotta +7; Att +12 in mischia (1d6+1, morning star Piccola+1) oppure +19 a distanza (1d3+3, fionda sacrilega Piccola+3); Att comp +12/+7 in mischia (1d6+1, morning star Piccola+1) oppure +19/+14 a distanza (1d3+3, fionda sacrilega Piccola+3); AS incantesimi, intimorire non morti 9 volte al giorno (+3, 2d6+17, 15° livello); QS tratti degli halfling, visione crepuscolare, manifestazione 4 volte al giorno, dissacrare, parlare con i morti, interdizione alla morte; AL CM; TS Temp +13, Rifl +9, Vol +15; For 10, Des 18, Cos 15, Int 12, Sag 18, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Concentrazione +14, Conoscenze (piani) +11, Conoscenze (religioni) +11, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +13, Osservare +7, Sapienza Magica +6; Incantare in Combattimento, Scacciare Extra, Scacciare Migliorato, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Tratti degli halfling: Taglia Piccola, bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Saltare e Scalare; bonus razziale di +1 a tutti i tiri salvezza; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro paura; bonus razziale di +1 ai tiri per colpire con armi da lancio e fionde.

Manifestazione (Sop): Quattro volte al giorno, Flann può provocare la manifestazione del fantasma racchiuso dentro di sé. Il fantasma si manifesta per servire il suo ospite al meglio delle proprie capacità. Il fantasma continua ad agire al suo servizio per 12 round. Il fantasma è immune a tutti gli effetti di intimorire non morti di Flann, tranne rafforzare non morti.

Dissacrare (Mag): Tre volte al giorno, Flann è in grado di utilizzare *dissacrare* (7° livello dell'incantatore). Il fantasma che si manifesta all'interno dell'area *dissacrata* ottiene +1 punto ferita per DV.

Parlare con i morti (Mag): Tre volte al giorno, Flann è in grado di *parlare con i morti* (7° livello dell'incantatore).

Interdizione alla morte (Mag): Una volta al giorno e per una durata di 7 minuti, Flann beneficia dell'immunità a tutti gli incantesimi e gli effetti di morte, i risucchi di energia e tutti gli effetti di energia negativa, come per l'incantesimo *interdizione alla morte*.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/6/5/5/4; CD base 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico* (2), *lettura del magico*, *luce*, *resistenza*, *riparare*; 1° - *anatema*, *comando*, *incuti paura**, *individuazione dei non morti*, *maledire l'acqua*, *protezione dal bene*; 2° - *arma spirituale*, *babele oscura***, *blocca persone*, *oscurità*, *rintocco di morte**, *suono dirompente*; 3° - *animare morti**, *cecità/sordità*, *cerchio magico contro il bene*, *evoca mostri III*, *tentazione***; 4° - *cura ferite critiche*, *immunità agli incantesimi*, *influenza sacrilega**, *possessione delle spoglie***; 5° - *distruggere viventi**, *orride fauci***, *simbolo di dolore*, *spostamento planare*.

*Incantesimo di dominio. Domini selezionati: Male, Morte. 10° livello dell'incantatore.

**Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 5: "Incantesimi".

Equipaggiamento: Morning star Piccola+1, fionda sacrilega Piccola+3, armatura di cuoio+2, anello di protezione +3, 3.300 mo.

Melkyor, fantasma guerriero umano di 7° livello: GS -; Non morto Medio (Umanoide atipico, Incorporato); DV 7d12; pf 45; Iniz +5; Vel Volare 9 m (perfetta); CA 12 (+1 Des, +1 deviazione), contatto 12, colto alla sprovvista 11, o

21 (+1 Des, +8 armatura completa, +2 scudo pesante), contatto 11, colto alla sprovvista 20; Att base +7; Lotta +11; Att +8 in mischia o +11 in mischia contro avversari eteri (vedi sotto, tocco di risucchio); o +13 in mischia (1d10+4/19-20, spada bastarda perfetta) o +9 a distanza (1d6/x3, arco corto perfetto); Att comp +8 in mischia o +11 in mischia contro avversari eteri (vedi sotto, tocco di risucchio); o +13/+8 in mischia (1d10+4/19-20, spada bastarda perfetta) o +9/+4 a distanza (1d6/x3, arco corto perfetto); AS tocco di risucchio, lamento terrificante, aspetto spaventoso, manifestazione; QS Scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti; AL CM; TS Temp +5, Rifl +3, Vol +3; For 18, Des 13, Cos -, Int 10, Sag 12, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Cavalcare +12, Cercare +8, Nascondersi -1, Osservare +11, Scalare +4; Arma Focalizzata (spada bastarda), Arma Specializzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata.

Tocco di risucchio (Sop): Quando colpisce un bersaglio vivente con il suo attacco incorporeo, Melkyor risucchia 1d4 punti a una caratteristica di sua scelta. Ogni attacco che va a segno permette al fantasma di guarirsi 5 danni.

Lamento terrificante (Sop): Melkyor può emettere un lamento terrificante come un'azione standard. Tutte le creature viventi entro una propagazione di 9 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 o essere colte dal panico per 2d4 round. Si tratta di un effetto di paura sonoro, necromantico, che influenza la mente. Una creatura che superi il tiro salvezza contro il lamento, per 24 ore non potrà più essere colpita dal lamento di quello stesso fantasma.

Aspetto spaventoso (Sop): Qualsiasi creatura vivente in un raggio di 18 metri che veda Melkyor deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o subire immediatamente 1d4 danni alla Forza, 1d4 danni alla Destrezza e 1d4 danni alla Costituzione.

Tratti degli incorporei: Una creatura incorporea non ha corpo fisico. Può essere ferita solo da altre creature incorporee, armi magiche o creature che colpiscono come armi magiche, e incantesimi, capacità magiche o capacità soprannaturali. È immune a tutte le forme di attacco non magiche. Anche quando viene colpita da un incantesimo o arma magica, ha il 50% di probabilità di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea (eccetto energia positiva, energia negativa, effetti di forza come *dardo incantato*, o attacchi portati con armi dal *tocco fantasma*). Sebbene non sia un attacco magico, l'acquasanta può danneggiare i non morti incorporei, ma ha una probabilità del 50% di non avere alcun effetto sulla creatura.

Tratti dei non morti: Una creatura non morta possiede scurovisione fino a 18 metri. È immune agli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), a veleno, effetti del sonno, paralisi, stordimento, malattia ed effetti mortali. Ignora i colpi critici, i danni non letali, i risucchi di caratteristica o risucchi di energia. Immune ai danni ai punteggi delle caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione), così come alla fatica e allo sfinimento. È immune a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra (a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo). I non morti non respirano, non mangiano e non dormono.

MAESTRO DELL'ASSURDO

I maestri dell'assurdo sono illusionisti che hanno spinto le conoscenze magiche nella scuola dell'illusione oltre i tradizionali orizzonti, varcando persino i limiti imposti dalla realtà stessa. Studiando le corrispondenze tra paradossi e mistificazioni arcane, i maestri dell'assurdo sono giunti a concepire il mondo come un grande inganno che nasconde terribili verità. Nell'immenso mosaico dell'universo vi sono degli insondabili interstizi ai quali il maestro dell'assurdo si affaccia per trarre i suoi incantesimi. La magia è l'unico mezzo disponibile per squarciare il velo che lo separa dalla conoscenza finale, e la scuola dell'illusione è la più adatta per ricostruire fin da ora un nuovo tessuto della realtà.

I maestri dell'assurdo hanno personalità eccentriche, sfaccettate e tendenti alla vanità, e questo li rende abbastanza inaffidabili sul lungo periodo per i compagni di avventura. Generalmente, solo i maghi specializzati nella scuola dell'illusione accedono a questa classe.

I maestri dell'assurdo PNG sanno perfettamente che la realtà è molto diversa da ciò che tutti credono, quindi si comportano come dei rivoluzionari nel senso più ampio del termine, maturando un acceso rifiuto per gli schemi imposti da qualsiasi società. In più, amano esibire la loro impareggiabile perizia nel rovesciare le aspettative e le convenzioni della gente comune, spesso attraverso degli spettacoli pubblici che solo agli occhi dei più stolti sembrano semplici giochi di prestigio.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare un maestro dell'assurdo, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (arcane) 8 gradi, Conoscenze (piani) 12 gradi, Sapienza Magica 8 gradi.

Allineamento: Qualsiasi caotico.

Talenti: Incantesimi Focalizzati (illusione).

Speciale: Specializzazione nella scuola di magia dell'illusione.

Incantesimi: Capacità di lanciare almeno sette incantesimi diversi di illusione, uno dei quali deve essere di 5° livello o superiore.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un maestro dell'assurdo (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Raggiare (Car), Rapidità di Mano (Des) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro dell'assurdo.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri dell'assurdo non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: L'addestramento di un maestro dell'assurdo si concentra sullo studio degli incantesimi arcani. Quando un maestro dell'assurdo ottiene un nuovo livello di classe, guadagna nuovi

incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto e così via). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani prima di diventare un maestro dell'assurdo, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello da maestro dell'assurdo prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Illusione potenziata: Quando un personaggio diventa un maestro dell'assurdo, intensifica la sua dedizione alla scuola di magia dell'illusione in cui è specialista. In cambio, il maestro dell'assurdo deve rinunciare agli studi in un'ulteriore scuola di magia oltre a quelle cui aveva già rinunciato, seguendo le regole riportate nel *Manuale del Giocatore*. Non potrà mai più apprendere incantesimi appartenenti a quella scuola proibita. Non potrà inoltre scegliere come scuola proibita la stessa che ha scelto come illusionista di 1° livello. Potrà tuttavia continuare ad utilizzare gli incantesimi proibiti che aveva appreso prima di diventare un maestro dell'assurdo, nonché utilizzare oggetti a completamento o ad attivazione di incantesimo.

Difesa specializzata: Un maestro dell'assurdo ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza contro gli incantesimi della scuola dell'illusione. Tale bonus aumenta di +1 per ogni due livelli (+2 al 3° livello, +3 al 5° livello e così via).

Prodigi illusori (Sop): A partire dal 2° livello, un mae-

stro dell'assurdo è in grado di creare illusioni prodigiose, resistenti ai più raffinati strumenti di indagine naturale e magica. Le creature che si imbattono negli incantesimi di illusione lanciati dal maestro dell'assurdo subiscono una penalità di -4 ai tiri salvezza per dubitare delle sue illusioni. Gli incantesimi come *visione del vero* e gli effetti in grado di smascherare o rivelare le illusioni come tali non svelano automaticamente le illusioni del maestro dell'assurdo, pur concedendo la possibilità di effettuare un tiro salvezza sulla

Volontà senza applicare la penalità di -4 sopra citata.

Potenza delle illusioni: Al 2° livello, un maestro dell'assurdo acquisisce un bonus di +1 al suo livello effettivo dell'incantatore al fine di determinare le variabili dell'incantesimo di illusione dipendenti dal livello e le prove di livello dell'incantatore, e un bonus di +1 alla CD dei tiri salvezza contro gli incantesimi di illusione lanciati dal maestro dell'assurdo. Tali bonus aumentano di +1 per ogni due livelli (+2 al 4° livello, +3 al 6° livello e così via). Questa capacità è cumulativa con altre che conferiscono un bonus agli incantesimi della scuola dell'illusione, come ad esempio il talento *Incantesimi Focalizzati* o il talento *Incantesimi Inarrestabili*.

Orditore cosmico (Sop): A partire dal 4° livello, il maestro dell'assurdo acquista la padronanza delle trame, grazie alle quali esercita un fascino oscuro su tutti coloro che le osservano. Costoro riportano di aver visto, come rapite dentro un interminabile sogno a occhi aperti, universi di galassie in collisione, stelle morenti e oscuri gorghi fagocitanti materia. Ogni incantesimo di illusione della sottoscuola trama influenza un numero totale di Dadi Vita di crea-



Maestro dell'assurdo

DM
unc
off

Illustrazione di Giuseppe Camuncoli, colori di Alberto Dal Lago

Tabella 3-10: Maestro dell'assurdo

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Difesa specializzata +1, illusione potenziata	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Potenza delle illusioni +1, prodigi illusori	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Difesa specializzata +2	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Orditore cosmico, potenza delle illusioni +2	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Allucinazioni elusive, difesa specializzata +3	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Potenza delle illusioni +3	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Difesa specializzata +4, maschere di follia	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Potenza delle illusioni +4, realtà crepuscolari	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Difesa specializzata +5	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Maestria illusoria, potenza delle illusioni +5	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

ture superiore del doppio rispetto a quello indicato nella descrizione dell'incantesimo.

Ad esempio, un incantesimo *trama ipnotica* lanciato da un maestro dell'assurdo avrebbe effetto su 4d4 DV di creature, più 2 DV per livello dell'incantatore (massimo +20). L'ordito cosmico è un'esperienza che coinvolge i cinque sensi e può influenzare anche le creature prive di vista, le quali però hanno un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti degli incantesimi appartenenti a questa sottoscuola.

Allucinazioni elusive (Sop) Al 5° livello, un maestro dell'assurdo può creare allucinazioni sfuggenti, capaci di eludere le difese mentali più solide. Ogni volta che una creatura è bersaglio di un incantesimo di illusione della sottoscuola allucinazione lanciato da un maestro dell'assurdo, l'allucinazione prova ad aggirare le eventuali difese mentali del bersaglio. Il maestro dell'assurdo deve effettuare una prova di livello (1d20 + il livello dell'incantatore) contro ogni incantesimo o effetto di protezione mentale attivo sulla creatura. La CD per questa prova è pari ai DV del bersaglio.

Maschere di follia (Sop): Al 7° livello, entità oscure e innominabili proteggono il maestro dell'assurdo e i suoi incantesimi di mascheramento. Qualsiasi creatura superi, eluda o dissolva attraverso incantesimi (come *vedere invisibilità*) oppure mediante capacità magiche le illusioni della sottoscuola mascheramento lanciate da un maestro dell'assurdo, scosta il velo della realtà esponendosi allo sguardo di queste entità. La vittima rischia di precipitare nell'abisso della follia, e se non supera un tiro salvezza sulla Volontà con CD pari a 17 + il bonus di Int del maestro dell'assurdo, subisce gli effetti di un incantesimo *demenza*. Se supera il tiro salvezza, la creatura non può più essere influenzata dalle maschere di follia di quel maestro dell'assurdo per le successive 24 ore.

Realtà crepuscolari (Sop): Quando il maestro dell'assurdo raggiunge l'8° livello, le ombre da lui generate possiedono una propria sinistra esistenza, richiamate da piani e realtà perdute nello spazio e nel tempo. Le evocazioni e le invocazioni illusorie generate dagli incantesimi *ombra di una evocazione*, *ombra di una invocazione*, *ombra di una evocazione superiore*, *ombra di una invocazione superiore* infliggono il 20% in più dei danni a chi supera il tiro salvezza per dubitare. L'incantesimo *ombre* funziona automaticamente, non concedendo alcun tiro salvezza per dubitare. Inoltre, gli effetti che non infliggono danni hanno una probabilità aggiuntiva del 20% di funzionare contro chi supera il tiro salvezza per dubitare.

Ad esempio, se il maestro dell'assurdo usa *ombra di una invocazione* per lanciare una versione illusoria quasi-reale dell'incantesimo *fulmine* contro una creatura, e se questa supera il tiro salvezza sulla Volontà per dubitare di essa, subisce il 40% dei danni dall'attacco anziché il 20%.

Maestria illusoria: Quando raggiunge il 10° livello, il maestro dell'assurdo ottiene una padronanza completa degli incantesimi della scuola dell'illusione, ottenendo la facoltà di scegliere quali incantesimi lanciare senza doverli preparare in precedenza. Gli incantesimi delle altre scuole devono essere preparati prima del tempo come di norma.

Ad esempio, un maestro dell'assurdo che dispone di 3 slot incantesimi di 4° livello, può decidere di preparare un incantesimo di evocazione, mentre può utilizzare i 2 slot incantesimi rimanenti per lanciare qualsiasi altri due incantesimi della scuola dell'illusione di livello adeguato inclusi nel suo libro degli incantesimi, selezionandoli al momento del lancio.

Adybard, maestro dell'assurdo

Sin da bambino, mentre cresceva in una grande città, Adybard mostrò una forte passione per la magia illusoria. Giunto a un importante bivio della sua vita, egli decise di entrare nel Collegio del Caleidoscopio, un esclusivo circolo di maghi interessati non tanto al potere quanto alla comprensione dei più oscuri meccanismi che regolano la realtà. Grazie ai rari tomi della biblioteca del Collegio, Adybard approfondì le sue conoscenze sugli antichi orrori che tramano nell'ombra, e si persuase che una funesta invasione fosse ormai prossima. I membri del Collegio, non più sicuri della sua stabilità mentale, decisero a malincuore di espellerlo. Da quel giorno Adybard è sempre in viaggio portando ovunque il suo terribile verbo, che spesso risulta incompreso o giudicato come pura follia. Il suo unico e fedele compagno è il famiglio Yundros, uno pseudodrago verso cui nutre un profondo affetto.

Adybard: Umano illusionista 10/maestro dell'assurdo 5; GS 15; Umanoide Medio; DV 10d4+30 più 5d4+15; pf 82; Iniz +2; Vel 9 m; CA 18 (contatto 14, colto alla sprovvista 16); Att base +7; Lotta +7; Att +8 in mischia (1d6, bastone ferrato perfetto) o +11 a distanza (1d8+2/19-20, *balestra leggera* +2); Att comp +8/+3 in mischia (1d6, bastone ferrato perfetto) o +11 a distanza (1d8+2/19-20, *balestra leggera*+2); AS incantesimi; QS evocare famiglio, illusione potenziata, difesa specializzata +3, prodigi illusori, potenza delle illusioni +2, orditore cosmico, allucinazioni elusive; AL CB; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +13; For 11, Des 15, Cos 16, Int 19, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Artigianato (Alchimia) +11, Ascoltare +4, Camuffarsi +4, Cercare +4, Concentrazione +19, Conoscenze (arcane) +20, Conoscenze (architettura e ingegneria) +6, Conoscenze (dungeon) +8, Conoscenze (geografia) +8, Conoscenze (nobiltà e regalità) +8, Conoscenze (piani) +20, Conoscenze (religioni) +10, Conoscenze (storia) +14, Decifrare Scritture +11, Nascondersi +7, Osservare +9, Percepire Intenzioni +5, Raggirare +6, Sapienza Magica +15; Abilità Focalizzata (Conoscenze [arcane]), Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe^B, Famiglio Migliorato, Incantesimi Focalizzati (Illusione), Incantesimi Focalizzati Superiore (Illusione), Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Silenziosi^B, Incantesimi Terribilanti*, Scrivere Pergamene^B.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 4: "Talent".

Illusione potenziata: Quando è diventato un maestro dell'assurdo, Adybard ha rinunciato agli studi nella scuola dell'ammaliamento (aveva già rinunciato alle scuole dell'evocazione e della necromanzia quando era diventato illusionista). Può tuttavia continuare ad utilizzare gli incantesimi di ammaliamento che aveva appreso prima di diventare un maestro dell'assurdo, nonché utilizzare oggetti a completamento o attivazione di incantesimo.

Prodigi illusori (Sop): Adybard è in grado di creare illusioni prodigiose, resistenti ai più raffinati strumenti di indagine naturale e magica. Le creature che si imbattono negli incantesimi di illusione lanciati da Adybard subiscono una penalità di -4 ai tiri salvezza per dubitare delle sue illusioni. Gli incantesimi come *visione del vero* e gli effetti in grado di smascherare o rivelare le illusioni come tali non svelano automaticamente le illusioni del maestro dell'assurdo, pur concedendo la possibilità di effettuare un tiro salvezza sulla Volontà senza applicare la penalità di -4 sopra citata.

Difesa specializzata: Adybard ottiene un bonus di +3 ai tiri salvezza contro gli incantesimi della scuola dell'illusione.

Potenza delle illusioni: Adybard possiede un bonus di +2 al suo livello effettivo dell'incantatore al fine di determinare le variabili dell'incantesimo dipendenti dal livello e le prove di livello dell'incantatore, e un bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza contro gli incantesimi di illusione lanciati dal maestro dell'assurdo. Questa capacità è cumulativa con altre che conferiscono un bonus agli incantesimi della scuola dell'illusione, come ad esempio il talento Incantesimi Focalizzati o il talento Incantesimi Inarrestabili.

Orditoro cosmico (Sop): Ogni incantesimo di illusione della sottoscuola trama lanciato da Adybard influenza un numero totale di Dadi Vita di creature superiore del doppio rispetto a quello indicato nella descrizione dell'incantesimo.

Orditoro cosmico è un'esperienza che coinvolge i cinque sensi e può influenzare anche le creature prive di vista, le quali però hanno un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti degli incantesimi appartenenti a questa sottoscuola.

Allucinazioni elusive (Sop): Ogni volta che una creatura è bersaglio di un incantesimo di illusione della sottoscuola allucinazione lanciato da Adybard, l'allucinazione prova ad aggirare le eventuali difese mentali del bersaglio. Adybard deve effettuare una prova di livello (1d20+15) contro ogni incantesimo o effetto di protezione mentale attivo sulla creatura. La CD per questa prova è pari ai DV del bersaglio.

Incantesimi da mago preparati (5/6/6/6/6/5/4/3/2, CD base 14 + livello dell'incantesimo): 0- individuazione del magico, lettura del magico, messaggio, prestidigitazione, suono fantasma* (CD 18); 1° - camuffare se stesso*, charme su persone (CD 15), dardo incantato, immagine silenziosa* (CD 19), scudo, ventriloquio* (CD 19); 2° - astuzia della volpe, cubo nero**, immagine speculari*, invisibilità*, trama ipnotica* (CD 20), visione agghiacciante* ** (CD 20); 3° - cerchio magico contro il male, fulmine (2) (CD 17), immagine maggiore* (CD 21), presagio di morte* ** (CD 21), velocità; 4° - *allucinazione mortale* (2) (CD 22), globo minore di invulnerabilità, metamorfosi, ombra di una evocazione* (CD 22), trama iridescente* (CD 22); 5° - congedo (CD 19), cono di freddo (CD 19), miraggio arcano* (CD 23), ombra di una invocazione* (CD 23), sembrare* (CD 23); 6° - catena di fulmini (CD 20), grazia del gatto di massa, immagine permanente* (CD 24), visione del vero; 7° - esilio (CD 21), invisibilità di massa*, spruzzo prismatico (CD 21); 8° - muro prismatico(CD 22), trama scintillante* (CD 26).

Libro degli incantesimi: 0 - aprire/chiudere, fiotto screziato**, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, malia su persone**, mano magica, messaggio, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sapore**, sigillo arcano, suono fantasma*, vista offuscata**; 1° - arma magica, caduta morbida, camuffare se stesso*, charme su persone, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, dardo incantato, identificare, immagine silenziosa*, individuazione degli esterni**, ritirata rapida, scudo, spruzzo colorato*, ventriloquio*; 2° - astuzia della volpe, cubo nero**, immagine speculari*, invisibilità*, localizza oggetto, oscurità, resistenza dell'orso, risata incontenibile, scassinare, trama ipnotica*, visione agghiacciante* **; 3° - cerchio magico contro il male, dissolvi magie, distorsione*, fulmine, immagine maggiore*, presagio di morte* **, sfera di invisibilità*, sonno profondo, suggestione, velocità; 4° - allucinazione mortale*, costrizione inferiore, dimenticanza superiore**, globo minore di invulnerabilità, metamorfosi, ombra di una evocazione*, trama iridescente*; 5° - congedo, cono di freddo, legame telepatico, miraggio arcano*, sembrare*, visione falsa*, volo giornaliero; 6° - catena di fulmini, grazia del gatto di massa, immagine permanente*, repulsione,

velo*, visione del vero; 7° - desiderio limitato, esilio, invisibilità di massa*, riflettere incantesimo, spruzzo prismatico; 8° - *muro prismatico, stasi temporale, trama scintillante*.

*Questi incantesimi appartengono alla scuola dell'illusione, che è la specializzazione di Adybard. Scuole proibite: ammaestramento, evocazione, necromanzia (vedi sotto).

**Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 5: "Incantesimi".

Equipaggiamento: Libro degli incantesimi, balestra leggera+2, bastone ferrato perfetto, bracciali dell'armatura+4, verga delle meraviglie, anello di protezione+2, pozione di cura ferite moderate, 7.750 mo.

Yundros, famiglia pseudodrago: GS -; Drago Minuscolo; DV 10; pf 27; Iniz +0; Vel 4,5 m, volare 18 m (buona); CA 23, contatto 14, colto alla sprovvista 21; Att base +6; Lotta -2; Att +6 in mischia (1d3-2 più veleno, pungiglione); Att comp +6/+1 in mischia (1d3-2 più veleno, pungiglione) e +2 in mischia (1, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 cm (1,5 m con la coda); AS veleno; QS percezione cieca 18 m, trasmettere incantesimi a contatto, tipo drago, eludere migliorato, parlare con il padrone, telepatia, capacità concesse; AL NB; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +8; For 11, Des 11, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cercare +2, Nascondersi +16/+24 in aree coperte da vegetazione o foreste, Osservare +5, Sopravvivenza +3; Allerta.

Capacità concesse: Allerta, legame empatico, condividere incantesimi.

Eludere migliorato (Str): Quando è soggetto ad un attacco che normalmente concede un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, Yundros non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e danni dimezzati se il tiro salvezza fallisce.

Percezione cieca (Str): Può individuare creature entro 18 metri con metodi non visivi.

Tipo drago: Scurovisione 18 metri, visione crepuscolare, immunità agli effetti di sonno e paralisi.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 12, danni iniziali sonno per 1 minuto, danni secondari sonno per 1d3 giorni.

Telepatia (Sop): Comunica telepaticamente con le creature entro 18 metri che parlano il Comune o il Silvano.

MIETITORE OSCURO

Spietato e inesorabile in combattimento, il mietitore oscuro terrorizza tutti coloro che osano mettersi sul suo percorso. Il mietitore oscuro è un combattente specializzato nell'utilizzo della falce, quasi sempre desideroso di darne sfoggio e privo di qualsiasi sentimento di compassione nei confronti di chiunque. Alcuni mietitori tendono a essere individui scontroso ed esaltati, mentre altri si divertono a irritare i nemici con il loro beffardo e malevolo ghigno.

Con l'eccezione dei paladini, il percorso del mietitore oscuro viene normalmente selezionato dalle classi dedite al combattimento, come guerrieri e barbari, anche se chierici, ladri e ranger non sono inusuali. Bardi, druidi, maghi, monaci e stregoni difficilmente sono in possesso dell'indole necessaria per accedere a questa classe.

I mietitori oscuri PNG operano quasi sempre da soli. Spesso agiscono come cacciatori di taglie all'inseguimento di un preciso obiettivo, oppure come mercenari in incarichi nei quali sia più necessaria la determinazione che non la scaltrezza. Non si fanno scrupoli a elimina-

re qualsiasi ostacolo che incontrano sul loro percorso, spesso con lo scopo di terrorizzare la vittima con la propria presenza incombente.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un mietitore oscuro, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Intimidire 8 gradi.

Talenti: Arma Specializzata (falce), Sbilanciare Migliorato.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un mietitore oscuro (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Utilizzare Corde (Des) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del mietitore oscuro.

Competenza nelle armi e nelle armature: I mietitori oscuri non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Slittare la presa (Str): Al 1° livello, il mietitore oscuro impara come far scorrere rapidamente le mani sull'impugnatura della falce. Con un'azione gratuita, il mietitore oscuro lascia scorrere le mani lungo l'asta della falce, per allungarne o accorciarne la presa. Il personaggio è in grado di colpire avversari distanti 3 metri, sebbene con una penalità di -2 al tiro per colpire.

Talenti bonus: Al 3°, al 6° e al 9° livello il mietitore oscuro acquisisce talenti bonus. Questi talenti bonus devono essere scelti dai talenti indicati come talenti bonus del guerriero. Questi talenti sono in aggiunta ai talenti che un personaggio di qualsiasi classe normalmente ottiene ogni tre livelli. Il personaggio deve comunque soddisfare eventuali prerequisiti per questi talenti bonus. Ai fini di soddisfare i requisiti dei talenti Arma Focalizzata Superiore (falce) e Arma Specializzata Superiore (falce), i livelli da mietitore oscuro si sommano ai livelli da guerriero.

Polso saldo (Str): Al raggiungimento del 2° livello, il mietitore oscuro ottiene un bonus di +4 alle prove di sbilanciare effettuate con la sua falce e alle prove contrapposte per evitare di essere sbilanciato.

Polso esperto (Str): Al 5° livello, il mietitore oscuro è divenuto talmente abile nell'uso della falce che i suoi fendenti seguono perfettamente la linea della lama. Qualsiasi falce in mano al mietitore oscuro ha un intervallo di minaccia di colpo critico maggiore di uno (19-20 anziché 20). Gli effetti di questa capacità straordinaria sono cumulativi con quelli garantiti dal talento Critico Migliorato.

Arma Sanguinaria: Al 7° livello un mietitore oscuro ottiene Arma Sanguinaria (vedi Capitolo 4: "Talent") applicato alla falce come talento bonus.

Slittare la presa superiore (Str): All'8° livello la penalità di -2 al tiro per colpire gli avversari distanti 3 metri non si applica più.

Danza della falce (Str): Quando raggiunge il 10° livello, il mietitore oscuro può rinunciare agli attacchi normali ed effettuare un attacco in mischia con il bonus di attacco base intero contro ciascun avversario che si trovi entro la portata della falce. Questa capacità funziona come il talento Attacco Turbinante, con la differenza che il personaggio non deve soddisfare alcun requisito. È possibile slittare la presa (vedi sopra) in abbinamento a questa capacità.



Mietitore oscuro

Tabella 3-11: Mietitore oscuro

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Slittare la presa
2°	+2	+3	+0	+0	Polso saldo
3°	+3	+3	+1	+1	Talento bonus
4°	+4	+4	+1	+1	-
5°	+5	+4	+1	+1	Polso esperto
6°	+6	+5	+2	+2	Talento bonus
7°	+7	+5	+2	+2	Arma Sanguinaria
8°	+8	+6	+2	+3	Slittare la presa superiore
9°	+9	+6	+3	+3	Talento bonus
10°	+10	+7	+3	+3	Danza della falce

Yervor Kel, mietitore oscuro

Yervor Kel è un mercenario pronto a sbarazzarsi di chiunque gli venga indicato come preda. Il suo passato è oscuro, poiché Yervor è un uomo di poche parole. Il suo torvo aspetto gli ha attirato ogni genere di epiteto, ma poche persone sono riuscite a sconfiggerlo in un combattimento corpo a corpo. Secondo alcuni, Yervor e la sua falce sono una cosa sola. In realtà, il mietitore oscuro custodisce dentro di sé una storia terribile, che nessuno conosce. Da ragazzo fu rapito da un gruppo di creature diaboliche che lo trascinarono negli inferi con l'intento di farne un giovane schiavo. Yervor servì per anni i suoi padroni, finché per pura casualità non riuscì a fuggire, giurando eterna vendetta. Da allora la sua falce è sinonimo di sventura per i diavoli.

Yervor Kel: Umano guerriero 5/mietitore oscuro 3; GS 8; umanoide Medio; DV 5d10+15 più 3d10+9; pf 68; Iniz +1; Vel 6 m; CA 20 (+8 armatura completa perfetta, +1 Destrezza, +1 Schivare), contatto 12, colto alla sprovvista 18; Att base +8; Lotta +13; Att +17 in mischia (2d4+11/x4, falce ottenebrante+2) oppure +10 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito [bonus For +3]); Att comp +17/+12 in mischia (2d4+11/x4, falce ottenebrante+2) oppure +10/+5 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito [bonus For +3]); AS -; QS slittare la presa, polso saldo; AL CN; TS Temp +10, Rifl +3, Vol +1; For 20, Des 12, Cos 16, Int 14, Sag 8, Car 12.

Abilità e talenti: Cavalcare +12, Intimidire +12, Nuotare +10, Osservare +2, Percepire Intenzioni +2, Raccogliere Informazioni +4, Saltare +8, Scalare +5, Utilizzare Corde +4; Arma Focalizzata (falce)^B, Arma Focalizzata Superiore (falce)^B, Arma Specializzata (falce), Attacco Poderoso, Maestria in Combattimento^B, Mobilità, Sbilanciare Migliorato^B, Schivare.

Slittare la presa (Str): Con un'azione gratuita, Yervor lascia scorrere le mani lungo l'asta della falce, per allungarne o accorciarne la presa. Yervor è in grado di colpire avversari distanti 3 metri, sebbene con una penalità di -2 al tiro per colpire.

Polso saldo (Str): Yervor ha un bonus di +4 alle prove di sbilanciare effettuate con la sua falce e alle prove contrapposte per evitare di essere sbilanciato.

Equipaggiamento: Falce ottenebrante+2 (vedi Capitolo 6: "Equipaggiamento"), arco lungo composito (bonus For +3), 50 frecce, armatura completa perfetta, guanti del potere orchesco, 450 mo.

MIMETISTA

Foreste, città, deserti, ghiacci: i mimetisti sono dappertutto, ma nessuno sa dire con certezza dove si trovano veramente. I mimetisti hanno grandi capacità di adattamento, che sfruttano per rendersi indistinguibili dall'ambiente fisico o sociale con cui interagiscono. Se un giorno si presentano come infidi tagliagole, quello successivo potrebbero diventare dei raffinati gentiluomini, e quello dopo ancora comparire nelle vesti di spregiudicati mercanti. I mimetisti più potenti sono addirittura in grado di trasformarsi in altre creature o persino in oggetti inanimati. Signori dell'imprevedibilità, nessuno può prevedere quale sarà la prossima mossa di un mimetista, nemmeno gli alleati più stretti.

I ladri primeggiano nell'arte del camuffamento e pertanto sono i migliori candidati a divenire mimetisti. I ladri/

ranger e ladri/druidi sono ottime combinazioni per questa classe di prestigio. Anche alcuni bardi, ranger e monaci possono essere attratti da questa specializzazione, mentre le altre classi del personaggio ricorrono a mezzi diversi quando non vogliono farsi notare.

I mimetisti PNG eccellono come messaggeri, spie, esploratori, assassini e mercanti, ma guai a metterli nel ruolo di negoziatori o diplomatici. A seconda del loro allineamento e delle loro finalità, possono essere al servizio di svariati regni, chiese o corporazioni mercantili, spesso facendo il doppio gioco. La maggior parte conserva comunque dei contatti influenti presso qualche gilda di ladri. La fama di fuorilegge li costringe a viaggiare continuamente e a celare quanto meglio possibile la loro vera identità.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un mimetista, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Camuffare 8 gradi, Muoversi Silenziosamente 4 gradi, Nascondersi 4 gradi.

Talenti: Furtivo, Ingannevole.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un mimetista (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Conoscenze (dungeon) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Raggiare (Car) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del mimetista.

Competenza nelle armi e nelle armature: I mimetisti non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Mimesi illusoria (Sop): Al 1° livello il mimetista è in grado di modificare il proprio aspetto come per l'incantesimo *camuffare se stesso* lanciato da uno stregone dello stesso livello di incantatore del personaggio. Il mimetista può utilizzare questa capacità una volta al giorno per ogni due livelli di classe (una volta al 1° livello, due volte al 3° livello, tre volte al 5° livello e così via).

Attacco furtivo: Questa capacità funziona esattamente come l'omonima capacità del ladro. I danni supplementari aumentano di 1d6 ogni tre livelli superiori al 2° livello (al 5° livello e all'8° livello). Se il mimetista ottiene un bonus per gli attacchi furtivi da altre fonti (come i suoi livelli da ladro), i bonus ai danni vanno sommati.

Mimesi sociale (Sop): Al 3° livello il mimetista è in grado di assumere l'aspetto di qualsiasi creatura umanoide della propria taglia, come per l'incantesimo *alterare se stesso* lanciato da uno stregone dello stesso livello di incantatore del personaggio. Il mimetista può utilizzare questa capacità una volta al giorno per ogni tre livelli di classe oltre il terzo (una volta al 3° livello, due volte al 6° livello e così via).

Nascondersi in piena vista (Str): Un mimetista di 4° livello o superiore può usare la sua abilità Nascondersi anche quando è osservato. A differenza dell'omonima capa-

cità del ranger, il mimetista può nascondersi in piena vista in qualsiasi tipo di ambiente, e non solo in quelli naturali.

Svanire dall'individuazione (Sop): Al 5° livello il mimetista guadagna una particolare resistenza agli incantesimi ed effetti di individuazione. Se viene effettuato un tentativo di divinazione sul mimetista, il divinatore deve superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro una CD di 15 + livello del mimetista. Questa capacità funziona esattamente come un incantesimo *anti-individuazione* lanciato da uno stregone dello stesso livello di incantatore del personaggio, tranne per il fatto che svanire dall'individuazione è una capacità soprannaturale sempre attiva che protegge sia il mimetista che il suo equipaggiamento e gli oggetti indossati o trasportati.

Mimesi naturale (Sop): Al 6° livello, una volta al giorno il mimetista è in grado di assumere una qualsiasi forma vivente. Questa capacità è identica all'incantesimo *metamorfosi* lanciato da uno stregone dello stesso livello di incantatore del personaggio, tranne per il fatto che il bersaglio può essere soltanto il mimetista.

Svelare gli inganni (Str): Il mimetista padroneggia le arti dell'inganno, della furtività e dell'occultamento. Ingannare i sensi di un mimetista è estremamente difficile. A partire dal 7° livello il mimetista ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare e di Osservare effettuate per individuare creature nascoste od occultate e a tutti i tiri salvezza contro incantesimi ed effetti delle sottoscuole di finzione, mascheramento e trama.

Foschia immemore (Sop): Quando raggiunge il 9° livello, una volta al giorno il mimetista è in grado di svanire dalla memoria di chi l'ha incontrato. I soggetti colpiti dall'effetto conservano perfettamente il ricordo degli eventi trascorsi e

le circostanze dell'incontro, ma non la presenza del mimetista. Questa capacità funziona esattamente come un incantesimo *dimenticanza superiore* (vedi Capitolo 5: "Incantesimi") lanciato da uno stregone dello stesso livello di incantatore del personaggio, tranne per il fatto che il mimetista riesce a sottrarre dalla memoria dei bersagli anche la sua stessa presenza. Il mimetista può sottrarre agli effetti di foschia immemore i soggetti che vuole ricordino la sua presenza.

Mimesi artificiale (Sop): Al 10° livello, una volta al giorno il mimetista è in grado di assumere una qualsiasi forma, organica o inorganica. Questa capacità è identica all'incantesimo *metamorfosi di un oggetto* lanciato da uno stregone dello stesso livello di incantatore del personaggio, tranne per il fatto che il bersaglio può essere soltanto il mimetista.

Nymant, mimetista

Nymant è uno dei tanti nomi con cui è conosciuto questo elfo solitario e distaccato. Il suo volto non è mai il medesimo, la sua voce cambia di minuto in minuto. Nessuno conosce il vero passato di Nymant, ma nelle gilde di ladri è noto come uno dei migliori infiltrati mai esistiti. A dir la verità, anche la sua attuale occupazione resta avvolta nel mistero. Le ultime voci affermano che stia lavorando al servizio di un potente regno umano, ma potrebbe benissimo aver cambiato affiliazione per un'offerta migliore.

Nymant: Elfo ladro 5/mimetista 6; GS 11; umanoide Medio; DV 5d6+5 più 6d6+6; pf 49; Iniz +4; Vel 9 m; CA 16, contatto 14, colto alla sprovvista 12; Att base +7; Lotta +8; Att +14 in mischia (1d4+4/19-20, *pugnale affaticante*+3) oppure +11 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta);

Att comp +14/+9 in mischia (1d4+4/19-20, *pugnale affaticante*+3) oppure +12 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS attacco furtivo +5d6; QS tratti degli elfi, scoprire trappole, eludere, percepire trappole +1, schivare prodigioso, mimesi illusoria 3 volte al giorno,



Mimetista

Tabella 3-12: Mimetista

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Mimesi illusoria 1 volta al giorno
2°	+1	+0	+3	+0	Attacco furtivo +1d6
3°	+2	+1	+3	+1	Mimesi illusoria 2 volte al giorno, mimesi sociale 1 volta al giorno
4°	+3	+1	+4	+1	Nascondersi in piena vista
5°	+3	+1	+4	+1	Attacco furtivo +2d6, mimesi illusoria 3 volte al giorno, svanire dall'individuazione
6°	+4	+2	+5	+2	Mimesi naturale, mimesi sociale 2 volte al giorno
7°	+5	+2	+5	+2	Mimesi illusoria 4 volte al giorno, svelare gli inganni
8°	+6	+2	+6	+2	Attacco furtivo +3d6
9°	+6	+3	+6	+3	Foschia immemore, mimesi illusoria 5 volte al giorno, mimesi sociale 3 volte al giorno
10°	+7	+3	+7	+3	Mimesi artificiale

mimesi sociale 2 volte al giorno, nascondersi in piena vista, svanire dall'individuazione, mimesi naturale 1 volta al giorno; AL N; TS Temp +4, Rifl +13, Vol +3; For 13, Des 18, Cos 12, Int 13, Sag 10, Car 14.

Abilità e talenti: Acrobazia +9, Artista della Fuga +8, Ascoltare +10, Camuffare +15 (+17 recitazione), Cercare +8, Conoscenze (dungeon) +5, Conoscenze (natura) +5, Diplomazia +11, Disattivare Congegni +5, Equilibrio +12, Falsificare +3, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +23, Osservare +11, Percepire Intenzioni +9, Raggiare +9, Saltare +3, Scassinare Serrature +10, Sopravvivenza +3 (+5 per seguire tracce), Utilizzare Corde +4 (+6 con legami); Arma Accurata, Attacco Poderoso, Furtivo, Ingannevole.

Tratti degli elfi: Immunità agli incantesimi ed effetti magici di sonno; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammaliamento; bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

Scoprire trappole (Str): Nymant è in grado di trovare, disarmare o superare le trappole con CD pari a 20 o superiore. Può utilizzare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare una trappola magica (CD 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla). Se la sua prova di Disattivare Congegni supera la CD di una trappola di 10 o più, può capire come funziona la trappola e superarla senza disarmarla o farla scattare.

Eludere (Str): Se Nymant è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo.

Schivare prodigioso (Str): Nymant mantiene il bonus di Destrezza alla CA anche se viene colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile. Tuttavia, perde in ogni caso il bonus di Destrezza alla CA se viene paralizzato o immobilizzato in altro modo.

Mimesi illusoria (Sop): Tre volte al giorno, Nymant è in grado di modificare il proprio aspetto come per l'incantesimo *camuffare se stesso* lanciato da uno stregone di 11° livello.

Mimesi sociale (Sop): Due volte al giorno, Nymant è in grado di assumere l'aspetto di qualsiasi creatura umanoide della propria taglia, come per l'incantesimo *alterare se stesso* lanciato da uno stregone di 11° livello.

Nascondersi in piena vista (Str): Nymant può usare la sua abilità Nascondersi anche quando è osservato. Nymant può nascondersi in piena vista in qualsiasi tipo di ambiente, e non solo in quelli naturali.

Svanire dall'individuazione (Sop): Se viene effettuato un tentativo di divinazione su Nymant, il divinatore deve superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro CD 21. Questa capacità funziona esattamente come un incantesimo *anti-individuazione* lanciato da uno stregone di 11° livello, tranne per il fatto che svanire dall'individuazione è una capacità soprannaturale sempre attiva che protegge sia Nymant che il suo equipaggiamento e gli oggetti indossati o trasportati.

Mimesi naturale (Sop): Una volta al giorno, Nymant è in grado di assumere una qualsiasi forma vivente. Questa capacità è identica all'incantesimo *metamorfosi* lanciato da uno stregone di 11° livello, tranne per il fatto che il bersaglio può essere soltanto Nymant.

Equipaggiamento: Pugnale affaticante+3 (vedi Capitolo 6: "Equipaggiamento"), balestra leggera perfetta, 20 quadrelli, armatura di cuoio perfetta, mantello elfico, pozioni di cura ferite critiche (2), 450 mo.

OTTENEBRATO

L'ottenebrato è un abile combattente che non disdegna la possibilità di ricorrere alle ombre per proteggersi. Alle vie dirette l'ottenebrato preferisce il sotterfugio, l'occultamento e la furtività. Grazie alla sua padronanza delle ombre, tra le quali è capace di muoversi a piacimento, l'ottenebrato può evocare delle spire tenebrose in grado di aiutarlo. A differenza di un ladro o di un'ombra danzante, l'ottenebrato è una figura cupa anche nel suo atteggiamento verso il mondo. È possibile che esistano degli ottenebrati di allineamento buono, ma capita molto di rado di incontrarli. Più frequentemente gli ottenebrati tessono i loro intrighi dietro le quinte, celando anche agli alleati i loro veri obiettivi.

Questa classe di prestigio è un'ottima scelta per quei combattenti che non corrispondono allo stereotipo del soldato in armatura pesante. In particolare è adatta a guerrieri, barbari e ranger che vogliono abbinare strategie imprevedibili ai loro attacchi micidiali. È anche possibile che un ladro o un monaco decidano di intraprendere il percorso dell'ottenebrato, sebbene sia più raro. Gli incantatori, d'altro canto, sono scarsamente attratti da una classe che non permette di progredire nell'apprendimento degli incantesimi.

Generalmente, gli ottenebrati PNG sono creature del mistero la cui fama è tristemente nota. Un ottenebrato è qualcuno di cui non ci si può fidare, e un'infida parvenza accomuna tutti coloro che decidono di seguire questo percorso.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un ottenebrato, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +6.

Abilità: Nascondersi 5 gradi.

Talent: Combattere alla Cieca, Fintare Migliorato, Furtivo.

Speciale: Il personaggio deve avere sconfitto un'ombra in combattimento.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un ottenebrato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Rapidità di Mano (Des) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'ottenebrato.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli ottenebrati sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armature e negli scudi.

Nascondersi in piena vista (Sop): Gli ottenebrati possono usare la loro abilità Nascondersi anche quando sono osservati. Fintanto che si trovano entro 3 metri da un'ombra di qualsiasi tipo, gli ottenebrati possono occultarsi alla vista altrui anche senza avere nulla dietro a cui nascondersi. La loro stessa ombra, tuttavia, non può essere usata a questo scopo.

Oscurità (Mag): Al 2° livello, per una volta al giorno l'ottenebrato può creare *oscurità* come se fosse un incantatore di livello pari al suo livello di classe.

Spire di tenebra (Sop): A partire dal 3° livello, l'ottenebrato è in grado di evocare delle lingue di oscurità che lo circondano e lo proteggono, muovendosi al suo volere. Le spire non sono in grado di utilizzare alcun tipo di equipaggiamento né di effettuare alcun attacco, ma il loro aiuto conferisce all'ottenebrato numerosi benefici. Per la durata di 1 round per livello di ottenebrato le spire di tenebra garantiscono al personaggio un bonus di deviazione di +2 alla CA e un bonus di +2 al tiro per colpire in mischia. Conferiscono inoltre un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di +4 alle prove di Acrobazia, Equilibrio e Scalare.

Al 3° livello, l'ottenebrato può evocare le spire di tenebra una volta al giorno; quando raggiunge il 5° livello può evocarle due volte al giorno, al 7° livello tre volte al giorno e al 9° livello quattro volte al giorno. Evocare le spire di tenebra è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

Oscurità profonda (Mag): Quando raggiunge il 4° livello, per una volta al giorno l'ottenebrato può creare *oscurità profonda* come se fosse un incantatore di livello pari al suo livello di classe.

Distorsione delle ombre (Sop): A partire dal 6° livello, l'ottenebrato è in grado di piegare l'oscurità che lo circonda per proteggersi dai suoi nemici. Ogni volta che il personaggio si trova in un'area di luce fioca ottiene un occultamento. Tutti gli attacchi contro l'ottenebrato mancano il bersaglio il 20% delle volte.

Rifugio di tenebra (Sop): Quando raggiunge l'8° livello, una volta al giorno l'ottenebrato può creare una sacca dimensionale in un'ombra che si trovi nel raggio di 1,5 metri da lui, e trovare rifugio al suo interno per 1 round per livello di ottenebrato. All'interno dell'ombra l'ottenebrato è nascosto alla visione e protetto dagli incantesimi (divinazioni incluse), a meno che tali incantesimi non possano funzionare attraverso i piani.

Può respirare e sopravvivere per tutta la durata della sacca dimensionale, ma non ha alcuna percezione né può interagire in alcun modo con ciò che si trova all'esterno. Creare un rifugio di tenebra è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità; entrare nel rifugio è una normale azione di movimento. L'ottenebrato non è in grado di condurre con sé altri personaggi né di creare una sacca dimensionale per imprigionarvi o preservare al suo interno materiale oppure qualcun altro.

Camminare nelle ombre (Mag): Al 10° livello, l'ottenebrato può *camminare nelle ombre* come se fosse un incantatore di livello pari al suo livello di classe.

Radd Elborn, ottenebrato

Radd Elborn si è proclamato tiranno di una piccola fortezza posta su un declivio perennemente avvolto dalle nebbie. Da lassù controlla una discreta porzione di territorio, abitata per lo più da boscaioli umani e razziatori goblinoidi. Radd è segretamente alleato con forze misteriose che comunicano con lui attraverso le ombre. Queste entità gli forniscono il sostegno necessario a mantenere il potere, ma lo obbligano a compiere atti sempre più efferati nei confronti della sua gente. Radd è ben cosciente di trovarsi in una posizione scomoda: dovesse mai mostrare la minima debolezza, sarebbe presto sostituito con qualcuno più spietato di lui.

Ottenebrato



Radd Elborn: Umano guerriero 7/ottenebrato 6; GS 13; umanoide Medio; DV 7d10+7 più 6d10+6; pf 84; Iniz +3; Vel 9 m; CA 21 (+5 armatura di cuoio+3, +2 scudo leggero di metallo+1, +3 Destrezza, +1 Schivare), contatto 14, colto alla sprovvista 17; Att base +13; Lotta +17; Att +19 in mischia (1d8+6/17-20, spada lunga del tocco fantasma+2) oppure +17 a distanza (1d8+4/x3, arco lungo composito+1 [bonus For +3]); Att comp +19/+14/+9 in mischia (1d8+6/17-20, spada

Tabella 3-13: Ottenebrato

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+0	Nascondersi in piena vista
2°	+2	+0	+3	+0	Oscurità
3°	+3	+1	+3	+1	Spire di tenebra 1 volta al giorno
4°	+4	+1	+4	+1	Oscurità profonda
5°	+5	+1	+4	+1	Spire di tenebra 2 volte al giorno
6°	+6	+2	+5	+2	Distorsione delle ombre
7°	+7	+2	+5	+2	Spire di tenebra 3 volte al giorno
8°	+8	+2	+6	+2	Rifugio di tenebra
9°	+9	+3	+6	+3	Spire di tenebra 4 volte al giorno
10°	+10	+3	+7	+3	Camminare nelle ombre

lunga del tocco fantasma+2) oppure +17/+12/+7 a distanza (1d8+4/x3, arco lungo composito+1 [bonus For +3]); AS oscurità, oscurità profonda; QS nascondersi in piena vista, spire di tenebra 2 volte al giorno, distorsione delle ombre; AL LM; TS Temp +8, Rifl +10, Vol +4; For 18, Des 16, Cos 12, Int 13, Sag 11, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +9, Artista della Fuga +9, Cavalcare +8, Equilibrio +9, Intimidire +9, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +16, Nuotare +9, Osservare +6, Saltare +9, Scalare +14; Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca^B, Critico Migliorato (spada lunga), Fintare Migliorato^B, Furtivo, Maestria in Combattimento^B, Mobilità, Schivare^B.

Nascondersi in piena vista (Str): Radd può usare la sua abilità Nascondersi anche quando è osservato. Radd può nascondersi in piena vista in qualsiasi tipo di ambiente, e non solo in quelli naturali.

Oscurità (Mag): Una volta al giorno Radd può creare oscurità come se fosse un incantatore di 13° livello.

Spire di tenebra (Sop): Due volte al giorno, Radd è in grado di evocare delle lingue di oscurità che lo circondano e lo proteggono, muovendosi al suo volere. Per la durata di 6 round, le spire di tenebra garantiscono a Radd un bonus di deviazione di +2 alla CA e un bonus di +2 al tiro per colpire in mischia. Conferiscono inoltre un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di +4 alle prove di Acrobazia, Equilibrio e Scalare.

Oscurità profonda (Mag): Una volta al giorno Radd può creare oscurità profonda come se fosse un incantatore di 13° livello.

Distorsione delle ombre (Sop): Radd è in grado di piegare l'oscurità che lo circonda per proteggersi dai suoi nemici. Ogni volta che il personaggio si trova in un'area di luce fioca ottiene un occultamento. Tutti gli attacchi contro Radd mancano il bersaglio il 20% delle volte.

Equipaggiamento: spada lunga del tocco fantasma+2, arco lungo composito+1 (bonus For +3), 50 frecce normali, armatura di cuoio+3, scudo leggero di metallo+1, 3.350 mo.

SEGUGIO IMPLACABILE

A loro agio anche sui terreni più impervi, i segugi implacabili inseguono e braccano le loro prede con rapidità e terribile efficienza. Lo studio meticoloso delle tipologie di creature che attraversano il mondo, il sangue freddo e un'inusitata abilità con le armi a distanza sono il segreto della devastante precisione dei loro attacchi. Hanno una spiccata predilezione a tendere agguati alle loro prede, spesso cogliendole impreparate e approfittando del fattore sorpresa. Tenaci, risoluti e determinati, i segugi implacabili sono efficienti sicari e temibili avversari.

Molti ranger divengono segugi implacabili, come naturale evoluzione del loro percorso. Alcuni bardi guadagnano livelli nella classe di prestigio del segugio implacabile per sostenere i compagni che combattono in prima fila con i propri attacchi a distanza. I multiclasse ladri/ranger divengono segugi implacabili largamente temuti e a ragione, potendo combinare efficacemente i loro attacchi furtivi con l'eccezionale conoscenza dei punti deboli di molti avversari. I segugi implacabili con livelli da mago sono fra le nemesi più potenti e dinamiche, riuscendo a combinare le loro arti arcane con le abilità belliche e strategiche del segugio implacabile.

I PNG segugi implacabili agiscono spesso come servitori e guardie fidate di potenti e loschi figure o come sicari a paga-

mento. Molti personaggi segugi implacabili si uniscono a gruppi di avventurieri per lealtà, amicizia o semplice convenienza, mentre perseguono il loro personale scopo primario, sia questo una vendetta o qualsiasi altro evento funesto che spinge una creatura sulla via del segugio implacabile.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un segugio implacabile, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (dungeon) oppure Conoscenze (locali) 8 gradi, Sopravvivenza 8 gradi.

Talenti: Seguire Tracce, Tiro Lontano, Tiro Preciso.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del segugio implacabile (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (dungeon) (Int), Conoscenze (locali) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del segugio implacabile.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il segugio implacabile è competente nell'uso di qualsiasi tipo di arco, nelle armature leggere e nelle armature medie, ma non negli scudi.

Colpire il punto debole: Il segugio implacabile è esperto nell'individuare il punto vulnerabile di una creatura. Per usare questa manovra, il personaggio deve trovarsi a una distanza non superiore al primo incremento di gittata della sua arma e deve trascorrere almeno 1 round completo a osservare il nemico. Mentre lo fa, non può compiere altre azioni. Il successivo attacco a distanza che il personaggio compie contro il nemico ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire per round completo di osservazione, fino a un bonus massimo di +6 (per 3 consecutivi round completi di osservazione). In aggiunta, l'attacco infligge 1d6 danni extra. A differenza della capacità di attacco furtivo del ladro, la capacità di colpire il punto debole è in grado di sommare i danni extra a qualsiasi tipo di creatura, prescindendo dalla sua anatomia e dalla sua vulnerabilità ai colpi critici. Il punto debole è un punto vulnerabile di una creatura, come ad esempio le giunture di un golem di ferro, la colonna vertebrale di uno scheletro e le fenditure di un elementale della terra.

Se il segugio implacabile dovesse infliggere un colpo critico con un attacco di colpire il punto debole, i danni extra non vengono moltiplicati. Le creature con una riduzione del danno subiscono i danni extra dell'attacco solo se i danni base inflitti dall'arma sono pari o superiori alla riduzione del danno della creatura. Il personaggio può effettuare un solo attacco di questo tipo per round, tranne che nel caso di un agguato (vedi sotto). Colpire il punto debole è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità.

I danni extra inferti dall'attacco colpire il punto debole aumentano di 1d6 per ogni tre livelli di segugio implacabile superiori al 1° (+2d6 al 4°, +3d6 al 7° e così via).

Tabella 3-14: Segugio implacabile

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+0	Colpire il punto debole +1d6
2°	+2	+3	+3	+0	Andatura spedita
3°	+3	+3	+3	+1	Esperto segugio, passo senza tracce
4°	+4	+4	+4	+1	Colpire il punto debole +2d6
5°	+5	+4	+4	+1	Movimento veloce, precisione letale
6°	+6	+5	+5	+2	Occhio di falco
7°	+7	+5	+5	+2	Colpire il punto debole +3d6
8°	+8	+6	+6	+2	Rapido segugio
9°	+9	+6	+6	+3	Agguato
10°	+10	+7	+7	+3	Colpire il punto debole +4d6

Andatura spedita (Str): A partire dal 2° livello, un segugio implacabile è in grado di viaggiare in mezzo a condizioni atmosferiche decisamente avverse. Le penalità al suo movimento si riducono della metà (arrotondando per difetto); ad esempio, entrare in un quadretto di neve fitta (vedi "Pioggia, neve, nevischio e grandine" nella GDM) costerà solamente 2 quadretti di movimento (normalmente sono 4).

Esperto segugio (Str): Al 3° livello, un segugio implacabile ottiene un bonus di +2 alle prove di Osservare e a tutte le prove di Sopravvivenza effettuate per seguire tracce.

Passo senza tracce (Str): A partire dal 3° livello, un segugio implacabile non lascia tracce in ambienti naturali e non può essere inseguito seguendo le sue tracce. Può comunque decidere di lasciare le tracce se lo desidera.

Movimento veloce (Str): A partire dal 5° livello, un segugio implacabile è in grado di muoversi a una velocità sul terreno superiore alla norma per la sua razza di +3 metri. Questo beneficio si applica quando indossa un'armatura leggera, un'armatura media o nessuna armatura e non sta trasportando un carico pesante. Applicare questo bonus prima di modificare la velocità del segugio implacabile a causa di qualsiasi carico trasportato o armatura indossata. Se il personaggio possiede già la capacità straordinaria movimento veloce, ad esempio come un barbaro di 1° livello, la velocità sul terreno del segugio implacabile aumenta di ulteriori 3 metri.

Precisione letale: Al 5° livello, un segugio implacabile diventa talmente esperto nell'uso della propria arma a distanza che i bersagli ricevono solamente un bonus di +2 alla Classe Armatura grazie alla copertura (normalmente il bonus è di +4).

Occhio di falco (Str): A partire dal 6° livello, la vista del segugio implacabile si acuisce in modo sorprendente. Il personaggio è in grado di compiere il suo attacco di colpire il punto debole entro due incrementi di gittata (anziché uno).

Rapido segugio (Str): All'8° livello, un segugio implacabile può muoversi alla sua normale velocità mentre segue le tracce senza subire la normale penalità di -5. Egli subisce solo una penalità di -10 (invece della normale di -20)

quando si muove fino al doppio della sua normale velocità mentre segue tracce.

Agguato (Str): Al 9° livello, un segugio implacabile è in grado di tendere una letale imboscata contro una vittima che non è consapevole della sua presenza. Nel corso del round di sorpresa, il personaggio può effettuare due attacchi (anziché uno) utilizzando la propria capacità di colpire il punto debole. Il bonus a ogni tiro per colpire è in base al numero di round trascorsi ad osservare la vittima.

Verlett, segugio implacabile

Quando la sua comunità fu sterminata, Verlett era lontano nei boschi per una battuta di caccia. Unico superstite della strage, il giovane ranger tentò di mettere in pratica gli insegnamenti ricevuti, ma non riuscì in alcun modo a raccogliere tracce significative. L'unica certezza era che l'artefice dell'eccidio fosse una "persona" sola. Verlett raccolse le sue cose, diede fuoco all'accampamento e si mise all'avventura. La vendetta diventò il suo scopo primario, una fiamma che ardeva energi-



Segugio implacabile

Illustrazione di Maichol Quinto

camente nel suo petto. Si ripromise di studiare con attenzione qualsiasi creatura incontrata sul suo cammino, soppesando punti di forza e debolezze. Oggi Verlett non ha ancora la minima idea di chi sia l'assassino, ma è certo che il suo terribile castigo arriverà prima o poi.

Verlett: Elfo ranger 6/segugio implacabile 4; GS 10; umanoide Medio; DV 6d8+6 più 4d8+4; pf 55; Iniz +4; Vel 9 m; CA 18 (+3 *armatura di cuoio*+1, +1 scudo leggero di legno, +4 Destrezza), contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +10; Lotta +13; Att +14 in mischia (1d8+3, spada lunga perfetta) oppure +17 a distanza (1d8+3, *arco lungo composito cruento*+1 [bonus For +2] con *freccette*+1) oppure +13/+13 a distanza (1d8+3, *arco lungo composito cruento*+1 [bonus For +2] con *freccette*+1, Tiro Multiplo); Att comp +14/+9 in mischia (1d8+3, spada lunga perfetta) oppure +17/+12 a distanza (1d8+3, *arco lungo composito cruento*+1 [bonus For +2] con *freccette*+1) oppure +15/+15/+10 a distanza (1d8+3, *arco lungo composito cruento*+1 [bonus For +2] con *freccette*+1, Tiro Rapido); AS incantesimi, colpire il punto debole +2d6; QS tratti degli elfi, nemico prescelto esterni malvagi +4, nemico prescelto umanoidi mostruosi +2, empatia selvatica +9 (+5 con le bestie magiche), compagno animale, andatura spedita, esperto segugio, passo senza tracce; AL NB; TS Temp +10, Rifl +13, Vol +5; For 16, Des 18, Cos 12, Int 10, Sag 15, Car 13.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +6, Ascoltare +10, Cercare +9, Concentrazione +7, Conoscenze (dungeon) +10, Conoscenze (locali) +4, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +15, Sopravvivenza +13 (+15 sottoterra, +17 seguendo tracce); Arma Focalizzata (arco lungo composito), Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B, Tiro Lontano, Tiro Multiplo^B, Tiro Preciso, Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

Tratti degli elfi: Immunità agli incantesimi ed effetti magici di sonno; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammalimento; bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

Nemico prescelto (Str): Verlett ottiene il bonus indicato alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza quando utilizza tali abilità contro questo tipo di creatura. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni con le armi contro le creature di questo tipo.

Compagno animale (Str): Verlett ha come compagno animale una lupa di nome Nalim. La creatura è un compagno leale che accompagna Verlett in tutte le avventure, come appropriato alla sua specie. Le sue caratteristiche e capacità sono riassunte di seguito.

Nalim, compagno animale lupo: GS -; Animale Medio; DV 4d8+8; pf 26; Iniz +3; Vel 15 m; CA 17, contatto 13, colta alla sprovvista 14; Att base +3; Lotta +5; Att +5 in mischia (1d6+2, morso); Att comp +5 in mischia (1d6+2, morso); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS sbilanciare; QS comandi

bonus, olfatto acuto, visione crepuscolare, legame, condividere incantesimi, eludere; AL N; TS Temp +6, Rifl +7, Vol +2; For 14, Des 16, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +4, Osservare +3, Sopravvivenza +1*; Correre, Resistenza Fisica.

Sbilanciare (Str): Un lupo che colpisce con il suo morso può tentare di sbilanciare il suo avversario come un'azione gratuita (modificatore alla prova +1) senza compiere un attacco di contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non potrà reagire per sbilanciare a sua volta il lupo.

Comandi bonus: Nalim è capace di imparare due comandi in aggiunta a quelli che Verlett potrebbe decidere di insegnarle (vedi "Addestrare Animali" nel *Manuale del Giocatore*). Questi comandi bonus non richiedono alcun periodo di addestramento o prova di Addestrare Animali, né contano per il normale limite di comandi conosciuti dalla creatura. Verlett ha scelto "attacca" e "annusa" come comandi bonus.

Legame (Str): Verlett può gestire le azioni di Nalim con un'azione gratuita. Ottiene anche un bonus di +4 alle prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali che riguardano la sua lupa.

Condividere incantesimi (Str): Verlett può condividere qualsiasi incantesimo che lancia su se stesso con Nalim se quest'ultima si trova entro 1,5 metri nel momento del lancio. Può anche lanciare un incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" su Nalim.

Eludere (Str): Se Nalim è soggetta a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza.

Abilità: *I lupi ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza quando seguono tracce con l'olfatto.

Andatura spedita (Str): Verlett è in grado di viaggiare in mezzo a condizioni atmosferiche decisamente avverse. Le penalità al suo movimento si riducono della metà (arrotondando per difetto).

Esperto segugio (Str): Verlett un bonus di +2 alle prove di Osservare e a tutte le prove di Sopravvivenza effettuate per seguire tracce.

Passo senza tracce (Str): Verlett non lascia tracce in ambienti naturali e non può essere inseguito seguendo le sue tracce. Può comunque decidere di lasciare le tracce se lo desidera.

Incantesimi da ranger preparati (2; CD base 12 + livello dell'incantatore): 1° - intralciare, zanna magica.

Equipaggiamento: spada lunga perfetta, scudo leggero di legno, *arco lungo composito cruento*+1 (bonus For +2) (vedi Capitolo 6: "Equipaggiamento"), 50 frecce normali, 20 *freccette*+1, *armatura di cuoio*+1, 600 mo.



I talenti introdotti in questo capitolo forniscono al vostro personaggio una maggiore caratterizzazione nelle tematiche horror. Alcuni sono indirizzati a personaggi malvagi, perfide figure che fanno appello a ogni espediente per mettere in scacco gli avversari. Altri sono destinati ai PG versati nell'investigazione, e offrono una varietà di tecniche per affrontare l'ignoto. Tuttavia, l'emozione della paura è un'arma molto potente, che può essere sfruttata anche da chi è trainato da nobili fini. Mostrare agli avversari che si è dotati di letali capacità risulta un valido deterrente per evitare scontri inutili e sanguinosi.

ARMA SANGUINARIA [GENERALE]

Il personaggio trae godimento e coraggio versando copiosamente il sangue dei nemici sul campo di battaglia.

Prerequisiti: Competenza nell'arma prescelta, Arma Focalizzata nell'arma prescelta, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico con l'arma prescelta contro un avversario, guadagna un bonus morale di +4 al tiro per colpire e ai danni da applicare nel round successivo.

Speciale: Il personaggio può acquisire Arma Sanguinaria più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento lo deve applicare a un nuovo tipo di arma.

Un guerriero può selezionare Arma Sanguinaria come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri.

ATTACCO DEPERENTE [GENERALE]

Il personaggio conosce la conformazione fisica dei suoi avversari e ha imparato a colpirli con colpi rovinosi.

Prerequisiti: Attacco furtivo, capacità di colpo menomante.

Beneficio: Quando il personaggio effettua un colpo

menomante (vedi "Ladro" nel *Manuale del Giocatore*) infligge anche 2 danni alla Costituzione, oltre ai 2 danni alla Forza e ai normali danni dell'attacco furtivo.

Normale: Un personaggio che effettua un colpo menomante contro un avversario infligge oltre ai normali danni dell'attacco furtivo, 2 danni alla Forza.

CAMPIONE DELLA MORTE [GENERALE]

Il personaggio si rafforza man mano che la vita si spegne attorno a lui, traendo vigore quando massakra gli avversari.

Prerequisiti: Allineamento non buono, bonus di attacco base +5.

Beneficio: Durante un combattimento, quando il personaggio uccide un avversario che possiede un numero di livelli o Dadi Vita maggiore dei suoi, acquisisce un numero di punti ferita temporanei pari al livello o al numero di Dadi Vita della creatura uccisa (ad esempio, un personaggio che sia al massimo di 7° livello e che uccide un guerriero di 8° livello otterrebbe 8 punti ferita temporanei). Affinché possa beneficiare dei punti ferita temporanei, la creatura deve essere morta a tutti gli effetti (-10 punti ferita o meno). Inoltre, il personaggio deve essere personalmente colui che sferra il colpo decisivo, uccidendo di sua mano l'avversario. Questi punti ferita temporanei scompaiono dopo 1 ora.

CRITICO LETALE [GENERALE]

Il personaggio è estremamente abile nel colpire energicamente i punti deboli degli avversari.

Prerequisiti: Arma Specializzata Superiore nell'arma prescelta, Critico Migliorato nell'arma prescelta.

Beneficio: Il personaggio non deve effettuare il secondo tiro per colpire quando ottiene una minaccia di colpo

Tabella 4-1: Talenti

Talenti generali	Prerequisiti	Benefici
Arma Sanguinaria	Competenza nell'arma prescelta, Arma Focalizzata nell'arma prescelta, bonus di attacco base +1	Bonus di +4 al tiro per colpire dopo un colpo critico
Attacco Deperente	Attacco furtivo, capacità di colpo menomante	Colpo menomante infligge anche 2 danni alla Cos
Campione della Morte	Allineamento non buono, bonus di attacco base +5	Punti ferita temporanei dopo aver ucciso una creatura più potente
Critico Letale	Arma Specializzata Superiore nell'arma prescelta, Critico Migliorato nell'arma prescelta	Colpo critico automatico dopo aver ottenuto una minaccia
Demoralizzare Migliorato	Bonus di attacco base +1, Intimidire 4 gradi, Car 13	Demoralizzare è un'azione di movimento
Demoralizzare Superiore	Demoralizzare Migliorato, bonus di attacco base +3	Bonus di +4 alla prova di Intimidire per demoralizzare
Divoratore del Terrore	Percepire Intenzioni 6 gradi, allineamento non buono	Bonus di +1 al tiro per colpire, ai danni e alla CA se un nemico è spaventato
Esaminare Testi	Diligente	Bonus di +2 a Conoscenze e Decifrare Scritture
Esile Speranza	Tiro salvezza sulla Volontà base +4, Car 12	Nuovo tiro salvezza con penalità di -4
Fascino Oscuro	Car 14	Bonus di +2 a Diplomazia e Raccogliere Informazioni
Impavido	Volontà di Ferro, tiro salvezza sulla Volontà base +4	Condizione di paura migliorata
Incantesimi Proibiti	Specializzazione in una scuola di magia, Sag 14	L'incantatore può utilizzare incantesimi di una scuola proibita
Marchiato dalla Morte	Tiro salvezza sulla Volontà base +4, Cos 14	Il personaggio torna in vita, con una penalità al totale dei suoi punti ferita
Orrore Divino	Capacità di scacciare non morti, capacità di nemico prescelto	Scacciare i nemici prescelti
Primo Sangue	Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata	+1 al tiro per colpire e ai danni contro nemici colti alla sprovvista
Pugno Nauseante	Pugno Stordente, bonus di attacco base +10	Avversario colpito rimane nauseato
Reazione Fulminea	Allerta	Il personaggio mantiene il bonus di Des anche se colto alla sprovvista
Rotazione Distruttiva	For 15, Attacco Poderoso, competenza nell'arma, bonus di attacco base +6	Azione di movimento per 1d6 danni extra
Rotazione Distruttiva Superiore	Rotazione Distruttiva, bonus di attacco base +11	Azione di round completo per 4d6 danni extra
Scarificazione	-	Penalità di -2 a Diplomazia e bonus di +4 a Intimidire
Sussurri dell'Ignoto	Allerta, allineamento non malvagio	Bonus di +4 a Ascoltare, Cercare, Osservare e penalità di -2 ai tiri salvezza
Tecniche Investigative	Indagatore	Bonus di +2 a Cercare; Cercare e Raccogliere Informazioni sono abilità di classe
Tenacia Incrollabile	Cos 15, Duro a Morire	Il personaggio muore a -15 punti ferita
Ultimo Colpo	Bonus di attacco base +3, Volontà di Ferro	Attacco di opportunità bonus quando il personaggio è a 0 punti ferita
Velo del Mistero	Incantatore di 2° livello	Bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro la divinazione
Talenti di metamagia	Prerequisiti	Benefici
Incantesimi Terrificanti	-	Incantesimi incutono terrore oltre ai normali effetti
Incantesimi Vampirici	-	Incantesimi infliggono la metà dei danni ma forniscono punti ferita temporanei

critico con l'arma prescelta: il critico è già messo a segno.

Speciale: Il personaggio può acquisire Critico Letale più volte, con effetti cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di arma.

Un guerriero può selezionare Critico Letale come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri.

DEMORALIZZARE MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio è in grado di scoraggiare gli avversari contro cui combatte.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +1, Intimidire 4 gradi, Car 13.

Beneficio: Il personaggio può effettuare una prova di Intimidire per demoralizzare un avversario (vedi "Intimidire" nel *Manuale del Giocatore*) con un'azione di movimento.

Normale: Demoralizzare un avversario in combattimento è un'azione standard.

Speciale: Un guerriero può selezionare Demoralizzare Migliorato come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri.

DEMORALIZZARE SUPERIORE [GENERALE]

Il personaggio è particolarmente abile nel demoralizzare gli avversari contro cui combatte.

Prerequisiti: Demoralizzare Migliorato, bonus di attacco base +3.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di Intimidire per demoralizzare un avversario (vedi "Intimidire" nel *Manuale del Giocatore*). La durata dell'effetto è di 4 round.

Normale: La durata dell'effetto sul morale è di 1 round.

Speciale: Un guerriero può selezionare Demoralizzare Superiore come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri.

DIVORATORE DEL TERRORE [GENERALE]

Il personaggio vive e prospera letteralmente del terrore altrui, facendosi più forte e potente quando l'ambiente circostante è permeato dall'odore della paura.

Prerequisiti: Percepire Intenzioni 6 gradi, allineamento non buono.

Beneficio: Quando un personaggio acquisisce questo talento, diventa sensibile e reattivo alla paura degli avversari, traendo energia e rafforzandosi da queste emanazioni. Ogniqualvolta una creatura nemica entro il raggio di 9 metri dal personaggio si ritrova in uno degli stati indotti dalla paura (scossa, spaventata, in preda al panico o peggio), il personaggio ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire, ai danni e alla Classe Armatura.

La fonte della paura può essere di natura normale o magica e può essere provocata dal personaggio stesso, dai suoi alleati

oppure da altre circostanze. Questo bonus non è in funzione del numero di creature impaurite presenti entro 9 metri dal personaggio: è sufficiente che vi sia almeno una creatura impaurita per ottenerlo. Il bonus permane fintantoché vi sia almeno una creatura in una delle condizioni sopraelencate entro il raggio di 9 metri dal personaggio.

ESAMINARE TESTI [GENERALE]

Il personaggio riesce con grande rapidità a scovare informazioni interessanti da libri, pergamene e altri testi scritti.

Prerequisito: Diligente.

Beneficio: Il personaggio guadagna un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (tutte) o Decifrare Scritture quando desidera trovare un'informazione specifica da un testo scritto. Per informazione specifica si intende ad esempio una data particolare, un evento circoscritto, una determinata persona o una singola creatura. Il personaggio deve conoscere la lingua in cui il testo è scritto. Il bonus non si applica a tutti gli altri casi in cui è richiesta una prova di Conoscenze o Decifrare Scritture.



Demoralizzare Migliorato

ESILE SPERANZA [GENERALE]

Il personaggio è dotato di una volontà incrollabile che lo spinge a non arrendersi e a continuare a lottare anche quando tutto sembra perduto.

Prerequisiti: Tiro salvezza sulla Volontà base +4, Car 12.

Beneficio: Per un numero di volte al giorno pari al suo modificatore di Carisma, quando il personaggio fallisce un tiro salvezza di qualsiasi tipo può effettuare un secondo tiro con una penalità di -4 per tentare di superarlo. Deve necessariamente accettare il secondo risultato del tiro, anche se è peggiore del primo. Se anche il secondo risultato fallisce, il giocatore non può applicare un ulteriore uso di questa capacità per tirare di nuovo: il risultato del secondo tiro è a tutti gli effetti quello valido.

FASCINO OSCURO [GENERALE]

Benché abbia un aspetto cupo e misterioso, il personaggio risulta estremamente affascinante nell'interazione con gli altri.

Prerequisito: Car 14.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni.

IMPAVIDO [GENERALE]

Dopo aver affrontato creature terrificanti e soprannaturali, il personaggio ha imparato a dominare le proprie angosce e ha acquistato una particolare resistenza agli effetti di paura.

Prerequisiti: Volontà di Ferro, tiro salvezza sulla Volontà base +4.

Beneficio: Gli incantesimi e le capacità magiche con effetti di paura agiscono in modo minore sul personaggio. Ogni volta che il personaggio dovrebbe subire una condizione di paura a seguito di un tiro salvezza fallito contro incantesimi e capacità magiche con effetti di paura, egli subisce la condizione immediatamente inferiore. Un personaggio tremante sarà in preda al panico, un personaggio in preda al panico sarà spaventato e un personaggio spaventato sarà scosso. Se come conseguenza di un tiro salvezza fallito il personaggio è scosso, la durata dell'effetto viene ridotta della metà.

INCANTESIMI PROIBITI [GENERALE]

La sete di potere del personaggio è tale da spingerlo a ignorare le leggi e i divieti del mondo della magia, violando le proibizioni che la governano a costo della sua stessa ragione.

Prerequisiti: Specializzazione in una scuola di magia, Sag 14.

Beneficio: L'incantatore può imparare un numero di incantesimi pari al suo modificatore di Intelligenza appartenenti alle scuole che la sua specializzazione gli vieterebbe. Può preparare e lanciare tali incantesimi normalmente, ma ogni volta che ne lancia uno subisce un danno temporaneo di 2 punti alla Saggezza, che permane fino al momento in cui l'incantatore non selezionerà di nuovo i suoi incantesimi giornalieri. Se l'incantatore lancia più volte incantesimi proibiti nell'arco della stessa giornata i danni temporanei alla Saggezza si sommano. Se lanciando un incantesimo proibito la Saggezza dell'incantatore scende a un valore pari o inferiore a 0, l'incantatore rimane privo di sensi per il resto della giornata. Dopo 8 ore di riposo, perde tutti i danni temporanei accumulati a causa degli incantesimi proibiti ma subisce una perdita permanente di 2 punti di Saggezza.

I danni temporanei alla Saggezza ottenuti dal lancio degli incantesimi proibiti sono cumulativi ad eventuali ulteriori danni alla caratteristica inferti da altre fonti, ma non possono essere curati in alcun modo, nemmeno dagli incantesimi *ristorare*. Svaniscono tuttavia interamente quando l'incan-

tatore riposa per recuperare i suoi incantesimi giornalieri, anziché al normale ritmo di 1 punto al giorno come accade ai normali danni temporanei alle caratteristiche.

INCANTESIMI TERRIFICANTI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare incantesimi che incutono timore nei suoi nemici.

Beneficio: Un incantesimo terrificante rende scosso il bersaglio per 1 round per livello dell'incantesimo. Qualsiasi incantesimo che infligge danni può essere modificato da questo talento e la vittima deve subire una perdita effettiva di punti ferita o di punti di caratteristica perché esso abbia effetto. Nel caso la vittima non subisca alcun effetto dannoso dall'incantesimo



Pugno Nauseante

(ad esempio, superando un tiro salvezza), l'effetto non si applica. Un incantesimo che agisca su più soggetti, come ad esempio un incantesimo ad area, scuote tutti i soggetti colpiti dall'incantesimo. Questo talento non agisce sulle creature immuni agli effetti di influenza mentale. Un incantesimo terrificante occupa uno slot di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI VAMPIRICI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare incantesimi che infliggono la metà dei danni e gli conferiscono punti ferita temporanei.

Beneficio: Un incantesimo modificato da questo talento infligge la metà dei danni, conferendo all'incantatore un numero di punti ferita temporanei uguale ai danni inflitti. Gli incantesimi che non infliggono danni non sono influenzati da questo talento. Un incantesimo vampirico che non infligge danni, ad esempio perché ha mancato il bersaglio, non ha superato la resistenza agli incantesimi o ha colpito un bersaglio immune al tipo di danno o sufficientemente resistente ad esso, non guarisce il personaggio. Gli incantesimi in grado di infliggere lo stesso quantitativo di danni a più bersagli, guariscono il personaggio come se avessero colpito un unico bersaglio. Gli incantesimi vampirici che infliggono danni a costrutti, elemen-

tali, melme, vegetali e non morti, non guariscono il personaggio. I punti ferita temporanei scompaiono 1 ora dopo il lancio dell'incantesimo. Un incantesimo vampirico occupa uno slot di due livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

MARCHIATO DALLA MORTE [GENERALE]

Quando il personaggio giunge in punto di morte, riesce a sottrarsi al suo abbraccio e a non varcare la soglia finale, tuttavia questa esperienza estrema lascia il segno su di lui.

Prerequisiti: Tiro salvezza sulla Volontà base +4, Cos 14.

Beneficio: Quando il personaggio subisce danni che porterebbero i suoi punti ferita a -10 o a un valore infe-



riore, rimane a -9 punti ferita e viene stabilizzato.

Tuttavia, sulla sua fronte compare la prima traccia di una runa arcana simboleggiante il bacio della morte che ha sfiorato la sua anima. La runa appare quando il personaggio beneficia del talento per stabilizzarsi a -9 punti ferita. Da allora in avanti la guarigione, naturale o magica, non avrà pieno effetto sul personaggio: egli non potrà più superare il limite di tre quarti arrotondato per difetto del totale dei suoi punti ferita. Ad esempio, un personaggio che subisce gli effetti di Marchiato dalla Morte e che possiede un totale di 50 punti ferita non potrà mai più guarire un totale superiore a 37 punti ferita.

La seconda volta che il personaggio scende a -10 punti ferita o meno, la runa sulla sua fronte si completa e il personaggio muore normalmente. Se il personaggio viene fatto risorgere tramite i normali incantesimi, la runa scompare dalla sua fronte e il personaggio può guarire il normale totale di punti ferita, tuttavia il talento non avrà più alcun effetto, né potrà essere selezionato una seconda volta.

ORRORE DIVINO [GENERALE]

Il personaggio è in grado di incanalare la propria energia divina per terrorizzare i suoi nemici prescelti.

Prerequisiti: Capacità di scacciare non morti, capacità di nemico prescelto.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare uno dei suoi tentativi giornalieri di scacciare non morti per tentare di spaventare i suoi nemici prescelti. Le prove di Orrore Divino funzionano in modo simile alle normali prove di scacciare (vedi "Scacciare o intimorire non morti" nel *Manuale del Giocatore*), tuttavia non è possibile utilizzare questo talento per intimorire, comandare o distruggere i nemici prescelti. Orrore Divino agisce anche sulle creature normalmente immuni agli effetti di influenza mentale. Un utilizzo di questo talento consuma una delle volte al giorno in cui il personaggio può scacciare o intimorire non morti.

PRIMO SANGUE [GENERALE]

Il personaggio agisce in modo veloce e brutale nel momento in cui scoppia un combattimento, cercando di colpire con violenza e precisione gli avversari.

Prerequisiti: Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni nei confronti degli avversari che sono colti alla sprovvista (ovvero, quelli che non hanno ancora effettuato il proprio turno nel ciclo dell'iniziativa).

PUGNO NAUSEANTE [GENERALE]

Il personaggio è in grado di colpire gli avversari in zone particolarmente vulnerabili.

Prerequisiti: Pugno Stordente, bonus di attacco base +10.

Beneficio: Il personaggio, prima di effettuare il tiro per colpire, deve dichiarare che utilizzerà questo talento (quindi un tiro per colpire fallito spreca il tentativo). Pugno Nauseante, in aggiunta ai danni inflitti normalmente, costringe l'avversario colpito ad effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 del livello del personaggio + il modificatore di Sag del personaggio). L'avversario che fallisce questo tiro salvezza rimane nauseato per 3 round. Un avversario nauseato non è in grado di attaccare, lanciare incantesimi, concentrarsi sugli incantesimi o fare qualsiasi altra cosa che richieda attenzione. La sola azione che un tale personaggio può compiere è una singola azione di movimento per turno. Un personaggio può tentare un Pugno Nauseante soltanto una volta al giorno per ogni quattro livelli conseguiti (ma vedi "Speciale"), e non più di una volta per round. Costrutti, melme, non morti, vegetali, creature incorporee e creature immuni ai colpi critici non possono rimanere nauseati.

Speciale: Un monaco che abbia selezionato come talento bonus di 1° livello Pugno Stordente può selezionare Pugno Nauseante come talento bonus al 2° livello, anche se non

soddisfa nessuno degli altri prerequisiti. Un monaco che sceglie questo talento può tentare un Pugno Nauseante al posto di uno dei suoi tentativi giornalieri di Pugno Stordente, tante volte al giorno quanti sono i suoi livelli da monaco, più una volta al giorno per ogni quattro livelli conseguiti in altre classi diverse da quella del monaco.

Un guerriero può selezionare Pugno Nauseante come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri.

REAZIONE FULMINEA [GENERALE]

Il personaggio è perfettamente in sintonia con l'ambiente che lo circonda. I suoi sensi sono costantemente allerta ed è difficile coglierlo di sorpresa.

Prerequisito: Allerta.

Beneficio: Superando una prova di Ascoltare con CD 20, il personaggio è in grado di mantenere il proprio bonus di Destrezza alla CA anche se viene colto alla sprovvista o attaccato da una creatura invisibile.

ROTAZIONE DISTRUTTIVA [GENERALE]

Roteando vorticosamente la sua arma, il personaggio riesce a imprimere ai suoi colpi una potenza distruttiva.

Prerequisiti: For 15, Attacco Poderoso, competenza nell'arma, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare un'azione di movimento per roteare la propria arma tagliente o contundente impugnata a due mani conferendo al successivo attacco 2d6 danni extra. Questo attacco subisce tuttavia una penalità di -2 al tiro per colpire. Se il tiro per colpire fallisce, l'azione è sprecata e il talento non porta alcun effetto.

Speciale: Un guerriero può selezionare Rotazione Distruttiva come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri.

ROTAZIONE DISTRUTTIVA SUPERIORE [GENERALE]

I fendenti portati dal personaggio con l'arma roteante sono ancora più devastanti.

Prerequisiti: Rotazione Distruttiva, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare un'azione di round completo per roteare la propria arma tagliente o contundente, infliggendo 4d6 danni extra con l'attacco successivo. Il personaggio subisce una penalità di -2 al tiro per colpire, e trattandosi di un'azione di round completo l'attacco deve essere effettuato nel corso del round successivo del personaggio. Se il tiro per colpire fallisce, l'azione è sprecata e il talento non porta alcun effetto.

Speciale: Un guerriero può selezionare Rotazione Distruttiva Superiore come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri.

SCARIFICAZIONE [GENERALE]

Il personaggio ha il volto solcato da profonde e orribili cicatrici. La sola vista del personaggio genera orrore nelle persone.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus intrinseco di +4 a tutte le prove di Intimidire, ma allo stesso tempo subisce una penalità permanente di -2 alle prove di Diplomazia.

SUSSURRI DELL'IGNOTO [GENERALE]

Le percezioni del personaggio si spingono leggermente oltre i confini dei cinque sensi. Avvertendo la tensione nell'aria, le aure vitali delle creature e le emozioni nell'ambiente circostante, il personaggio ha una migliore percezione di ciò che accade attorno a sé.

Prerequisiti: Allerta, allineamento non malvagio.

Beneficio: Il personaggio è in grado di percepire le vibrazioni naturali, soprannaturali ed emotive che echeggiano in un'area, reagendo con maggiore prontezza ai pericoli e all'eventuale presenza di creature e oggetti nascosti. Ottiene un bonus di +4 (cumulativo ad eventuali altri bonus già posseduti) alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Tuttavia, quando l'aura dell'ambiente circostante è permeata dagli influssi nefandi, la sua sensibilità rischia di diventare una maledizione. Se l'area immediatamente attorno al personaggio si trova sotto l'influsso di un incantesimo come *dissacrare*, *profanare* o *protezione dal bene*, il personaggio perde i suoi bonus alle prove, subendo invece una penalità di -2 a tutti i tiri salvezza.

TECNICHE INVESTIGATIVE [GENERALE]

Il personaggio conosce tecniche e metodi speciali per analizzare la scena di un crimine e individuare gli indizi più utili a risolvere un mistero.

Prerequisito: Indagatore.

Beneficio: Aggiungere le abilità Cercare e Raccogliere Informazioni alla lista delle abilità di classe del personaggio. Questo beneficio rappresenta l'addestramento del personaggio a svolgere delle indagini ad ampio respiro. Inoltre, il personaggio guadagna un bonus di +2 alle prove di Cercare quando si impegna attivamente a raccogliere qualsiasi indizio utile a svelare un mistero o a scoprire chi sia l'artefice di un furto, di un omicidio o di altre azioni criminali. Il bonus non si applica a tutti gli altri casi in cui è richiesta una prova di Cercare.

TENACIA INCROLLABILE [GENERALE]

Il personaggio è dotato di una forza di volontà tale da rimanere in vita ben più a lungo di quanto sia possibile credere.

Prerequisiti: Cos 15, Duro a Morire.

Beneficio: Il personaggio muore quando raggiunge -15 punti ferita.

Normale: Il personaggio muore quando raggiunge -10 punti ferita.

Speciale: Questo talento funziona in combinazione con il talento Duro a Morire.

ULTIMO COLPO [GENERALE]

Prima di perdere definitivamente i sensi, il personaggio è in grado di effettuare un ultimo colpo eroico contro l'avversario che l'ha colpito a morte.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +3, Volontà di Ferro.

Beneficio: Nel momento in cui il personaggio raggiunge 0 punti ferita o meno, è in grado di effettuare un attacco di opportunità contro l'avversario che l'ha colpito a morte. L'Ultimo Colpo può essere effettuato solamente contro questo avversario e non contro altri nemici, di conseguenza se si è trattato di un attacco con arma da lancio o di un incantesimo a distanza, non sarà possibile effettuare l'attacco di opportunità.

VELO DEL MISTERO [GENERALE]

Il personaggio si muove avvolto nelle nebbie dell'ignoto.

Prerequisito: Incantatore di 2° livello.

Beneficio: Lo spirito del personaggio è particolarmente elusivo e sfuggente, difficile da mettere a fuoco o da rintracciare perfino attraverso il flusso della magia. Ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà effettuati per resistere agli incantesimi ed effetti di divinazione.



La magia suscita un profondo terrore nella gente comune. I suoi imprevedibili effetti vengono spesso percepiti come una violazione alle leggi della natura e un'alterazione dei consueti punti di riferimento, e qualche volta il suo utilizzo viene anche visto come un atto blasfemo e perverso. Non c'è quindi da stupirsi che maghi, chierici e stregoni siano temuti e rispettati presso tutte le comunità, e stupisce ancor meno che le loro controparti malvagie siano tra le figure più terrificanti che si possano incontrare, addirittura più minacciose dei mostri che popolano i dungeon e le terre selvagge.

Oltre alla sua utilità in combattimento e in altre situazioni, la magia trasmette un chiaro avvertimento a qualsiasi avversario: chi desidera sfidare un personaggio capace di lanciare incantesimi lo fa sempre a suo rischio e pericolo. Alla resa dei conti, la magia è un potente strumento di intimidazione.

INCANTESIMI DEL TERRORE

I giocatori e il GM possono trovare nelle pagine seguenti settanta nuovi incantesimi basati principalmente su questo principio. Molti di essi provocano paura per via diretta, andando a colpire il meccanismo emotivo che scatena il terrore. Altri vanno a influenzare la sfera mentale dei soggetti, modificando sensazioni, ricordi, sogni e pensieri oppure conducendo man mano alla follia o all'asservimento. Altri ancora fanno nascere un senso di ribrezzo per le grottesche deformazioni che impongono ai corpi e alle cose, rendendole irriconoscibili. Ci sono inoltre degli incantesimi subdoli e insidiosi che affaticano il nemico, lo ostacolano, gli provocano dei fastidi, riducendo così la sua normale efficienza. Infine, alcuni incantesimi qui introdotti possiedono, oltre ai loro normali effetti, un tocco macabro e sconvolgente,

andando a investire tutti quegli aspetti che maggiormente suscitano paura: il sangue, le lame, l'oscurità, il dolore, la putrefazione, la bestialità, e così via.

INCANTESIMI CONTRO IL TERRORE

Quando viene scoperto un nuovo veleno, immediatamente si cerca il suo antidoto, e anche per gli incantesimi funziona così. In un mondo stretto nella morsa del terrore, possedere la chiave per controbattere qualsiasi minaccia diventa essenziale per superare gli ostacoli e continuare a sopravvivere.

Un personaggio in grado di lanciare incantesimi può prepararsi contro le mostruosità che si annidano ovunque percorrendo due strade differenti. La prima strada è quella di imparare incantesimi capaci di proteggerlo e di aggredire il male alla sua fonte. Per questo approccio esistono già numerosi incantesimi nel *Manuale del Giocatore*, cui vanno ad aggiungersi quelli presentati in questo capitolo. La seconda strada è invece molto più impegnativa, anche se alla lunga potrebbe portare a risultati migliori. Si tratta fondamentalmente di raccogliere quante più informazioni possibili sui propri nemici, grazie soprattutto a incantesimi che facilitano l'indagine e la conoscenza. In questo ambito è la scuola di divinazione a diventare fondamentale: un personaggio che riesce a prevedere le mosse dei suoi avversari partirà sempre con un notevole vantaggio.

LISTE DEGLI INCANTESIMI

Di seguito vengono riportate le liste dei nuovi incantesimi per le classi del bardo, chierico, druido, mago, stregone, paladino e ranger, oltre a quattro nuovi domini per chierici: Deformazione, Incubo, Indagine e Tormento. L'effetto di ogni incantesimo

viene qui brevemente riassunto, mentre tutti i dettagli vengono inclusi nella descrizione degli incantesimi che segue.

Una ^M o una ^F alla fine del nome di un incantesimo nella lista degli incantesimi sta ad indicare rispettivamente un incantesimo con una componente materiale o un focus che non è normalmente incluso in una borsa per componenti di incantesimi. Una ^E indica un incantesimo con una componente in PE che l'incantatore deve pagare.

INCANTESIMI DA BARDO

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA BARDO (TRUCCHETTI)

Malia su persone: Migliora l'atteggiamento di una creatura nei confronti dell'incantatore.

Vista offuscata: Fumo nerastro avvolge il volto della vittima, concedendo agli avversari occultamento totale.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA BARDO

Dimenticanza: Modifica i ricordi della vittima.

Senso della clessidra^F: Permette di conoscere la quantità di tempo trascorsa da un evento accaduto di recente.

Sonno rinfrescante: Cura 1 punto ferita e 1 punto di caratteristica extra per livello a una creatura addormentata.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA BARDO

Fobia inferiore: Come *fobia* ma la vittima è scossa anziché spaventata.

Intrusione onirica: L'incantatore è in grado di ottenere informazioni da una creatura addormentata.

Malia sui mostri: Come *malia su persone* ma funziona su creature di qualsiasi tipo.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA BARDO

Gorgo emotivo: La vittima subisce un tracollo emozionale che le infligge penalità e bonus di morale.

Malia sui mostri di massa: Come *malia sui mostri* ma funziona su un numero maggiore di creature.

Quadrello scarlatto: Quadrelli di ambra scarlatta compaiono automaticamente nell'incavo di una balestra.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA BARDO

Dimenticanza superiore: Come *dimenticanza* ma agisce su un numero maggiore di creature e a una distanza superiore.

Discordia: Costringe la vittima ad attaccare l'incantatore.

Fobia: La vittima è spaventata in determinati ambienti o situazioni oppure quando interagisce con certe creature o oggetti.

Querimonia: Nel momento in cui subisce una ferita, l'incantatore emette un grido di sofferenza che infligge 4d6 danni.

Sonno rinfrescante di massa: Come *sonno rinfrescante* ma funziona su un numero maggiore di creature.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA BARDO

Sinfonia inquietante: La musica dell'incantatore spaventa le creature circostanti.

Sonnambulismo: Rende sonnambula e al controllo dell'incantatore una creatura addormentata.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA BARDO

Evoca sciame superiore: Evoca un numero di sciami di pipistrelli, topi o ragni pari a uno per ogni 4 livelli.

Fobia superiore: Come *fobia* ma la vittima è in preda al panico anziché spaventata.

INCANTESIMI DA CHIERICO

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA CHIERICO (ORAZIONI)

Vista offuscata: Fumo nerastro avvolge il volto della vittima, concedendo agli avversari occultamento totale.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA CHIERICO

Individuazione degli esterni: Permette di percepire l'aura delle creature provenienti dai piani esterni.

Sonno rinfrescante: Cura 1 punto ferita e 1 punto di caratteristica extra per livello a una creatura addormentata.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA CHIERICO

Babele oscura: La vittima non è più in grado di parlare la propria lingua.

Penitenza di guarigione: Cura 1d3 danni per ogni caratteristica danneggiata e trasforma un ammontare di danni letali in danni non letali pari a 2d8 danni +1 danno per livello; l'incantatore rischia di perdere i sensi per 1d6 round.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA CHIERICO

Atrofia dello scheletro: Le ossa della vittima perdono solidità, infliggendo una penalità di -4 al tiro per colpire e alla CA.

Fobia inferiore: Come *fobia* ma la vittima è scossa anziché spaventata.

Riposo indisturbato: Protegge dagli effetti del sonno magico e dagli incantesimi che agiscono sulle creature addormentate.

Tentazione: Costringe la vittima a compiere un atto normalmente contrario alla sua etica e al suo allineamento.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA CHIERICO

Ferita caustica: L'incantatore si infligge una ferita per far scaturire uno spruzzo di sangue acido che infligge 1d6 danni +1 danno per ogni 2 livelli.

Possessione delle spoglie^M: L'incantatore assume il controllo del cadavere di una creatura deceduta di recente.

Tegumento soffocante: Una sottile pellicola trasparente ricopre il corpo della vittima, impedendole di parlare e respirare.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA CHIERICO

Catarsi straziante: Cura oppure infligge danni alle creature presenti all'interno dell'area di effetto a seconda del loro allineamento.

Fobia: La vittima è spaventata in determinati ambienti o situazioni oppure quando interagisce con certe creature o oggetti.

Orride fauci: Una o più fauci scaturiscono dal corpo dell'incantatore e colpiscono a distanza infliggendo 2d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore.

Piaga del tradimento: Una ferita nel corpo della vittima rivela le sue menzogne nel corso di un interrogatorio.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA CHIERICO

- ✗ **Dissanguare:** Prosciuga il sangue della vittima, infliggendole 2d6 danni alla Cos +1 danno per ogni 2 livelli.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA CHIERICO

- ✗ **Fobia superiore:** Come *fobia* ma la vittima è in preda al panico anziché spaventata.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA CHIERICO

Corrompere la natura: Distrugge il materiale e le creature organiche non intelligenti presenti nell'area.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA CHIERICO

Amnesia^{M,E}: I ricordi della vittima vengono cancellati permanentemente.

DOMINI DEL CHIERICI

Gli incantesimi contrassegnati con un asterisco (*) sono presentati in questo manuale.

DOMINIO DELLA DEFORMAZIONE

Potere concesso: L'incantatore è immune a qualsiasi effetto che infligga danni o rischio alla Costituzione.

Incantesimi del dominio della Deformazione

1. **Raggio di indebolimento:** Raggio che infligge 1d6 +1 danni alla For per ogni due livelli.
2. **Invecchiare^{*M}:** Rende temporaneamente decrepita la vittima, infliggendole una penalità di -2 ai punteggi di For, Des, Cos e Car.
3. **Atrofia dello scheletro^{*}:** Le ossa della vittima perdono solidità, infliggendo una penalità di -4 al tiro per colpire e alla CA.
4. **Deturpamento^{*}:** Deforma la fisionomia della vittima, infliggendole una penalità di -6 ai punteggi di Des e Car e dimezzando la sua velocità.
5. **Dissanguare^{*}:** Prosciuga il sangue della vittima, infliggendole 2d6 danni alla Cos +1 danno per ogni 2 livelli.
6. **Deturpamento superiore^{*}:** Come *deturpamento*, ma la vittima subisce anche una penalità di -6 al punteggio di Cos, la velocità si riduce a un passo di 1,5 m e ha difficoltà a parlare.
7. **Fiore rosso^{*M}:** L'incantatore è in grado di fare esplodere una vittima dopo una certa durata di tempo, infliggendo 1d6 danni per ogni 2 livelli alle creature circostanti.
8. **Orrido avvizamento:** Infligge 1d6 danni per livello nel raggio 9 m.
9. **Implosione:** Uccide una creatura per round.

DOMINIO DELL'INCUBO

Potere concesso: L'incantatore è costantemente protetto da un effetto simile a quello fornito dall'incantesimo *riposo indisturbato*.

Incantesimi del dominio dell'Incubo

1. **Sonno:** Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico.
2. **Intrusione onirica^{*}:** L'incantatore è in grado di ottenere informazioni da una creatura addormentata.
3. **Fobia inferiore^{*}:** Come *fobia* ma la vittima è scossa anziché spaventata.

4. **Insonnia^{*}:** Una creatura è impossibilitata ad addormentarsi per un giorno per livello.
5. **Fobia^{*}:** La vittima è spaventata in determinati ambienti o situazioni oppure quando interagisce con certe creature o oggetti.
6. **Sonnambulismo^{*}:** Rende sonnambula e al controllo dell'incantatore una creatura addormentata.
7. **Fobia superiore^{*}:** Come *fobia* ma la vittima è in preda al panico anziché spaventata.
8. **Sonno eterno^{*M}:** Creature sprofondano in un sonno magico permanente.
9. **Sonnambulismo di massa^{*}:** Come *sonnambulismo* ma funziona su un numero maggiore di creature.

DOMINIO DELL'INDAGINE

Potere concesso: Ascoltare, Cercare e Osservare diventano abilità di classe. Per una volta al giorno il personaggio può utilizzare il suo livello di classe come bonus divino a una prova di queste abilità.

Incantesimi del dominio dell'Indagine

1. **Senso della clessidra^{*F}:** Permette di conoscere la quantità di tempo trascorsa da un evento accaduto di recente.
2. **Sentore di sangue^{*M}:** L'incantatore ottiene informazioni dalle tracce di sangue lasciate da una o più creature.
3. **Percezione estrinseca^{*}:** L'incantatore ottiene le informazioni sensoriali di una creatura.
4. **Piaga del tradimento^{*}:** Una ferita nel corpo della vittima rivela le sue menzogne nel corso di un interrogatorio.
5. **Occhi indagatori:** 1d4 +1 per livello occhi fluttuanti che esplorano per l'incantatore.
6. **Conoscenza delle leggende^{M,F}:** L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto.
7. **Analizzare dweomer^F:** Rivela gli aspetti magici di un soggetto.
8. **Occhi indagatori superiore:** Come *occhi indagatori*, ma gli occhi hanno *visione del vero*.
9. **Previsione:** Un "sesto senso" avverte l'incantatore di pericoli imminenti.

DOMINIO DEL TORMENTO

Potere concesso: Per una volta al giorno, l'incantatore aggiunge un bonus divino di +1 per ogni livello da chierico ai danni tirati per qualsiasi incantesimo che infligge una perdita di punti ferita ai nemici. Questi danni bonus vanno sommati dopo che qualsiasi altro modificatore è stato applicato. L'incantatore deve decidere in anticipo quando intende utilizzare questo potere; nel caso l'incantesimo non abbia effetto un utilizzo del potere viene comunque sprecato.

Incantesimi del dominio del Tormento

1. **Sguardo di agonia^{*}:** Lo sguardo dell'incantatore infligge 1d6 danni non letali per ogni 2 livelli.
2. **Penitenza di guarigione^{*}:** Cura 1d3 danni per ogni caratteristica danneggiata e trasforma un ammontare di danni letali in danni non letali pari a 2d8 danni +1 danno per livello; l'incantatore rischia di perdere i sensi per 1d6 round.
3. **Querimonia^{*}:** Nel momento in cui subisce una ferita, l'incantatore emette un grido di sofferenza che infligge 4d6 danni.
4. **Simbolo di dolore^M:** Runa che devasta le creature vicine con dolori indicibili.

5. **Catarsi straziante***: Cura oppure infligge danni alle creature presenti all'interno dell'area di effetto a seconda del loro allineamento.
6. **Sguardo penetrante**: Il bersaglio diventa in preda al panico, infermo e in stato comatoso.
7. **Supplizio empatico***: Una vittima è soggetta agli stessi danni subiti dall'incantatore.
8. **Simbolo di demenza^M**: Runa che rende dementi le creature vicine.
9. **Lamento della banshee**: Uccide una creatura per livello.

INCANTESIMI DA DRUIDO

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA DRUIDO (ORAZIONI)

Malia su animali: Come *malia su persone* ma funziona su una creatura del tipo animale.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA DRUIDO

Dono ferale: Il compagno animale ottiene un bonus di +4 ai punteggi di For e Cos e le sue armi naturali aumentano di una categoria di danno.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA DRUIDO

Autocombustione: L'incantatore è avvolto da fiamme che non gli procurano ferite e che infliggono 1d6 danni aggiuntivi a ogni suo attacco in mischia.

Impeto ferale: L'incantatore manifesta la propria rabbia interiore, ottenendo attacchi naturali migliorati, bonus di movimento e intimidendo le creature che lo osservano.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA DRUIDO

Spuntoni d'ossa: Sporgenze ossee emergono dal torace dell'incantatore infliggendo 1d6 danni per ogni 2 livelli quando è in lotta.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA DRUIDO

Dissanguare: Prosciuga il sangue della vittima, infliggendole 2d6 danni alla Cos +1 danno per ogni 2 livelli.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA DRUIDO

Evoca sciame superiore: Evoca un numero di sciami di pipistrelli, topi o ragni pari a uno per ogni 4 livelli.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA DRUIDO

Inoculazione di parassita: Pone l'uovo di un parassita all'interno del corpo di una vittima, infliggendo danni alla sua Cos fino al termine della sua maturazione.

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA MAGO E DA STREGONE (TRUCCHETTI)

Ammaliamento **Malia su persone**: Migliora l'atteggiamento di una creatura nei confronti dell'incantatore.

- Evocazione **Traccia insanguinata**: Macchia con una traccia di sangue inestinguibile una superficie.
- Invocazione **Vista offuscata**: Fumo nerastro avvolge il volto della vittima, concedendo agli avversari occultamento totale.
- Trasmutazione **Sapore**: Altera il sapore dei cibi, aumentando di +1 la CD per scoprire la presenza di veleni.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

- Ammaliamento **Dimenticanza**: Modifica i ricordi della vittima.
- Divinazione **Individuazione degli esterni**: Permette di percepire l'aura delle creature provenienti dai piani esterni.
- Senso della clessidra^{*F}**: Permette di conoscere la quantità di tempo trascorsa da un evento accaduto di recente.
- Illusione **Mistificazione tattile**: Crea una falsa sensazione tattile.
- Invocazione **Fiotto orrido**: Una piccola sfera multicolore infligge 1 danno da acido, 1 danno da freddo e 1 danno da fuoco.
- Necromanzia **Sguardo di agonia**: Lo sguardo dell'incantatore infligge 1d6 danni non letali per ogni 2 livelli.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

- Ammaliamento **Fardello**: La vittima è oberata dal peso degli oggetti trasportati.
- Intrusione onirica**: L'incantatore è in grado di ottenere informazioni da una creatura addormentata.
- Evocazione **Raffica di schegge**: Dalle mani dell'incantatore scaturiscono schegge che infliggono 1d4 danni per livello.
- Illusione **Visione agghiacciante**: Crea una scena illusoria nella mente della vittima che ha l'effetto di spaventarla.
- Necromanzia **Cubo nero**: Crea uno o più cubi di energia negativa che infliggono 1d8 danni, dissolvendosi nell'impatto.
- Fobia inferiore**: Come *fobia* ma la vittima è scossa anziché spaventata.
- Trasmutazione **Movimenti del manichino**: La vittima può compiere solo un'azione di movimento o un'azione standard e la sua velocità è dimezzata.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

- Abiurazione **Rune stridenti**: Rune infliggono 1d6 danni per livello a chi si avvicina entro 3 metri da esse.
- Ammaliamento **Gorgo emotivo**: La vittima subisce un tracollo emozionale che le infligge penalità e bonus di morale.
- Insomnia**: Una creatura è impossibilitata ad addormentarsi per un giorno per livello.

Malia sui mostri: Come *malia su persone* ma funziona su creature di qualsiasi tipo.

Illusione **Presagio di morte:** La vittima pensa di essere sulla soglia della morte e subisce una penalità morale di -2 al tiro per colpire, tiro per i danni, tiri salvezza, prove di abilità o di caratteristica; perde tutti i bonus di Destrezza.

Invocazione **Quadrello scarlatto:** Quadrelli di ambra scarlatta compaiono automaticamente nell'incavo di una balestra.

Necromanzia **Atrofia dello scheletro:** Le ossa della vittima perdono solidità, infliggendo una penalità di -4 al tiro per colpire e alla CA.

Babele oscura: La vittima non è più in grado di parlare la propria lingua.

Invecchiare^M: Rende temporaneamente decrepita la vittima, infliggendole una penalità di -2 ai punteggi di For, Des, Cos e Car.

Necromanzia **Possessione delle spoglie^M:** L'incantatore assume il controllo del cadavere di una creatura deceduta di recente.

Trasmutazione **Dissanguare:** Prosciuga il sangue della vittima, infliggendole 2d6 danni alla Cos +1 danno per ogni 2 livelli.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Supplizio empatico:** Una vittima è soggetta agli stessi danni subiti dall'incantatore.

Evocazione **Evoca sciame superiore:** Evoca un numero di sciami di pipistrelli, topi o ragni pari a uno per ogni 4 livelli.

Vortice di schegge: Un vortice di schegge infligge 1d4 danni per livello.

Necromanzia **Fobia superiore:** Come *fobia* ma la vittima è in preda al panico anziché spaventata.

Trasmutazione **Deturpamento superiore:** Come *deturpamento*, ma la vittima subisce anche una penalità di -6 al punteggio di Cos, la velocità si riduce a un passo di 1,5 m e ha difficoltà a parlare.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Ammaliamento **Malia sui mostri di massa:*** Come *malia sui mostri* ma funziona su un numero maggiore di creature.

Dimenticanza superiore: Come *dimenticanza* ma agisce su un numero maggiore di creature e a una distanza superiore.

Divinazione **Percezione estrinseca:** L'incantatore ottiene le informazioni sensoriali di una creatura.

Evocazione **Esplosione di schegge:** Una sfera vortice-cante di schegge infligge 1d4 danni per livello.

Ragnatela di spine: Una ragnatela spinsa infligge danni a ogni creatura invischiata, pari a 1d6 per ogni 1,5 m attraversati.

Illusione **Presenza inosservata:** L'incantatore è ignorato dalle creature circostanti.

Invocazione **Querimonia:** Nel momento in cui subisce una ferita, l'incantatore emette un grido di sofferenza che infligge 4d6 danni.

Necromanzia **Fobia:** La vittima è spaventata in determinati ambienti o situazioni oppure quando interagisce con certe creature o oggetti.

Trasmutazione **Deturpamento:** Deforma la fisionomia della vittima, infliggendole una penalità di -6 ai punteggi di Des e Car e dimezzando la sua velocità.

Orride fauci: Una o più fauci scaturiscono dal corpo dell'incantatore e colpiscono a distanza infliggendo 2d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Ammaliamento **Sonno eterno^M:** Creature sprofondano in un sonno magico permanente.

Illusione **Presenza inosservata di massa:** Come *presenza inosservata* ma funziona su un numero maggiore di creature.

Necromanzia **Fiore rosso^M:** L'incantatore è in grado di fare esplodere una vittima dopo una certa durata di tempo, infliggendo 1d6 danni per ogni 2 livelli alle creature circostanti.

Trasmutazione **Sepolto vivo:** La vittima viene intrappolata sottoterra a una distanza di 30 m dalla superficie.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Ammaliamento **Sonnambulismo di massa:** Come *sonnambulismo* ma funziona su un numero maggiore di creature.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Ammaliamento **Amnesia^{M,E}:** I ricordi della vittima vengono cancellati permanentemente.

INCANTESIMI DA PALADINO

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA PALADINO

Individuazione degli esterni: Permette di percepire l'aura delle creature provenienti dai piani esterni.

Sonno rinfrencante: Cura 1 punto ferita e 1 punto di caratteristica extra per livello a una creatura addormentata.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Ammaliamento **Discordia:** Costringe la vittima ad attaccare l'incantatore.

Sonnambulismo: Rende sonnambula e al controllo dell'incantatore una creatura addormentata.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA PALADINO

Cerchio di grazia: Crea un cerchio di protezione dai non morti.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA PALADINO

Catarsi straziante: Cura oppure infligge danni alle creature presenti all'interno dell'area di effetto a seconda del loro allineamento.

Sonno rinfrencante di massa: Come *sonno rinfrencante* ma funziona su un numero maggiore di creature.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA RANGER

Dono ferale: Il compagno animale ottiene un bonus di +4 ai punteggi di For e Cos e le sue armi naturali aumentano di una categoria di danno.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA RANGER

Impeto ferale: L'incantatore manifesta la propria rabbia interiore, ottenendo attacchi naturali migliorati, bonus di movimento e intimorendo le creature che lo osservano.

Sentore di sangue^M: L'incantatore ottiene informazioni dalle tracce di sangue lasciate da una o più creature.

INCANTESIMI DA RANGER

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA RANGER

Senso della clessidra^F: Permette di conoscere la quantità di tempo trascorsa da un evento accaduto di recente.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA RANGER

Presenza inosservata: L'incantatore è ignorato dalle creature circostanti.

INCANTESIMI

Gli incantesimi che seguono sono presentati in ordine alfabetico.

AMNESIA

Ammaliamento (Compulsione)

[Influenza mentale]

Livello: Chr 9, Mag/Str 9

Componenti: V, S, M, PE

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo cancella permanentemente dalla memoria della vittima tutti i ricordi successivi al periodo della sua infanzia. L'incantesimo non elimina le conoscenze pratiche acquisite con l'esperienza, ma solo il ricordo di come queste si siano formate. Ad esempio, un guerriero competente nell'uso di un'arma, mantiene la specializzazione acquisita, ma non ricorda assolutamente il motivo per cui sia tanto abile nell'usare la sua arma né come abbia acquisito la sua bravura. In termini di gioco, *amnesia* non infligge livelli negativi, né nessun'altra penalità o riduzione delle capacità della vittima, tuttavia riduce a 0 tutti i gradi posseduti dal soggetto in qualsiasi abilità di Conoscenze. I ricordi rimossi dalla mente del bersaglio includono la propria identità e quella di qualsiasi persona conosciuta (inclusi compagni di avventura, nemici, gregari ecc.), nomi propri ed

esistenza di soggetti, luoghi e oggetti specifici. La vittima conserva tutti gli incantesimi preparati in precedenza e la capacità di lanciare incantesimi o di utilizzare qualsiasi capacità straordinaria, soprannaturale o magica posseduta, sebbene non ricordi come e perché ne sia in possesso. Inoltre, la creatura colpita da *amnesia* è *confusa* per 1 round per livello dell'incantatore. Il bersaglio di un' *amnesia* può occasionalmente ricordare qualche episodio della sua vita passata, ma l'integrità della sua memoria è perduta. La memoria della creatura può essere ripristinata solo per mezzo di un incantesimo *desiderio* o *miracolo*.

Componente materiale: Una perla nera e polvere di diamante del valore di 5.000 monete d'oro.

Costo in PE: 1.000 PE.

ATROFIA DELLO SCHELETRO

Necromanzia

Livello: Chr 3, Mag/Str 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 round per ogni 2 livelli (massimo 5)

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Attraverso questo incantesimo l'incantatore è in grado di atrofizzare temporaneamente lo scheletro della vittima. Le sue ossa perdono spessore e solidità, divenendo gommose, deboli e incapaci di sostenere il peso corporeo. La vittima cade prona, subendo una

penalità di -4 ai tiri per colpire e di -4 alla CA contro gli attacchi in mischia. Inoltre il bersaglio di *atrofia dello scheletro* subisce 4 danni aggiuntivi da ciascun attacco inferto con qualsiasi arma che infligge danni contundenti. A causa della trasformazione la vittima non è in grado di muoversi di oltre un passo di 1,5 metri per round.

Quando svanisce l'effetto dell'incantesimo le ossa riprendono rapidamente la loro forma e posizione originaria. Questo doloroso processo infligge alla creatura 2d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10). *Atrofia dello scheletro* non ha alcun effetto contro le creature prive di un'anatomia distinguibile o di scheletro, come costrutti, melme e vegetali. Se lanciato contro uno scheletro non morto, *atrofia dello scheletro* infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d6).

AUTOCOMBUSTIONE

Trasmutazione [Fuoco]

Livello: Drd 3

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per ogni 2 livelli

Autocombustione trasforma l'incantatore in una pira umana che sparge fiamme e lapilli attorno a sé. L'incantatore e tutto il suo equipaggiamento ardono di un intenso fuoco magico, senza subire alcun danno da esso.

Tutti gli attacchi in mischia effettuati dall'incantatore a mani nude o con una delle sue armi da mischia

provocano danni aggiuntivi da fuoco pari a 1d6 per ogni 4 livelli dell'incantatore (massimo 5d6). Chiunque attacchi l'incantatore a mani nude o entri in lotta con lui subisce lo stesso ammontare di danni da fuoco per ogni round. Il fuoco brucia normalmente qualsiasi oggetto estraneo all'equipaggiamento dell'incantatore.

Focus: Un acciarino.

BABELE OSCURA

Necromanzia

Livello: Chr 2, Mag/Str 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

La creatura colpita da *babele oscura* costringe la vittima a esprimersi in un linguaggio corrotto ogni volta che vuole parlare. L'incantatore stabilisce al momento del lancio dell'incantesimo quale linguaggio imporre alla vittima, scegliendo tra Abissale o Infernale. La vittima non dimentica i linguaggi che conosce, ma le parole pronunciate vengono inevitabilmente espresse con la lingua decisa dall'incantatore.

Babele oscura non impedisce l'utilizzo di capacità o incantesimi, tranne quelli dipendenti dal linguaggio.

L'incantesimo non può essere dissolto, ma può essere rimosso con *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo*, *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*.

CATARSI STRAZIANTE

Evocazione (Guarigione) [Bene]

Livello: Chr 5, Pal 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Propagazione a forma di cono del raggio di 9 m

Bersaglio: Tutte le creature all'interno dell'area di effetto

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: No

Dal simbolo sacro dell'incantatore si propaga una vampata di luce cremisi che guarisce o infligge danni a tutte le creature presenti all'interno dell'area di effetto a seconda del loro allineamento. L'incantatore avverte un dolore straziante che lo rende frastornato per la durata di un round.

Cubo nero



Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Area: Emanazione del raggio di 6 metri

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

Intorno all'incantatore si crea un cerchio luminoso. I non morti con un numero di Dadi Vita inferiore al livello di paladino del personaggio non possono entrare nel cerchio. I non morti con un numero di Dadi Vita superiore hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per scongiurare gli effetti dell'incantesimo. Il *cerchio di grazia* si muove con il paladino e ha effetto solo sui non morti. L'incantesimo dura 1 minuto per livello dell'incantatore, ma si interrompe se egli compie una qualsiasi azione di attacco. L'incantesimo è interrotto solo dagli attacchi effettuati dall'incantatore; gli alleati dell'incantatore all'interno dell'emanazione possono agire normalmente senza interrompere il *cerchio di grazia*.

CORROMPERE LA NATURA

Trasmutazione

Livello: Chr 8

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Materiale organico non intelligente in una propagazione del raggio di 30 m + 3 m per livello

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Corrompere la natura agisce sugli oggetti composti da materiale organico (come armature di cuoio, scudi di legno, archi e frecce, corde, vestiti ecc.) e sulle creature organiche prive di un punteggio di Intelligenza (come melme, parassiti, la maggior parte dei vegetali ecc.).

Il materiale colpito avvizzisce e si decompone in una poltiglia inservibile.

CUBO NERO

Necromanzia

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Le creature bersaglio subiscono gli effetti descritti nella tabella seguente.

Allineamento del bersaglio	Effetto della vampata
Legale buono	Cura 3d8+3 danni
Neutrale buono, caotico buono, legale neutrale	Cura 1d8+1 danni
Neutrale puro	Nessuno
Caotico neutrale, neutrale malvagio, legale malvagio	Infligge 1d8+1 danni
Caotico malvagio	Infligge 3d8+3 danni

CERCHIO DI GRAZIA

Abiurazione [Bene]

Livello: Pal 3

Componenti: V, S, FD

Effetto: Un cubo con spigolo di 5 cm + un cubo ulteriore per ogni 4 livelli (massimo 5)

Durata: 1 round per ogni 2 livelli

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un cubo nero pulsante di energia negativa compare sospeso a mezz'aria sopra la mano dell'incantatore. Egli può muovere mentalmente il cubo come meglio desidera, e il controllo del cubo non richiede concentrazione.

Con un'azione gratuita, l'incantatore può effettuare un attacco di contatto a distanza su un bersaglio visibile. Ogni cubo può compiere un solo attacco per round, utilizzando il più alto bonus di attacco dell'incantatore. Per ogni attacco portato con successo il cubo infligge 1d8 danni di energia negativa e si dissolve nell'impatto. Nel caso fallisca il bersaglio, il cubo torna a fianco dell'incantatore.

I *cubi neri* possono colpire lo stesso bersaglio oppure bersagli diversi, e ogni attacco viene effettuato con un'azione gratuita. I *cubi neri* non hanno alcun effetto sui non morti.

Focus: Una onice nera del valore di almeno 50 mo.

DETURPAMENTO

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 round per ogni 2 livelli

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo altera orribilmente l'anatomia della creatura colpita. La sua pelle cola distaccandosi dai muscoli, la carne si sfalda, si gonfia e si deforma. Per tutta la durata dell'incantesimo la vittima subisce una penalità di -6 ai punteggi di Destrezza e Carisma e la sua velocità di movimento viene dimezzata. Al termine dell'incantesimo la vittima ritorna alla sua forma originaria.

DETURPAMENTO SUPERIORE

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 6

L'incantesimo funziona come *deturpamento*, ma il movimento della creatura è ridotto a un passo di 1,5 metri per round e la creatura non è in grado di

comunicare in modo comprensibile (ha una probabilità del 50% di fallire il lancio di incantesimi che abbiano una componente verbale). La creatura subisce inoltre una penalità di -6 al punteggio di Costituzione.

DIMENTICANZA

Ammaliamento (Compulsione)

[Influenza mentale]

Livello: Brd 1, Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 giorno per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo modifica temporaneamente una piccola parte della memoria nella mente del bersaglio. *Dimenticanza* può modificare la memoria in due modi: alterare un dettaglio minore oppure sottrarre dalla memoria. La scelta del tipo di modifica spetta all'incantatore.

Alterare un dettaglio minore: L'incantatore modifica il ricordo di un aspetto secondario di una vicenda alla quale la vittima ha partecipato oppure è stata testimone. Ad esempio, se il bersaglio dell'incantesimo ha assistito a un omicidio, l'incantatore può alterare il ricordo dell'abbigliamento, i tratti somatici dell'assassino, l'ora dell'omicidio, la disposizione dei mobili nella stanza o la presenza o assenza di un oggetto qualsiasi. È possibile alterare un dettaglio minore per ogni due livelli dell'incantatore.

Sottrarre dalla memoria: L'incantesimo esclude dalla memoria il ricordo delle azioni compiute da un soggetto determinato (di solito l'incantatore) in un arco di tempo continuato non superiore a 1 round per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 10 round). Non è possibile sottrarre dalla memoria la presenza stessa del soggetto, ma solo le azioni da esso compiute. Una creatura che ricordi le azioni precedenti o successive del soggetto direttamente legate alle azioni che l'incantatore vuole sottrarre dalla memoria, riceve un bonus di +4 al tiro salvezza. Questa circostanza si verifica, per esempio, quando l'incantatore utilizza *dimenticanza* per sottrarre un omicidio dalla memoria di una creatura che ricordi di aver visto l'assassino combattere con la vittima (episodio avvenuto prima del frammento di memoria sottratta) o trascinarne via il

corpo (dopo la parte di memoria sottratta), o entrambe le cose.

Un tiro salvezza sulla *Volontà* effettuato con successo confonde i ricordi della vittima: la memoria del bersaglio non viene alterata dall'incantesimo, ma la creatura non è sicura della veridicità dei propri ricordi.

DIMENTICANZA SUPERIORE

Ammaliamento (Compulsione)

[Influenza mentale]

Livello: Brd 4, Mag/Str 4

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un numero di creature viventi equivalente a un massimo di DV pari al doppio del livello dell'incantatore e che si trovino a non più di 9 m l'una dall'altra

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Funziona come *dimenticanza*, ma agisce a una distanza maggiore e su più creature. Un tiro salvezza sulla *Volontà* effettuato con successo nega gli effetti dell'incantesimo. Le alterazioni della memoria dei soggetti prodotte da *dimenticanza superiore* sono permanenti.

DISCORDIA

Ammaliamento (Compulsione)

[Influenza mentale]

Livello: Brd 4, Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura umanoide

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore attira la veemente discordia della creatura bersaglio, inducendola ad attaccarlo. Se la vittima è già impegnata in combattimento contro un nemico, essa abbandona immediatamente lo scontro e si dirige verso l'incantatore, subendo i normali attacchi di opportunità. La vittima non può lanciare incantesimi, utilizzare armi da lancio, né fare uso di capacità, abilità o talenti che richiedano concentrazione.

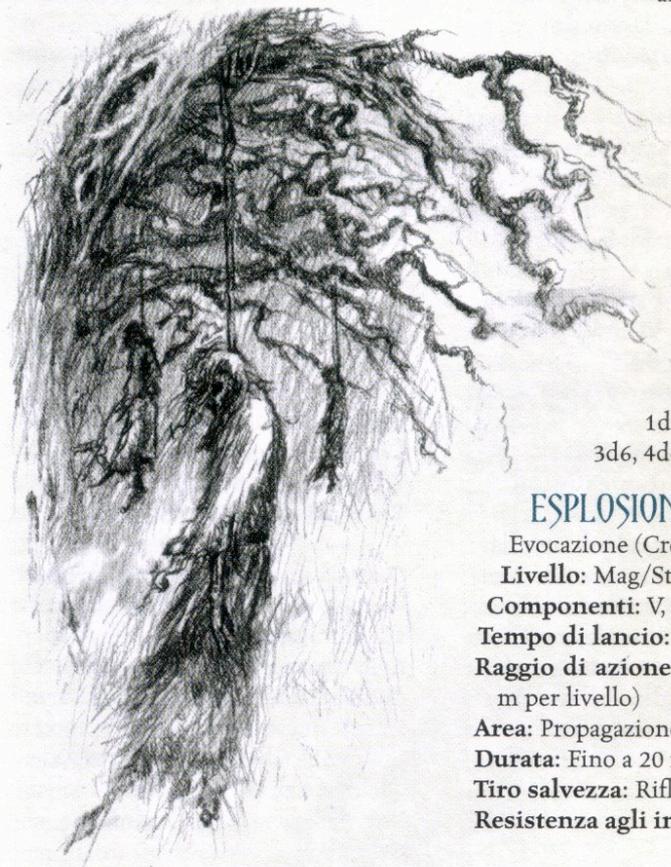
DISSANGUARE

Trasmutazione

Livello: Chr 6, Drd 5, Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard



animale ottengono un bonus di potenziamento +4 per tutta la durata dell'incantesimo. Inoltre, il danno delle armi naturali incrementa di un grado, come se la taglia della creatura fosse aumentata di una categoria: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6.

ESPLOSIONE DI SCHEGGE

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Propagazione del raggio di 6 m

Durata: Fino a 20 round; vedi testo

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una vorticante sfera metallica che produce un'esplosione di schegge. Queste schegge infliggono 1d4 danni perforanti per ogni livello dell'incantatore (massimo 10d4) a tutte le creature presenti nell'area. La sfera metallica creata dall'incantesimo può esplodere immediatamente se l'incantatore lo desidera, oppure questi può scegliere di ritardare lo scoppio per 1 round per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5 round). L'incantatore stabilisce l'ammontare del ritardo nel momento in cui completa l'incantesimo, e il ritardo, una volta stabilito, non può essere cambiato.

Componente materiale: Una scheggia acuminata di metallo.

EVUCA SCIAME SUPERIORE

Evocazione (Convocazione)

Livello: Brd 6, Drd 6, Mag/Str 6

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Sciame di pipistrelli, topi o ragni pari a 1 per ogni 4 livelli dell'incantatore

Durata: Concentrazione +5 round

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca un numero di sciami di pipistrelli, topi o ragni (a

sua scelta) pari a uno per ogni quattro livelli dell'incantatore. Per il resto, *evoca sciame superiore* funziona esattamente come l'incantesimo *evoca sciame* (vedi *Manuale del Giocatore*).

Componente materiale: Un quadrato di stoffa nera.

FARDELLO

Ammaliamento (Compulsione)

[Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 giorno per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Fardello induce nella vittima la sensazione di essere oberata dal peso del suo equipaggiamento. Per tutta la durata dell'incantesimo il carico effettivo della creatura bersaglio diviene il suo carico pesante, la metà del suo carico effettivo è il suo carico medio e un quarto del suo carico effettivo è il suo carico leggero massimo. La vittima può abbandonare parte del suo carico per ridurre le penalità causate da *fardello*.

FERITA CAUSTICA

Trasmutazione [Acido]

Livello: Chr 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 6 m

Area: Emanazione a forma di cono

Durata: 1 round per livello (1)

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore si autoinfligge una profonda lacerazione sul polso, dalla quale fuoriesce sangue acido. La ferita provoca 1 danno all'incantatore più 1 ulteriore danno per ogni round di durata dell'incantesimo. L'incantatore può dirigere il fiotto contro qualsiasi bersaglio presente in un cono di 6 metri. L'attacco infligge 1d6 danni da acido per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 10d6).

FIORE ROSSO

Necromanzia [Male, Morte]

Livello: Mag/Str 7

Componenti: S, M, PE

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Vedi testo

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Con un attacco di contatto a distanza effettuato con successo l'incantatore è in grado di prosciugare il sangue della creatura colpita. La vittima subisce 2d6 danni alla Costituzione +1 danno per ogni due livelli dell'incantatore (massimo +10) a causa della perdita di sangue. *Dissanguare* non ha alcun effetto contro creature prive di sangue (come melme e vegetali).

DONO FERALE

Trasmutazione

Livello: Drd 2, Rgr 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m più 1,5 m per livello)

Bersaglio: Compagno animale

Durata: 1 round per livello

Dono feroce rafforza il compagno animale dell'incantatore. I punteggi di Forza e di Costituzione del compagno

Tiro salvezza: Tempra nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo permette all'incantatore di creare delle insidiose e inconsapevoli "bombe viventi", pronte a esplodere e provocare distruzione. Per porre il "seme del fiore" sulla vittima, l'incantatore deve effettuare un attacco di contatto in mischia. Se l'attacco manca il bersaglio, l'incantesimo fallisce.

Dopo un giorno dal lancio dell'incantesimo, il seme arriva a maturazione. Da quel momento in poi l'incantatore può decidere di provocare l'esplosione della creatura con un'azione gratuita, purché ciò avvenga entro un giorno per livello dell'incantatore (conteggiando anche il giorno trascorso per la maturazione). Se questo periodo trascorre senza che l'incantatore faccia "germogliare il fiore rosso", la creatura è salva. L'incantatore può provocare l'esplosione della creatura soltanto se è in grado di vederla, anche mediante effetti magici. Quando il fiore "germoglia", il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza sulla Tempra per scongiurare l'effetto dell'incantesimo, altrimenti il suo corpo conflagra. Le sue carni dilaniate e le schegge delle sue ossa feriscono chiunque si trovi in un'esplosione del raggio di 6 metri, infliggendo 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 10d6). Un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo dimezza i danni delle creature circostanti.

A prescindere dai danni inflitti, la creatura bersaglio di *fiore rosso* muore nella conflagrazione delle sue carni.

Componente materiale: Un boccio di rosa rossa.

Costo in PE: 1.000 PE.

FIOTTO ORRIDO

Invocazione [Acido, Freddo, Fuoco]

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore scaglia una piccola sfera multicolore contro il bersaglio. Per colpirlo, deve effettuare con successo un attacco di contat-

to a distanza. La sfera infligge 1 danno da acido, 1 danno da elettricità, 1 danno da freddo e 1 danno da fuoco.

FOBIA

Necromanzia [Influenza mentale, Paura]

Livello: Brd 4, Chr 5, Mag/Str 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura umanoide

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è in grado di instillare nella mente di una creatura umanoide una paura irrazionale determinata da un ambiente, creatura, oggetto o situazione specifica. Ogni volta che il bersaglio dell'incantesimo si trova in presenza della fonte della sua paura irrazionale diviene spaventato.

Il tipo di fobia deve essere selezionato tra i seguenti:

- ambiente (deserto, dungeon, foresta, mare, palude ecc.);
- creatura (draghi, ragni, serpenti, topi ecc.);
- oggetto (aghi, libri magici, oggetti perfetti ecc.);
- situazione (luce intensa, buio pesto, ferite profonde, folla ecc.).

È anche possibile inventarsi una fobia personale, che non deve però essere più estesa di quelle sopradescritte; il GM ha comunque l'ultima parola sull'effetto della fobia.

Gli effetti dell'incantesimo *fobia* non possono essere dissolti, ma possono essere rimossi da *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo*, *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*.

FOBIA INFERIORE

Necromanzia [Influenza mentale, Paura]

Livello: Brd 2, Chr 3, Mag/Str 2

Funziona come *fobia*, ma il bersaglio diviene scosso anziché spaventato.

Gli effetti di *fobia inferiore* possono essere rimossi anche dall'incantesimo *dissolvi magie*.

FOBIA SUPERIORE

Necromanzia [Influenza mentale, Paura]

Livello: Brd 6, Chr 7, Mag/Str 6

Funziona come *fobia*, ma il bersaglio

cade in preda al panico anziché divenire spaventato.

Gli effetti di *fobia superiore* possono essere rimossi solo da *desiderio*, *desiderio limitato* e *miracolo*.

GORGO EMOTIVO

Ammaliamento (Compulsione)

[Influenza mentale]

Livello: Brd 3, Mag/Str 3

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersagli: Una creatura vivente

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo provoca un tracollo emozionale nella vittima che lo porta a sprofondare in un profondo tormento interiore, ma anche ad avere picchi di esuberanza estrema. Per ogni round in cui l'incantesimo è attivo occorre tirare sulla tabella seguente per vedere quali sono gli effetti sul morale del soggetto nel corso di quel round.

d%	Effetto
01-40	Subisce una penalità morale di -3.
41-60	Subisce una penalità morale di -2.
61-70	Subisce una penalità morale di -1.
71-90	Nessun effetto.
90-100	Guadagna un bonus morale di +1.

Il bonus o la penalità morale si applica a qualsiasi tiro per colpire, tiro per i danni, tiro salvezza, prova di abilità o di caratteristica effettuata in quel round.

IMPETO FERALE

Trasmutazione

Livello: Drd 3, Rgr 3

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

L'incantesimo provoca la manifestazione fisica della rabbia interiore dell'incantatore, trasformandolo nella proiezione di un orrore atavico e selvaggio, pronto a balzare e dilaniare la preda. L'incantatore ottiene un bonus di movimento di 3 metri per round, un attacco naturale primario con il morso e due attacchi naturali secondari con gli artigli, ciascuno dei quali infligge danni come indicato nella Tabella 5-1 nel MDM.

Inoltre, la trasformazione dell'incantatore è raccapricciante e tutte le creature che si trovano in un raggio di 9 metri dall'incantatore devono superare un tiro salvezza sulla Volontà o essere scosse per la durata dell'incantesimo.

INDIVIDUAZIONE DEGLI ESTERNI

Divinazione

Livello: Cacciatore di streghe 1, Chr 1, Mag/Str 1, Pal 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Area: Emanazione a forma di cono

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (1)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di individuare l'aura che circonda le creature provenienti dai piani esterni. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo che impiega per studiare un'area particolare.

1° round: Presenza o assenza di aurore di creature esterne.

2° round: Numero di aurore di creature esterne nell'area e forza dell'aura esterna più potente presente.

3° round: La forza e la posizione di ogni aura esterna e il piano originario dell'esterno. Se un'aura è al di fuori della sua linea di visuale, l'incantatore riesce a intuirne la direzione ma non la posizione precisa né il piano di origine.

Forza dell'aura: La forza dell'aura dell'esterno è determinata dai Dadi Vita della creatura esterna, come indicato nella tabella seguente:

DV	Forza
1 o meno	Debole
2-4	Moderata
5-10	Forte
11 o più	Schiacciante

Protrarsi dell'aura: Un'aura esterna si protrae anche dopo che la sua fonte originaria è stata distrutta. Se *individuazione degli esterni* viene lanciato e diretto verso quella locazione, l'incantesimo indica un'aura flebile (ancora meno forte di un'aura debole). Quanto a lungo l'aura permane a questo livello così flebile dipende dalla sua forza originaria:

Forza originaria	Durata del protrarsi dell'aura
Debole	1d6 round
Moderata	1d6 minuti
Forte	1d6 x 10 minuti
Schiacciante	1d6 giorni

Impeto ferale



Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare esterni in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le barriere, ma viene bloccato di fronte a 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno e detriti.

INOCULAZIONE DI PARASSITA

Necromanzia [Male]

Livello: Drd 8

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura umanoide

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Dopo aver lanciato questo incantesimo le mani dell'incantatore si ricoprono di piaghe e assumono un aspetto purulento. Conservano questa forma fino a quando non vengono a contatto con la pelle esposta di una creatura umanoide. Il contatto provoca l'inoculazione di un uovo di parassita nel corpo della vittima, che può essere evitata superando un tiro salvezza sulla Tempra.

La vittima non è cosciente dell'inoculazione dell'uovo. Dopo un giorno, tuttavia, l'uovo si schiude e comincia a crescere, nutrendosi delle interiora del corpo ospite. Le indicibili sofferenze causate dal parassita infliggono alla vittima

1d4 danni alla Costituzione al giorno, fintantoché il parassita si trova all'interno del suo corpo.

Un incantesimo *respingere parassiti* costringe il parassita a scavare nella carne della vittima per guadagnare l'uscita il più velocemente possibile. Questo provoca la perdita di ulteriori 1d4 punti di Costituzione.

Un incantesimo *desiderio, guarigione o miracolo* uccide il parassita. Se nessuno di questi incantesimi viene lanciato, il parassita continua a nutrirsi e a crescere nel corpo della creatura fino a uscirne quando essa muore, oppure dopo che sono trascorsi 1d4+2 giorni dalla sua inoculazione. Se la vittima è ancora in vita, il parassita la attaccherà immediatamente.

Il parassita che emerge dal corpo è di taglia Minuscola. L'incantatore deve stabilire il tipo di parassita al momento del lancio dell'incantesimo, tuttavia millepiedi e ragni sono le scelte più comuni.

Componente materiale: Un uovo del tipo di parassita da inoculare.

INSONNIA

Ammaliamento (Compulsione)
[Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Vedi testo
Bersaglio: Una creatura umanoide
Durata: 1 giorno per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Con questo incantesimo l'incantatore priva una creatura della possibilità di addormentarsi. Qualsiasi tentativo in tal senso risulterà vano: la vittima rimarrà costantemente ad occhi aperti, come se fosse assillata da preoccupazioni insondabili.

Dopo 24 ore dal momento del lancio dell'incantesimo la creatura diviene affaticata e dopo ulteriori 24 ore diviene esausta. La vittima rimane in questa condizione fino al termine della durata dell'incantesimo.

La difficoltà del tiro salvezza cambia a seconda di quanto bene l'incantatore conosca il soggetto e del tipo di connessione fisica (se presente) con quella creatura.

Conoscenza	Modificatore al tiro salvezza sulla Volontà
Nessuna	+10
Informazioni indirette (solo sentito parlare del soggetto)	+5
Informazioni dirette (si è incontrato il soggetto)	+0
Familiarità (si conosce bene il soggetto)	-5

1 L'incantatore deve avere un qualche tipo di connessione con una creatura che non conosce.

Connessione	Modificatore al tiro salvezza sulla Volontà
Descrizione o immagine	-2
Oggetto personale o abito	-4
Parte del corpo, ciocca di capelli, unghia tagliata ecc.	-10

Se la vittima effettua con successo un tiro salvezza sulla Volontà, l'incantesimo fallisce. Inoltre, l'incantatore non può lanciare nuovamente *insonnia* sullo stesso soggetto per almeno altre 24 ore.

Componente materiale: Una candela nera.

INTRUSIONE ONIRICA

Ammaliamento (Compulsione)
[Influenza mentale]
Livello: Brd 2, Mag/Str 2

Componenti: S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura umanoide addormentata
Durata: 10 minuti; vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore penetra nei sogni della vittima e attinge al suo inconscio per ricavarne informazioni. L'incantatore effettua una prova contrapposta di Carisma. Se il tentativo ha successo, l'incantatore può porre una domanda alla creatura addormentata. La risposta non giunge in modo preciso e dettagliato, ma attraverso le forme surreali e inquietanti del sogno. Se l'incantatore chiede dove si trova la stanza del tesoro, ad esempio, non ne scoprirà l'ubicazione esatta, ma potrebbe ricevere le immagini oniriche della creatura che si muove per i corridoi del castello e attraversa il passaggio segreto che conduce allo scrigno.

Se la prova contrapposta dell'incantatore fallisce o se la risposta non è custodita nell'inconscio della creatura, l'effetto dell'incantesimo termina immediatamente. Inoltre, se la concentrazione dell'incantatore viene interrotta durante l'*intrusione onirica*, la risposta viene rivelata solo parzialmente (a discrezione del Game Master).

INVECCHIARE

Necromanzia
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Per mezzo di questo incantesimo l'incantatore sottrae l'essenza vitale di una creatura umanoide, facendo invecchiare temporaneamente il suo corpo. In pochi istanti i connotati fisici e somatici della vittima assumono un aspetto decrepito (capelli bianchi, pelle raggrinzita, postura inarcata ecc.). Questo decadimento fisico provoca una penalità di -2 punti ai punteggi di Forza, Destrezza, Costituzione e Carisma. Al termine della durata dell'incantesimo la fisionomia della vittima si ripristina istantaneamente.

Componente materiale: Un pizzico di cenere e un opale del valore di 100 mo.

MALIA SU ANIMALI

Ammaliamento (Charme)
[Influenza mentale]
Livello: Drd 0
Bersaglio: Un animale

Funziona come *malia su persone*, ma può influenzare solo una creatura del tipo animale.

MALIA SUI MOSTRI

Ammaliamento (Charme)
[Influenza mentale]
Livello: Brd 2, Mag/Str 3
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 ora per livello

Funziona come *malia su persone*, ma l'effetto non è limitato dal tipo della creatura.

MALIA SUI MOSTRI DI MASSA

Ammaliamento (Charme)
[Influenza mentale]
Livello: Brd 3, Mag/Str 4
Bersaglio: Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: 1 ora per livello

Funziona come *malia sui mostri*, solo che l'effetto colpisce un numero di creature la cui somma di Dadi Vita non superi il triplo del livello dell'incantatore, oppure una singola creatura indipendentemente dai suoi Dadi Vita. Se nell'area sono presenti più bersagli di quanti ne sia in grado di colpire l'incantatore, egli deve designare un bersaglio alla volta fino a quando non ne sceglie uno con troppi Dadi Vita.

MALIA SU PERSONE

Ammaliamento (Charme)
[Influenza mentale]
Livello: Brd 0, Mag/Str 0
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura umanoide
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo fa sì che l'atteggiamento di una creatura umanoide nei confronti dell'incantatore si sposti di un grado verso premuroso (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG" nel *Manuale del Giocatore*). Se la creatura è attualmente minacciata o attaccata dall'incantatore o dai suoi alleati, tuttavia, riceve un bonus di +5 al tiro



salvezza. Questo incantesimo non permette di influire sulla creatura oltre i limiti dell'atteggiamento della creatura come modificato dall'incantesimo. Ad esempio, una creatura ostile colpita da *malia su persone*, diviene di atteggiamento maldisposto. Probabilmente rinuncerà ad attaccare l'incantatore e i suoi alleati, ma di certo non consentirà loro di attraversare liberamente il suo territorio. Qualsiasi atto da parte dell'incantatore o dei suoi eventuali alleati che minacci la persona soggetta a *malia su persone* ha l'effetto di spezzare l'incantesimo. L'incantatore deve essere in grado di parlare il linguaggio della creatura per comunicare con essa, oppure deve essere molto bravo per farsi capire a gesti.

MISTIFICAZIONE TATTILE

Illusione (Allucinazione)
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Effetto: Una sensazione illusoria
Durata: 1 minuto per livello (1)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una falsa percezione di natura tattile o fisica. Egli è in grado di far percepire alla vittima una sensazione tattile di acuto dolore (ad esempio, la puntura di un ago) o di piacere (come se si appoggiasse su un morbido cuscino). L'incantatore può anche alterare le sensazioni tattili trasmesse da un oggetto: l'impugnatura di una spada sembrerà viscida come la pelle di un serpente. In tal caso, il bersaglio che fallisce un tiro salvezza sulla Volontà sarà pervaso da un senso di orrore e disgusto, che lo costringerà a lasciar cadere l'oggetto impugnato. L'incantatore può alterare la percezione del calore fino a 15° C in più o in meno rispetto all'ambiente.

Componente materiale: Un filo di seta.

MOVIMENTI DEL MANICHINO

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

La vittima di questo incantesimo si muove in maniera rigida e impacciata. La creatura soggetta può compiere solo un'azione di movimento o un'azione standard per round, ma non entrambe (né può effettuare azioni di round completo). Per tutta la durata dell'incantesimo la vittima si muove a velocità dimezzata rispetto al normale. Molteplici effetti di *movimenti del manichino* non sono cumulativi.

Componente materiale: Una marionetta.

ORRIDE FAUCI

Trasmutazione
Livello: Chr 5, Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Effetto: Una fauce per ogni 4 livelli
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo deforma la struttura corporea dell'incantatore, creando alcune protuberanze di carne che fuoriescono dal suo corpo. Ciascuna escrescenza termina in una orrenda

fauce composta da tre mandibole dotate di denti affilati.

Le fauci sono da considerare come armi con portata di 6 metri, colpiscono con il più alto bonus di attacco base in mischia dell'incantatore e sono in grado di infliggere 2d6 danni + 1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20). È possibile creare una fauce per ogni quattro livelli dell'incantatore (massimo 5 fauci) e ciascuna fauce può colpire lo stesso bersaglio oppure bersagli differenti senza incorrere in alcun tipo di penalità.

Trattandosi a tutti gli effetti di parti del corpo dell'incantatore, ogni fauce possiede la stessa Classe Armatura e i punti ferita dell'incantatore.

L'incantatore deve rimanere concentrato per tutta la durata dell'incantesimo, impossibilitato a effettuare altre azioni che non siano condurre gli attacchi con le fauci. Nel caso venga ferito o subisca gli effetti di incantesimi ostili deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + il livello dell'incantesimo + i danni subiti) per mantenere attivo l'incantesimo. Colpire le fauci non spezza la concentrazione dell'incantatore.

Al termine dell'incantesimo le escrescenze di carne si ripristinano all'interno del corpo dell'incantatore.

Componente materiale: Un lembo di carne di serpente essiccata.

PENITENZA DI GUARIGIONE

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura consenziente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

La *penitenza di guarigione* permette all'incantatore di curare 1d3 danni per ogni caratteristica danneggiata e trasformare un ammontare di danni letali in danni non letali pari a 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10). Tuttavia, il processo provoca nel bersaglio una sofferenza indicibile che lo costringe a superare un tiro salvezza sulla Tempra o cadere a terra privo di sensi per 1d6 round.

PERCEZIONE ESTRINSECA

Divinazione (Scrutamento)
Livello: Cacciatore di streghe 3, Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo permette all'incantatore di ricevere le percezioni sensoriali di una creatura designata. Non è necessario che egli sia in grado di scorgere la creatura, ma deve essere consapevole della sua presenza. *Percezione estrinseca* non permette all'incantatore alcuna forma di controllo sulla creatura soggetta all'incantesimo. Se la creatura bersaglio dell'incantesimo possiede uno o più tipi di percezioni straordinarie, come olfatto acuto, percezione tellurica, scurovisione, visione crepuscolare, vista cieca e percezione cieca, l'incantatore a sua volta acquisisce la stessa capacità percettiva.

Per tutta la durata dell'incantesimo le normali percezioni sensoriali dell'incantatore si interrompono in favore di quelle della creatura bersaglio. L'incantatore deve mantenere la concentrazione e rimanere immobile per evitare che l'effetto si interrompa.

Percezione estrinseca non agisce sulle creature immuni agli attacchi di influenza mentale.

Componente materiale: Un occhio di corvo.

PIAGA DEL TRADIMENTO

Divinazione [Dipendente dal linguaggio]

Livello: Cacciatore di streghe 4, Chr 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 3 m

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore pratica un taglio nella carne di un bersaglio indifeso infliggendogli 1d6 danni. A quel punto può sottoporlo a un subdolo interrogatorio in cui la vittima è obbligata a rispondere. Può porre fino a una domanda per ogni due livelli dell'incantatore.

Se il bersaglio mente, la piaga si anima e parla dicendo la verità. Muovendosi come una bocca, la piaga dilania le carni della vittima provocandole 1d6 danni per ogni risposta non veritiera. La piaga non scende nei dettagli e non si pronuncia sulle verità omesse dalla vittima, ma fornisce brevi e concise risposte alla domanda.



Piaga del tradimento

Se il bersaglio risponde con mezzi diversi dalla parola (per esempio annuendo con la testa o scrivendo su un foglio), la piaga smaschera ugualmente eventuali menzogne. Se la vittima si limita a non rispondere, la piaga infligge comunque i danni e riferisce la risposta pochi istanti dopo.

POSSESSIONE DELLE SPOGLIE

Necromanzia

Livello: Chr 4, Mag/Str 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Il cadavere di una creatura umanoide

Durata: 1 ora per livello oppure finché l'incantatore non torna nel suo corpo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Lanciando *possezione delle spoglie*, l'anima dell'incantatore abbandona il proprio corpo per assumere il controllo del cadavere di una qualsiasi creatura umanoide. Dal momento che il cadavere non deve trovarsi in uno stato di decomposizione avanzata, è possibile prendere il controllo di un corpo che sia deceduto al massimo da non più di un giorno per ogni livello dell'incantatore.

Per tutta la durata dell'incantesimo l'incantatore è in grado di muovere il corpo della creatura deceduta come se fosse il proprio. A tutti gli effetti, il cadavere possiede le stesse caratteristiche di una creatura umanoide a cui sia stato applicato l'archetipo dello zombi (vedi MdM), con l'unica eccezione che l'incantatore è in grado di parlare (sebbene non possa utilizzare incantesimi o capacità magiche di alcun tipo, così come nessuna delle abilità, talenti, competenze o qualità speciali possedute).

Al termine della durata dell'incantesimo l'anima ritorna automaticamente al proprio corpo. Con un'azione standard l'incantatore può comunque interrompere volontariamente l'incantesimo, facendo ritornare l'anima al proprio corpo. Infine, l'anima dell'incantatore ritorna al proprio corpo anche nel caso in cui il cadavere posseduto venga ridotto a 0 o meno punti ferita.

Il corpo dell'incantatore rimane inanimato per tutta la durata dell'incantesimo. Se il corpo dell'incantatore viene distrutto mentre egli è in possesso del cadavere, l'incantatore muore al termine della durata dell'incantesimo. È necessario che sia il cadavere posseduto che il corpo dell'incantatore si trovino nello stesso piano dimensionale nel momento in cui l'anima ritorna nel proprio corpo, altrimenti l'incantatore muore.

Componente materiale Un'ametista del valore di almeno 50 mo.

PRESAGIO DI MORTE

Illusione (Finzione)

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo provoca nella vittima la sensazione di essere sulla soglia della morte. La sua pelle diventa fredda al tocco e di un pallido colore grigiastro. A un'occhiata superficiale la creatura potrebbe addirittura essere scambiata per un qualche tipo di non morto.

A meno che la vittima non superi un tiro salvezza sulla Volontà, essa cadrà nella più cupa disperazione, subendo una penalità morale di -2 al tiro per colpire, tiro per i danni, tiri salvezza, prove di abilità o di caratteristica e perdendo tutti i bonus di Destrezza (se ne possiede).

PRESENZA INOSSERVATA

Illusione (Mascheramento)

[Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 4, Rgr 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello (1)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo consente all'incantatore di essere totalmente ignorato ed evitato dalle creature circostanti che siano in grado di percepire la sua presenza. Fintantoché il personaggio non compie un'azione che renda evidente la sua presenza (effettuando un attacco, aprendo una porta sorvegliata, suonando uno strumento musicale ecc.) egli è in grado di rimanere inosservato ingannando tutti i sensi delle creature circostanti.

L'incantesimo non ha effetto nei confronti delle creature consapevoli della presenza dell'incantatore prima del lancio. L'incantesimo continuerà a funzionare normalmente nei confronti di tutte le creature che non sono in state in grado di avvertire la presenza dell'incantatore.

Se l'incantatore effettua un attacco quando si trova sotto l'effetto di

presenza inosservata ha diritto a un round di sorpresa.

Questo incantesimo non agisce sulle creature immuni agli effetti di influenza mentale.

PRESENZA INOSSERVATA DI MASSA

Illusione (Mascheramento)

[Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 7

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: L'incantatore e una creatura per ogni 2 livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Questo incantesimo funziona come *presenza inosservata* tranne che l'effetto si applica anche su altre creature in contatto con l'incantatore al momento del lancio. L'effetto dell'incantesimo si spezza se una qualsiasi delle creature effettua un'azione che renda evidente la sua presenza oppure si allontani a più di 9 metri di distanza dall'incantatore.

L'incantesimo non ha effetto nei confronti delle creature consapevoli della presenza dell'incantatore o di una qualsiasi delle creature bersaglio prima del lancio.

QUADRELLO SCARLATTO

Invocazione

Livello: Brd 3, Cacciatore di streghe 2, Mag/Str 3

Componenti: S, M, F

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Personale

Durata: 1 round per livello

Pungendosi con la punta di un quadrello e versando una goccia di sangue nell'incavo della propria balestra, l'incantatore crea una scheggia di ambra scarlatta pronta per essere utilizzata come proiettile. Quando l'incantatore scocca il quadrello magico, la balestra si ricarica autonomamente e una nuova scheggia di ambra compare nell'incavo.

I proiettili evocati dall'incantesimo si adattano al tipo di balestra utilizzato (a mano, a ripetizione, leggera o pesante) e sono da considerarsi come armi magiche con un bonus di potenziamento +2 al tiro per colpire e ai danni.

Componente materiale: Una goccia di sangue dell'incantatore.

Focus: Una balestra e un quadrello.

QUERIMONIA

Invocazione [Sonoro]

Livello: Brd 4, Mag/Str 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Creatura toccata

Area: Cono di 9 m

Durata: Fino a 10 minuti per livello o finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Tempra dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

La *querimonia* è un acuto lamento di dolore che produce effetti devastanti sulle creature circostanti. L'incantesimo rimane latente sul corpo del beneficiario fino a quando non subisce una perdita di punti ferita provocata da una creatura avversaria. Nel momento in cui viene colpito, il soggetto emette un lamento che infligge 4d6 danni sonori in un cono di 9 metri in direzione dell'avversario. Tutte le creature presenti nell'area di effetto possono dimezzare i danni superando un tiro salvezza sulla Tempra.

La *querimonia* è da considerarsi come un'azione gratuita di durata istantanea e non influisce sul numero di azioni che il soggetto può effettuare nel corso del suo round.

Ogni creatura può avere al massimo una sola *querimonia* su di sé.

Componente materiale: Una piuma di corvo.

RAFFICA DI SCHEGGE

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Cono di schegge metalliche

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Dalle mani dell'incantatore scaturisce un cono di schegge che infligge 1d4 danni perforanti per ogni livello dell'incantatore (massimo 5d4).

Componente materiale: Una scheggia acuminata di metallo.

RAGNATELA DI SPINE

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Ragnatele di spine in una propagazione del raggio di 6 m

Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Riflessi nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Ragnatela di spine funziona esattamente come l'incantesimo *ragnatela* (vedi *Manuale del Giocatore*) con la differenza che gli strati di filamenti resistenti e appiccicosi contengono anche numerosi aculei e spine in grado di dilaniare la pelle di chi tenta di muoversi attraverso di essi. Per ogni 1,5 metri di ragnatela di spine attraversata o per ogni tentativo di liberarsi non riuscito una creatura subisce 1d6 danni a causa dalle ferite inferte dagli aculei.

Componente materiale: Un frammento di tela di ragno e una spina.

RIPOSO INDISTURBATO

Abiurazione
Livello: Chr 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura per ogni 2 livelli
Durata: 24 ore
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore tesse una trama invisibile che protegge da tutti gli effetti di sonno e da incantesimi o creature che influenzano il normale riposo o che agiscono su bersagli addormentati.

Componente materiale: Un ago e un filo sottile d'argento.

RUNE STRIDENTI

Abiurazione
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Area: Emanazione del raggio di 6 m centrata su un oggetto; vedi testo
Durata: 24 ore o finché non viene scaricato (I)
Tiro salvezza: Tempra dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore traccia alcune piccole rune magiche su una superficie solida o su un oggetto inamovibile. Nel momento in cui una creatura di taglia Minuscola o superiore si avvicina entro 3 metri, le rune si attivano emettendo un lamento terrificante che infligge 1d6 danni sonori alla vittima per ogni livello dell'incantatore (massimo 5d6). Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo dimezza i danni. Eventuali creature che si trovano entro 3 metri di distanza dalla

vittima subiscono danni dimezzati oppure nessun danno se superano un tiro salvezza sulla Tempra.

Il lamento terrificante può essere percepito chiaramente da chiunque si trovi entro 18 metri dalle rune. Occorre ridurre la distanza di 3 metri per ogni eventuale porta chiusa frapposta e di 6 metri per ogni eventuale parete frapposta. In condizioni di silenzio, il lamento può essere udito fiocamente fino a una distanza di 54 metri. Il lamento dura un round.

Componente materiale: Polvere di boletto stridente.

SAPORE

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 3 m
Bersaglio: Cibo pari a 27 dm³ per livello
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di alterare il sapore dei cibi in modo da ingannare il gusto, solitamente per celare la presenza di veleno. La CD per le prove di Artigianato (alchimia) o di Saggezza eseguite per scoprire la presenza di veleno e il tipo di veleno utilizzato aumentano di +1 per ogni livello dell'incantatore. *Sapore* non ha alcuna efficacia contro gli effetti magici utilizzati per scoprire la presenza di veleni, come l'incantesimo *individuazione del veleno*.



Sepolto vivo

MA

SENSO DELLA CLESSIDRA

Divinazione

Livello: Brd 1, Cacciatore di streghe 1, Mag/Str 1, Rgr 1

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio o Area: Vedi testo

Durata: Istantanea

Senso della clessidra permette di conoscere quanto tempo è trascorso da un evento accaduto di recente (massimo un'ora per livello dell'incantatore). L'incantesimo si limita a fornire informazioni su ciò che si trova entro il campo visivo dell'incantatore. Ad esempio, è possibile apprendere da quanto tempo sono state lasciate delle tracce sul terreno, quante ore sono trascorse dalla morte di una creatura, oppure quanti minuti sono passati dal furto di un oggetto magico.

Focus: Una piccola clessidra di vetro

SENTORE DI SANGUE

Divinazione

Livello: Cacciatore di streghe 2, Rgr 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Tracce di sangue

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Con questo incantesimo l'incantatore è in grado di recuperare informazioni dalle tracce di sangue versate da una o più creature. Il sangue deve essere stato versato da non più di 1 ora per livello dell'incantatore, altrimenti l'incantesimo non produce alcun effetto.

La quantità di informazioni che l'incantatore ottiene varia in base al tempo che egli impiega per studiare le tracce:

1° round: Razza, tipo ed eventuale sottotipo della creatura.

2° round: Numero di Dadi Vita, punteggio di Forza e Costituzione e bonus totale ai tiri salvezza sulla Tempra della creatura.

3° round: Direzione e distanza approssimativa in cui si trova la creatura al momento del lancio dell'incantesimo. Se la creatura è deceduta l'incantatore diviene consapevole della sua morte.

L'incantatore può esaminare le tracce di sangue di molteplici crea-

ture, ma per ciascuna di esse deve rimanere concentrato per 3 round consecutivi.

Componente materiale: Il sangue delle creature di cui si vogliono ottenere le informazioni.

SEPOLTO VIVO

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura di taglia Media o inferiore

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo trasforma il terreno sotto i piedi della vittima in fauci fameliche che la inghiottono istantaneamente. Se non supera un tiro salvezza sui Riflessi, la creatura viene trascinata nel sottosuolo fino a una profondità di 30 metri. La creatura si ritroverà inesorabilmente imprigionata nella terra e comincerà a soffocare (vedi "Soffocamento" nella GDM).

Questo incantesimo agisce solamente sulle superfici di terreno friabile (come argilla, sabbia ecc.), mentre non ha alcuna efficacia nelle zone pavimentate o rocciose, come la maggior parte dei dungeon.

SGUARDO DI AGONIA

Necromanzia [Male]

Livello: Mag/Str 1

Componenti: S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo permette all'incantatore di effettuare un attacco con lo sguardo che provoca una profonda e grave sofferenza nella vittima. Lo sguardo di agonia infligge 1d6 danni non letali per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d6). Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo dimezza l'ammontare dei danni.

Le creature accecate o prive di un apparato visivo sono immuni allo sguardo di agonia.

SINFONIA INQUIETANTE

Invocazione [Paura, Sonoro]

Livello: Brd 5

Componenti: S, F

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: 27 m

Area: Creature ostili in una propagazione del raggio di 27 m centrata sull'incantatore

Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Suonando la *sinfonia inquietante* l'incantatore terrorizza le creature ostili che lo stanno ascoltando. Ogni creatura deve superare un tiro salvezza sulla Volontà altrimenti cade in preda al panico, lasciando cadere ogni cosa e allontanandosi al massimo della velocità. Chi supera il tiro salvezza deve comunque effettuarlo nuovamente a ogni round in cui rimane in ascolto della *sinfonia inquietante*.

Gli effetti della melodia continuano fintantoché l'incantatore prosegue nella sua esecuzione. Nel momento in cui l'incantatore smette di suonare (perché è terminata la durata dell'incantesimo o perché è stata interrotta la sua concentrazione) termina anche l'effetto della *sinfonia inquietante*.

Focus: Lo strumento musicale dell'incantatore.

SONNAMBULISMO

Ammaliamento (Compulsione)

[Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale]

Livello: Brd 5, Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura addormentata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore penetra nei sogni della vittima e assume il controllo delle sue azioni.

Il primo effetto dell'incantesimo è quello di rendere sonnambula la creatura addormentata. Per ottenere ciò, l'incantatore deve effettuare una prova contrapposta di Carisma. Se il tentativo ha successo, la creatura cade in una sorta di dormiveglia in cui ogni evento viene rivissuto come se succedesse dentro a un sogno. Il sonnambulo può compiere

qualsiasi tipo di azione, ma lo stato di parziale incoscienza gli provoca una penalità di -2 alla CA, ai tiri per colpire, ai danni, ai tiri salvezza e a tutte le prove di caratteristica e abilità. In aggiunta, una creatura sonnambula può compiere solo una singola azione di movimento o un'azione standard ogni turno, ma non entrambe (né possono compiere azioni di round completo).

Il secondo effetto dell'incantesimo permette all'incantatore di esercitare un certo grado di controllo sulla creatura sonnambula. La vittima percepisce le parole e le azioni dell'incantatore nel modo più favorevole (considerare il suo atteggiamento come amichevole). Mentre l'incantesimo è attivo la creatura non attaccherà l'incantatore, che può tentare di impartirgli ordini effettuando una prova contrapposta di Carisma. Se il tentativo ha successo, l'incantatore lo convince a fare qualcosa che altrimenti non farebbe. Un sonnambulo intelligente non obbedisce a ordini suicidi o palesemente nocivi per lui, però può essere convinto a compiere un'azione particolarmente pericolosa (vedi *charm su persone* nel *Manuale del Giocatore*).

Nessun rumore o altro elemento di disturbo può destare dal suo stato la creatura sotto gli effetti di *sonnambulismo*, ma l'incantesimo si spezza immediatamente se il sonnambulo subisce ferite. Quando l'effetto dell'incantesimo termina o viene interrotto, il bersaglio si risveglia all'istante senza ricordare nulla di quanto è effettivamente avvenuto mentre sognava.

SONNAMBULISMO DI MASSA

Ammaliamento (Compulsione)
[Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 8

Bersaglio: Una creatura addormentata ogni 4 livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m di distanza l'una dall'altra

Questo incantesimo funziona come *sonnambulismo* ma può essere influenzata fino a una creatura per ogni quattro livelli dell'incantatore.

SONNO ETERNO

Ammaliamento (Compulsione)
[Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 7

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Una o più creature viventi entro un'esplosione del raggio di 9 m

Durata: Permanente (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantesimo *sonno eterno* fa cadere in un sonno magico un numero di creature il cui totale di Dadi Vita sia pari o inferiore al doppio del livello dell'incantatore. Le creature con meno DV vengono colpite per prime. Tra creature con lo stesso numero di DV, vengono colpite per prime quelle più vicine al punto di origine dell'incantesimo. I DV che non sono sufficienti a influenzare una creatura vengono sprecati.

Le creature addormentate sono indifese. Nel loro stato di torpore non necessitano di mangiare o bere, ma invecchiano normalmente. L'unico modo per interrompere il *sonno eterno* è per mezzo di un incantesimo *desiderio*, *desiderio limitato* e *miracolo*.

Sonno eterno non ha alcun effetto sulle creature prive di sensi, i costrutti o i non morti.

Componente materiale: Polvere d'oro del valore di almeno 500 mo.

SONNO RINFRANCANTE

Evocazione (Guarigione)

Livello: Brd 1, Chr 1, Pal 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: Vedi tesio

Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: No (innocuo)

Appoggiando il palmo della mano su una creatura, l'incantatore infonde un flusso ristoratore di energia positiva che agisce durante il sonno. Nel corso della successiva notte completa di riposo, il bersaglio recupera 1 punto ferita extra per ogni livello dell'incantatore (massimo +10) e ripristina 1 punto extra a ciascuna caratteristica per ogni due livelli dell'incantatore (massimo +5).

Gli effetti di questo incantesimo si producono al risveglio della creatura. Per ottenere i benefici la creatura deve dormire per 8 o più ore consecutive. Qualsiasi interruzione del sonno impedisce all'incantesimo *sonno rinfrancante* di produrre i suoi effetti. L'incantesimo non agisce sulle creature immuni agli effetti di *sonno*

e sulle creature che non dormono. L'energia positiva dell'incantesimo non danneggia i non morti.

SONNO RINFRANCANTE DI MASSA

Evocazione (Guarigione)

Livello: Brd 4, Pal 4

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *sonno rinfrancante*, ma concede gli stessi benefici a un numero maggiore di creature. Inoltre ogni creatura recupera 1 punto ferita extra per livello dell'incantatore (massimo +20) e ripristina 1 punto extra a ciascuna caratteristica per ogni due livelli dell'incantatore (massimo +10).

SPUNTONI D'OSSA

Trasmutazione

Livello: Drd 4

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Durata: 1 round per livello

L'incantatore plasma le ossa della propria gabbia toracica trasformandole in sottili spuntoni retrattili. Per tutta la durata dell'incantesimo l'incantatore può fare scattare gli *spuntoni d'ossa* per colpire un avversario con cui è in lotta. L'incantatore può protrudere gli *spuntoni d'ossa* una volta per round, e dopo ogni attacco essi acquisiscono la loro forma naturale senza provocare alcuna ferita all'incantatore e senza danneggiare l'equipaggiamento indossato o trasportato.

Quando l'incantatore afferra un avversario può effettuare una prova di lotta ad ogni round per infliggere 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 10d6). L'incantatore può continuare a infliggere danni all'avversario con gli *spuntoni d'ossa* finché l'incantesimo non ha termine o finché l'avversario non riesce a liberarsi dalla lotta.

SUPPLIZIO EMPATICO

Abiurazione [Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Supplizio empatico consente all'incantatore di sintonizzare i punti nevralgici del proprio corpo con quelli della vittima. Per l'intera durata dell'incantesimo qualsiasi ferita o effetto dannoso subito dall'incantatore viene duplicato sul corpo della vittima. Viceversa, gli incantesimi e gli effetti positivi non vengono duplicati.

L'incantesimo termina quando la durata si esaurisce oppure quando una delle due creature (l'incantatore o la vittima) muore.

Supplizio empatico agisce a qualsiasi distanza, purché la vittima si trovi sullo stesso piano di esistenza dell'incantatore.

TEGUMENTO SOFFOCANTE

Trasmutazione

Livello: Chr 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 2 round per livello

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore provoca la crescita di una sottile pellicola trasparente che avvolge la pelle della vittima. Il tegumento è così aderente e sottile da non intralciare i movimenti e le percezioni sensoriali della creatura, ma le impedisce di respirare (vedi "Soffocamento" nella GDM), parlare, utilizzare effetti basati sulla voce e lanciare qualsiasi incantesimo con componente verbale.

TENTAZIONE

Ammaliamento

(Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Chr 3

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Una creatura

Durata: 1 minuto

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore obbliga una creatura a commettere un particolare atto, spesso contrario al suo allineamen-

to. Il tipo di tentazione deve essere specificato con chiarezza (una frase al massimo) e rimandare a un'azione che il bersaglio sia in grado di effettuare entro 1 minuto dal lancio dell'incantesimo. L'oggetto della tentazione deve necessariamente consistere in un atto che normalmente è proibito o è contrario all'etica del personaggio, altrimenti l'incantesimo non produce alcun effetto. Ad esempio, l'incantesimo non agisce se viene lanciato su un ladro con lo scopo di indurlo a commettere un furto, mentre funzionerà se la stessa tentazione viene lanciata su un chierico di una divinità legale. Tentare il bersaglio a compiere un atto palesemente dannoso per la sua incolumità nega gli effetti dell'incantesimo.

Se fallisce il tiro salvezza sulla Volontà, la creatura bersaglio è obbligata a compiere l'azione richiesta a prescindere dal suo allineamento e dai suoi rapporti di amicizia. Mentire, rubare, ammettere una colpa, comportarsi in maniera caritatevole o con benevolenza sono tutti esempi validi.

I bersagli che falliscono il tiro salvezza diventano più suscettibili agli effetti di questo incantesimo, subendo una penalità di -1 quando devono resistere allo stesso tipo di tentazione. La penalità è cumulativa per ogni volta che il tiro salvezza viene fallito, e può essere eliminata soltanto con *rimuovi maledizione ed espiazione*. Se la penalità del bersaglio raggiunge o supera il suo bonus di Volontà, la tentazione prende il sopravvento. Da quel momento in poi il bersaglio commetterà l'atto per sua stessa scelta ogni volta che si presenta l'occasione, ammesso che esista la ragionevole certezza di sfuggire a eventuali incriminazioni.

TRACCIA INSANGUINATA

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 0

Componenti: S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura o un oggetto toccato

Effetto: Una macchia di sangue del diametro di 2,5 cm

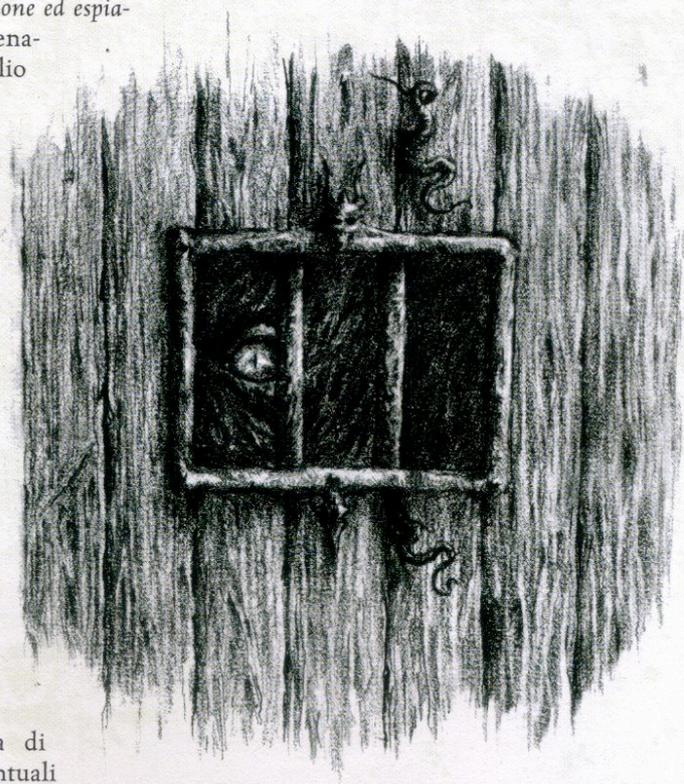
Durata: Un giorno per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Intingendo un dito nel proprio sangue, l'incantatore può macchiare permanentemente un tessuto, un oggetto o una piccola superficie di pelle. Per colpire un bersaglio non consenziente è necessario effettuare un attacco di contatto in mischia. *Traccia insanguinata* non è in grado di macchiare superfici liquide. La macchia di sangue può essere lavata via normalmente con acqua e sapone, ma dopo un'ora ricomparirà magicamente nello stesso punto. È possibile impedire che la macchia si riformi solamente utilizzando effetti magici.

Per ottenere una goccia del proprio sangue, l'incantatore deve infliggersi un lieve taglio che non provoca alcuna perdita di punti ferita.

Componente materiale: Una goccia di sangue.



VISIONE AGGHIACCIANTE

Illusione (Allucinazione) [Influenza mentale, Paura]

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore evoca una scena illusoria che provoca orrore e sgomento nella vittima. L'incantesimo scava nel subconscio della creatura colpita evocando i suoi tormenti reconditi e le sue paure ataviche. Solo il bersaglio dell'incantesimo è in grado di percepire la *visione agghiacciante*. L'incantatore non ha alcun controllo sul tipo di allucinazione del bersaglio. Il bersaglio colpito dalla visione è spaventato e fugge via per l'intera durata dell'incantesimo.

Componente materiale: Un filo di seta nero.

VISTA OFFUSCATA

Invocazione [Oscurità]

Livello: Brd 0, Chr 0, Mag/Str 0

Componenti: S, M/ED

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo circonda il volto di una creatura con un fumo nerastro che gli impedisce una visione nitida. Tutti gli avversari della vittima godono per la durata dell'incantesimo di occultamento totale (probabilità del 50% che la vittima dell'incantesimo fallisca il bersaglio). Anche le creature normalmente in grado di vedere nell'oscurità (come con scurovisione o visione crepuscolare) hanno la stessa probabilità di mancare il bersaglio. Le luci normali (torce, candele, lanterne e così via) non sono in grado di contrastare l'effetto.

Componente materiale: Una goccia di inchiostro nero.

VORTICE DI SCHEGGE

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Una sfera del raggio di 6 metri

Durata: Concentrazione +5 round

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore evoca un vortice turbinante di schegge taglienti che si muove al suo comando. Le schegge infliggono 1d4 danni perforanti per livello dell'incantatore (massimo 20d4) a tutte le creature presenti all'interno dell'area di effetto. L'incantatore è in grado di spostare il vortice in qualsiasi direzione alla velocità di 18 metri per round. Qualsiasi effetto che interrompa la concentrazione dell'incantatore pone fine al suo controllo sul vortice. Una volta interrotta la concentrazione, il vortice di schegge si blocca sul posto e continua ad agire per 5 round, prima di dissolversi senza lasciare traccia.

Componente materiale: Una scheggia acuminata di metallo.



Se è vero che l'equipaggiamento di un avventuriero può fare la differenza tra il fallimento o il buon esito di una sfida, lo è ancora di più quando c'è da affrontare l'ignoto. Nella prima parte di questo capitolo viene descritta la dotazione speciale che ogni buon indagatore si dovrebbe procurare prima di misurarsi con misteri occulti e segreti terrificanti. Si tratta generalmente di strumenti che favoriscono la raccolta di prove, lo spionaggio, l'imprevedibilità e il sotterfugio. Subito dopo vengono introdotte armi e armature non magiche che possono indurre apprensione negli avversari con il loro semplice sfoggio. L'ultima parte del capitolo presenta invece degli oggetti magici con effetti macabri e insoliti, che aggiungeranno una sensazione di sinistro pericolo alle vostre avventure.

OGGETTI INVESTIGATIVI

Quando l'orrore è qualcosa di palpabile ma non si manifesta come una creatura da abbattere, nasce il bisogno di disporre di metodi alternativi per sconfiggere le proprie nemesi. I seguenti oggetti possono servire per affrontare l'ignoto sapendo di contare su un'attrezzatura adeguata.

Arma da scasso: Questo tipo di arma contiene un piccolo scompartimento segreto nell'elsa. All'interno di esso è possibile nascondere alcuni arnesi da scasso che possono essere utilizzati normalmente. In alternativa, è possibile nascondere nell'elsa anche un oggetto delle dimensioni al massimo di una pergamena. Un'arma da scasso deve essere dotata di un'elsa, come nel caso di pugnali, spade, kukri e simili. Il prezzo di un'arma da scasso aumenta di 50 mo, e il suo peso aumenta di 0,5 kg; pertanto una spada corta da scasso costerebbe 60 mo e peserebbe 1,5 kg.

Cristalli siamesi: Una rarissima varietà di minerali produce i cosiddetti "cristalli siamesi". Intagliati per una lunghezza di circa 30 centimetri, i cristalli siamesi possono emettere un tenue bagliore quando vengono sfregati per un round intero. La durata del bagliore è di 1 minuto e la sua intensità è pari a quella della luce fioca. Inoltre, quando un cristallo viene spezzato in due, ciascuna metà emette il bagliore anche se è l'altra a essere sfregata, purché le parti si trovino entro 1,5 km l'una dall'altra. Una volta terminata la durata del bagliore, i cristalli siamesi diventano minerali comuni.

Cuneo di sfondamento: Barra di ferro a punta fina che va infilata tra lo stipite e la porta che si vuole sfondare. Grazie alla pressione esercitata, il cuneo fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Forza effettuate per sfondare porte. Questo attrezzo è comunemente utilizzato da ladri di strada e topi d'appartamento.

Essenza inodore: Questa essenza deve essere cosparsa sul corpo e l'equipaggiamento del soggetto. Una fiala di 0,25 litri è sufficiente a cancellare per 1 ora qualsiasi odore distintivo. Anche le creature dotate della capacità di olfatto acuto non possono individuare chi utilizza l'essenza.

Giacco immobilizzante: Questo giacco di cuoio è un efficace sostituto di manette o corde. Alcune cinghie sono legate al busto e alle lunghe maniche, in modo da impedire qualsiasi movimento degli arti superiori. Molte guardie preferiscono utilizzare il giacco immobilizzante al posto delle manette quando trasportano i prigionieri, dato che il giacco immobilizza perfettamente il busto del prigioniero ma non ne rallenta il normale movimento. Un tentativo di liberarsi può riuscire solamente se si supera una prova di Artista della Fuga con CD 35.

Tabella 6-1: Oggetti investigativi

Oggetto	Costo	Peso
Arma da scasso	+50 mo	+0,5 kg
Cristalli siamesi	80 mo	0,5 kg
Cuneo di sfondamento	2 mo	1 kg
Essenza inodore (1 ampolla)	50 mo	1 kg
Giacco immobilizzante	90 mo	8 kg
Guanto-lama	45 mo	1,5 kg
Lamina reattiva	320 mo	0,5 kg
Lente prismatica	170 mo	0,25 kg
Polvere rivelatrice (1 sacchetto)	120 mo	0,25 kg
Liuto a doppio fondo	100 mo	1,5 kg
Manto celante	85 mo	2 kg
Minerale risonante	60 mo	0,5 kg
Miscela della mutazione vocale (1 fiala)	50 mo	0,5 kg
Pigmento notturno (1 fiala)	35 mo	0,5 kg
Unguento isolante (1 ampolla)	25 mo	1 kg

Guanto-lama: Si tratta di un guanto dall'aspetto comune che in realtà possiede una piccola intercapedine nascosta. Con un'azione di movimento e azionando un meccanismo posto sul palmo è possibile far fuoriuscire una lama sottile. La lama può essere impugnata ed è da considerare a tutti gli effetti come un pugnale. È possibile accorgersi del doppio strato che nasconde la lama superando con successo una prova di Osservare con CD 25 oppure perquisendo il soggetto (prova di Cercare con CD 15).

Lamina reattiva: Nelle profondità del sottosuolo esistono rarissimi metalli che vengono trattati con procedimenti

speciali per ottenere delle lamine sensibili alla luce. La lamina reattiva viene coperta con un panno di velluto nero per evitare che rimanga impressa involontariamente. Quando il panno viene rimosso e la lamina è esposta alla luce, dopo 1 round sulla sua superficie si imprimerà una traccia abbastanza nitida della scena che le si trova davanti. L'immagine resta sulla superficie della lamina per 24 ore, dopodiché scompare. Ogni lamina può essere utilizzata 1 volta sola.

Lente prismatica: Questo strumento è stato progettato per l'osservazione delle tracce lasciate sul terreno. Osservando la base superiore della lente si possono confrontare le diverse zone del terreno ingrandite su ogni faccia del prisma. Esploratori, spie e indagatori utilizzano la lente prismatica per raccogliere informazioni sul territorio in ambienti selvaggi o urbani. Una lente prismatica fornisce un bonus cognitivo di +2 alle prove di Cercare e di Sopravvivenza effettuate per seguire tracce.

Polvere rivelatrice: Le polveri rivelatrici sono preparati alchemici a cui si ricorre quando gli incantesimi di divinazione non sono disponibili. Si tratta di sostanze che è possibile creare con l'abilità Artigianato (alchimia). Un sacchetto di polvere rivelatrice può essere utilizzato una sola volta, e si può applicare su un'area quadrata con lato di 1,5 metri oppure su oggetto di taglia Media, due di taglia Piccola, quattro di taglia Minuscola o otto di taglia Minuta. La polvere assume un colore differente in base alle eventuali condizioni presenti nell'area o sull'oggetto.

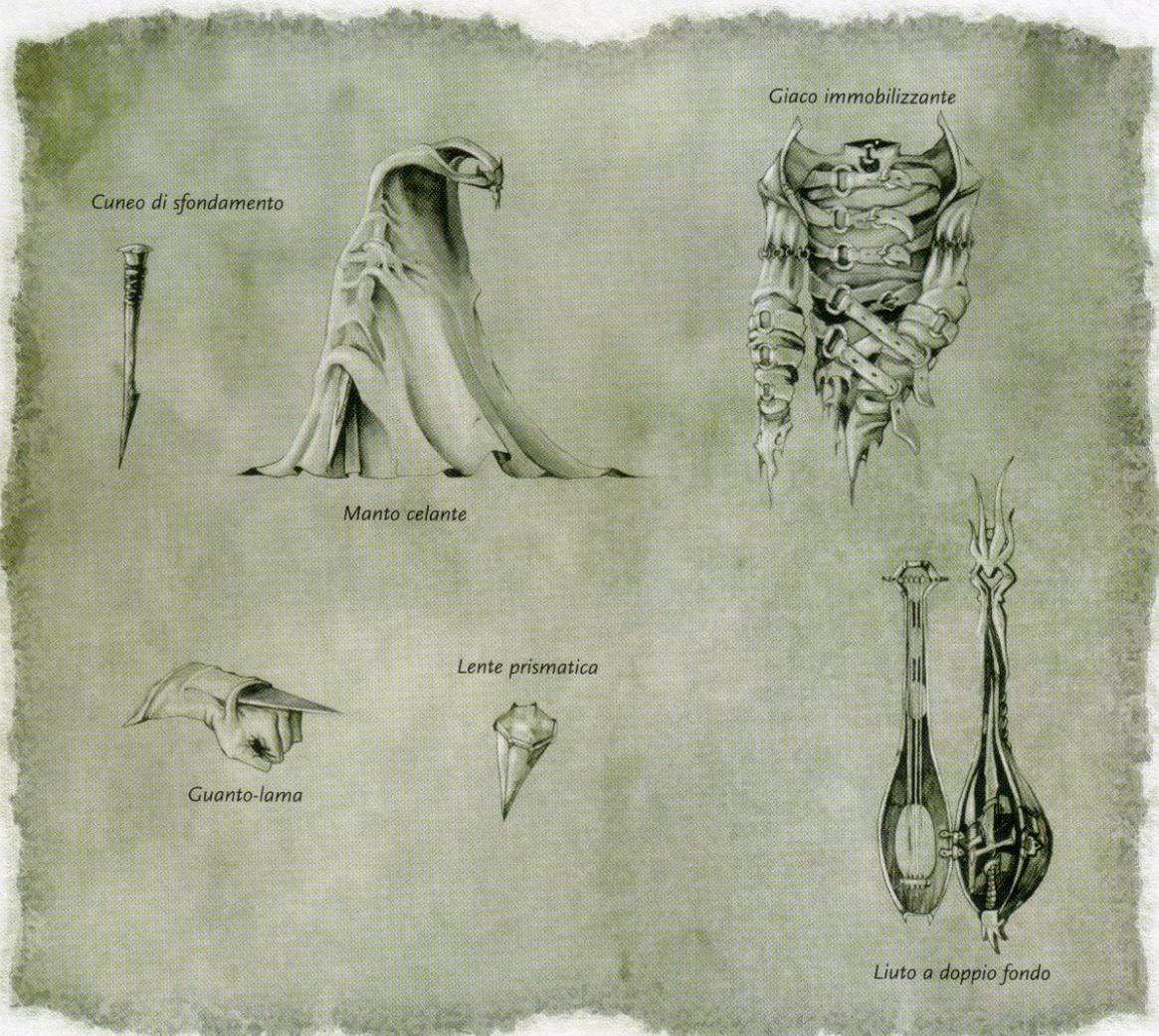


Illustrazione di Thomas Liera, colori di Alberto dal Lago

Magia: Quando si applica la polvere su un oggetto magico o su una superficie su cui è stato lanciato un incantesimo nelle ultime 24 ore, essa cambia colore diventando violacea.

Sangue: Quando si applica la polvere su un oggetto o su un'area, essa è in grado di segnalare la presenza di tracce di sangue assumendo una colorazione rossastra. La polvere non reagisce se sono trascorsi più di 7 giorni da quando il sangue si è depositato.

Veleno: Quando si applica la polvere, essa segnala l'eventuale presenza di veleni assumendo un colore giallognolo. La polvere non ha alcun effetto se sono trascorse più di 48 ore da quando il veleno è stato depositato.

Liuto a doppio fondo: Questo liuto di ottima fattura nasconde uno scompartimento segreto dove è possibile occultare un oggetto non più grande di una spada corta. Scoprire il meccanismo di apertura richiede una prova di Cercare con CD 20. I bardi più scaltri utilizzano questo strumento durante particolari missioni diplomatiche per sembrare i più innocui possibile, mantenendo comunque un certo grado di sicurezza personale. Tuttavia, il suono di un liuto a doppio fondo è diverso da quello di un normale strumento musicale: tutti coloro che superano una prova di Ascoltare con CD 25 sono in grado di notare la differenza.

Manto celante: Tra le imbottiture di questo elegante manto drappeggiato è possibile nascondere un'arma della stessa grandezza di una spada corta. Per notare il doppio velo che nasconde l'arma è necessario superare con successo una prova di Cer-

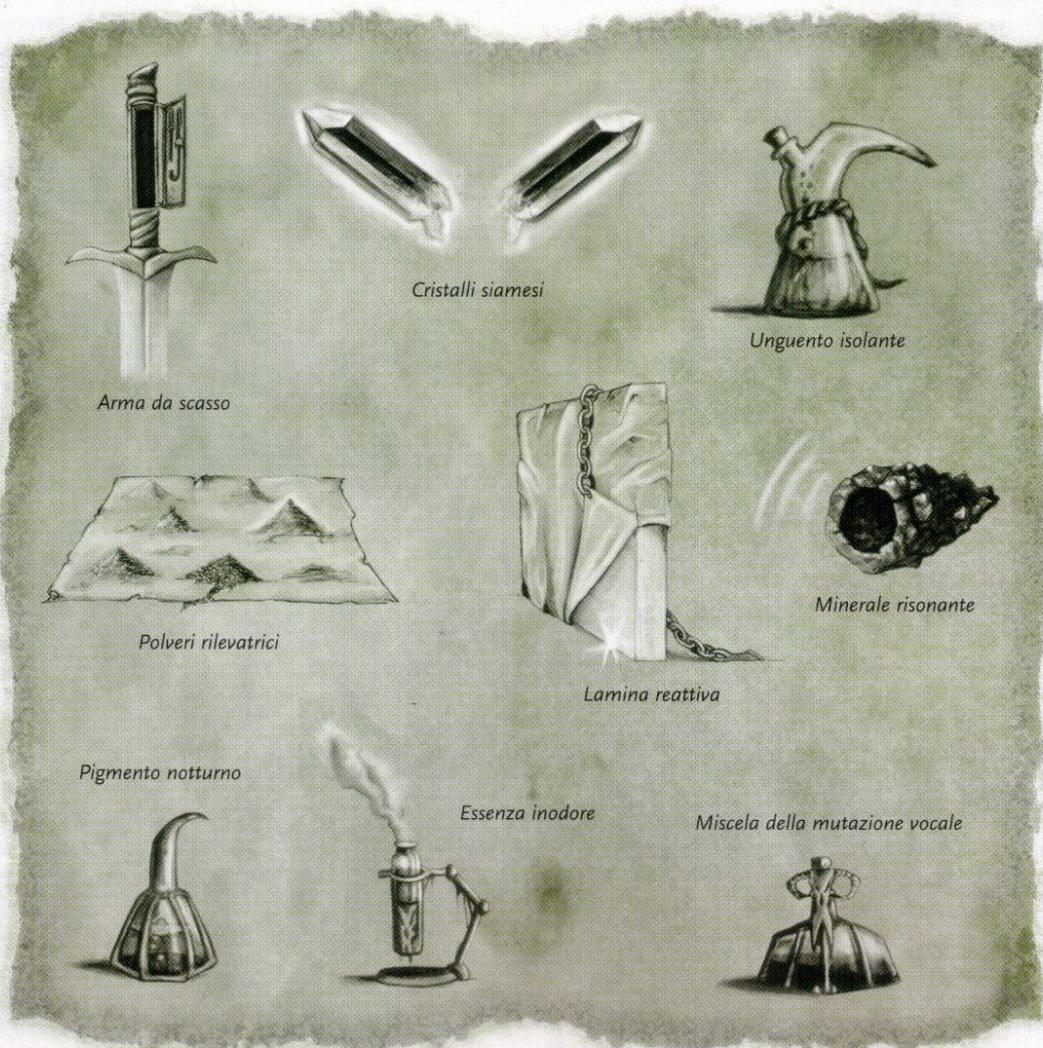
care con CD 15. Questo tipo di mantello può risultare molto utile per accedere alla corte di quei sovrani che potrebbero non avere esattamente buone intenzioni nei confronti degli invitati. È possibile estrarre l'arma dal mantello con un'azione standard.

Minerale risonante: Questo minerale viene generalmente tagliato in piccole pietre di forma conica, di colore ottone con venature rosse. Appoggiandolo a una superficie che non sia più spessa di 30 cm conferisce un bonus di +5 a una prova per Ascoltare i rumori provenienti dall'altra parte.

Miscela della mutazione vocale: Questa mistura di alghe e muschi è in grado di modulare la voce di chi la ingerisce per la durata di 10 minuti, permettendogli di assumere un tono di sesso, razza o categoria di età differenti. Fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Camuffare.

Pigmento notturno: Ricavato da piante che crescono nelle profondità della terra, questo pigmento verdastro risplende nella totale oscurità. Ciò che viene scritto con il pigmento notturno è leggibile solamente in condizioni di completa assenza di luce. Una fiala di pigmento notturno permette di scrivere indicativamente una pagina.

Unguento isolante: Questo unguento oleoso e trasparente viene preparato utilizzando il grasso di alcune specie di mostri marini. Spalmandolo sulle proprie mani permette di raccogliere senza rischi oggetti che trasmettono veleno a contatto. L'utilizzo di una dose rende immuni al veleno per 10 round. L'unguento non agisce contro l'incantesimo *veleno* o effetti magici simili.



OGGETTI TERRIFICANTI

Gli oggetti seguenti hanno lo scopo di incutere timore negli avversari prima di iniziare un combattimento. Il loro uso è destinato specificamente a personaggi che si circondano di simboli oscuri e malevoli. Spesso si tratta di seguaci di empie divinità o malvagie creature extraplanari, ma a volte vengono utilizzati da condottieri spregiudicati che sanno bene quanto sia importante apparire inattaccabili.

Tabella 6-2: Oggetti terrificanti

Oggetto	Costo
Arma terrificante	100 mo
Armatura terrificante	250 mo
Bardatura terrificante	600 mo

Arma terrificante: Un'arma terrificante viene utilizzata non solo sui campi di battaglia ma anche per incutere timore negli avversari. Può trattarsi di un'arma di qualsiasi lunghezza o dimensione, e buona parte del suo aspetto tenebroso deriva dai colori utilizzati per adornarla. Un'arma può diventare terrificante per mezzo di una prova di Artigianato (fabbricare armi) con CD 20. Ogni arma terrificante fornisce un bonus di +2 alle prove di Intimidire effettuate in combattimento per demoralizzare l'avversario.

Armatura terrificante: Un'armatura terrificante ha una foggia particolarmente macabra, oscura o comunque inquietante, esattamente come le armi terrificanti (vedi sopra). Un'armatura può diventare terrificante se viene decorata in modo da assumere un aspetto inquietante per mezzo di una prova di Artigianato (fabbricare armature) con CD 20. Ogni armatura terrificante fornisce un bonus di +2 alle prove di

Intimidire effettuate in combattimento per demoralizzare l'avversario. È possibile anche creare uno scudo terrificante, seguendo la stessa procedura.

Bardatura terrificante: Una bardatura terrificante rende la propria cavalcatura un vero e proprio incubo per i nemici. Una bardatura può diventare terrificante se viene decorata in modo da assumere un aspetto inquietante, per mezzo di una prova di Artigianato (fabbricare armature) con CD 20. Ogni bardatura terrificante fornisce al cavaliere un bonus di +2 alle prove di Intimidire effettuate in combattimento per demoralizzare l'avversario.

OGGETTI MAGICI

Ovunque esista la paura è possibile trovare degli oggetti magici di natura violenta o perversa. Inoltre, in questa sezione vengono presentati alcuni degli oggetti maledetti che i Game Master possono utilizzare nelle loro avventure più pericolose.

ARMI

Diverse armi sono dotate di capacità speciali adatte al tema del terrore. Di seguito vengono presentate le più comuni, insieme ad alcune armi specifiche.

Descrizione delle capacità speciali delle armi

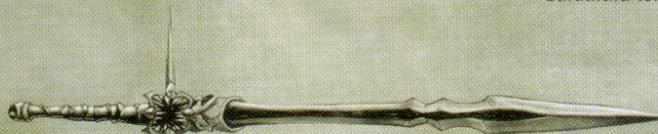
Affaticante: Questa capacità funziona solo sulle armi da mischia. Quando un'arma affaticante mette a segno un colpo critico contro una creatura, quest'ultima avverte un peso insostenibile che la sovrasta. Per il successivo minuto (10 round) la creatura agisce come se stesse trasportando il limite massimo



Armatura terrificante



Bardatura terrificante



Arma terrificante

Illustrazione di Thomas Liera, colori di Alberto dal Lago

Tabella 6-3: Capacità speciali delle armi da mischia

Capacità speciale	Modificatore al prezzo base ¹
Affaticante	Bonus +1
Annebbiante	Bonus +1
Infetta	Bonus +1
Ottenebrante	Bonus +2

¹ Da aggiungere al bonus di potenziamento. Vedi tabella sui prezzi delle armi magiche nella GDM per determinare il prezzo di mercato totale.

Tabella 6-4: Capacità speciali delle armi a distanza

Capacità speciale	Modificatore al prezzo base ¹
Ottenebrante	Bonus +2
Cruenta	Bonus +3

¹ Da aggiungere al bonus di potenziamento. Vedi tabella sui prezzi delle armi magiche nella GDM per determinare il prezzo di mercato totale.

del proprio carico pesante. Una creatura con carico pesante ha un bonus di Destrezza massimo di +1 e subisce una penalità di -6 alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare. Per tutta la durata dell'effetto, il carico effettivo della creatura bersaglio diviene il suo carico pesante, la metà del suo carico effettivo è il suo carico medio e un quarto del suo carico effettivo è il suo carico leggero massimo.

Ammaliamento debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *fiardello* (vedi Capitolo 5: "Incantesimi"); Prezzo bonus +1.

Annebbiante: Questa capacità funziona solo sulle armi da mischia. A comando, l'arma emana una densa foschia che circonda il possessore dell'arma, in una propagazione del raggio di 4,5 metri. La nebbia permane per 2d6 round dopodiché si dissolve. Per il resto, questa capacità funziona esattamente come gli effetti dell'incantesimo *nube di nebbia*.

Evocazione debole; LI 5°, Creare Armi e Armature Magiche, *nube di nebbia*; Prezzo bonus +1.

Cruenta: Questa capacità funziona solo sulle armi a distanza. Quando una freccia, un quadrello o un proiettile scagliato da un'arma con questa capacità colpisce un bersaglio, comincia a penetrare lentamente nelle sue carni finché non viene rimosso. Dopo aver colpito, per 3 round consecutivi il proiettile infligge 1d4+1 danni. Rimuovere una munizione lanciata da un'arma cruenta è un'azione di movimento. A meno che il bersaglio non superi una prova di Guarire con CD 18, la rimozione della freccia, del quadrello o del proiettile cruento infligge ulteriori 1d4 danni.

Trasmutazione moderata; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *raffica di schegge* (vedi Capitolo 5: "Incantesimi"); Prezzo bonus +3.

Infetta: Questa capacità speciale funziona solo sulle armi da mischia. Un'arma infetta appare parzialmente divorata dalla ruggine, ma chiunque la brandisca si accorge che la sua precisione e maneggevolezza non sono state intaccate. Questo incantamento contamina permanentemente un'arma con una forma marcescente di malattia rossa (vedi "Malattia" nella GDM). Quando viene colpito da questa arma, il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o essere infettato immediatamente dalla malattia. Il possessore dell'arma è immune alla malattia rossa e riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza contro tutte le malattie naturali e soprannaturali.

Necromanzia debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *contagio*; Prezzo base +1.

Ottenebrante: Un'arma con questa capacità emana delle sottili esalazioni di fumo nero. Qualsiasi bersaglio colpito da

un'arma ottenebrante ha una probabilità del 20% di fallire l'attacco nel successivo round, come se il suo avversario godesse di occultamento. Se l'arma ottenebrante ottiene un colpo critico, il bersaglio subisce una penalità del 50% di fallire l'attacco nel successivo round.

Invocazione moderata; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *oscurità, vista occultata* (vedi Capitolo 5: "Incantesimi"); Prezzo bonus +2.

Tabella 6-5: Armi specifiche

Arma specifica	Prezzo di mercato
<i>Arco fantasma</i>	16.375 mo
<i>Spada della luna insanguinata</i>	33.643 mo
<i>Frusta delle torture</i>	39.987 mo
<i>Falce della disperazione</i>	48.318 mo
<i>Pugnale delle ombre</i>	66.302 mo
<i>Randello della natura vendicativa</i>	86.702 mo

Armi specifiche

Le armi seguenti sono di solito precostruite con le qualità descritte di seguito.

Arco fantasma: Questo *arco lungo*+1 ha un aspetto apparentemente sottile e fragile. Chi lo brandisce ottiene scurovisione fino a 18 metri. Una volta al giorno il possessore può far comparire una freccia fantasma, ottenendo un bonus cognitivo di +20 al successivo tiro per colpire, senza subire la probabilità di mancare un bersaglio occultato. La freccia fantasma svanisce nel nulla una volta utilizzata.

Divinazione debole e trasmutazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *colpo accurato, scurovisione*; Prezzo 16.375 mo; Costo 8.375 mo + 655 PE.

Falce della disperazione: Questa *falce affilata*+2 possiede una terrificante capacità magica. Ogni volta che mette a segno un colpo critico infligge una penalità di -4 ai tiri per colpire, tiri salvezza, CA, prove di caratteristica e prove di abilità della creatura colpita. La vittima può negare l'effetto superando un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16. Le penalità della *falce della disperazione* sono permanenti e possono essere rimosse soltanto con un incantesimo *desiderio, desiderio limitato, miracolo, rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*.

Necromanzia moderata e trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *arma affilata, scagliare maledizione*; Prezzo 48.318 mo; Costo 24.318 mo + 1.932 PE.

Frusta delle torture: Questa *frusta*+3 è in grado di provocare incubi allucinanti nella mente di chi viene colpito dai suoi attacchi. La vittima crederà di vedere orrende creature che la torturano, e subirà gli effetti di un incantesimo *visione agghiacciante* (vedi Capitolo 5: "Incantesimi") a meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14. L'effetto dura 9 round.

Illusione debole [influenza mentale, paura]; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *visione agghiacciante*; Prezzo 39.987 mo; Costo 20.144 + 1.599 PE.

Pugnale delle ombre: Questo *pugnale*+2 infligge 1d6 danni alla Forza a una creatura vivente. Se il pugnale riesce a ridurre a 0 la Forza di una creatura, questa muore. Questo è un effetto di energia negativa. Nel giro di 1d4 round, una creatura con Forza ridotta a 0 dal *pugnale delle ombre* diventa un'ombra (vedi "Ombra" nel Mdm) sotto il controllo di colui che ne ha provocato la morte. Il possessore del *pugnale delle ombre* non può controllare più di un'ombra alla volta.

Evocazione moderata e necromanzia forte [male]; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *creare non morti superiore, spostamento planare*, il creatore deve essere malvagio; Prezzo 66.302 mo; Costo 33.302 mo + 2.652 PE.

Randello della natura vendicativa: Questo *randello anatemata delle aberrazioni*+4 permette a chi lo impugna di lanciare una volta al giorno l'incantesimo *evoca alleato naturale IV*.

Evocazione moderata; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *evoca alleato naturale IV*, l'incantatore deve possedere almeno 5 livelli da druido; Prezzo 86.702 mo; Costo 43.502 mo + 3.468 PE.

Spada della luna insanguinata: La lama di questa *spada corta*+1 assume una tonalità rosso cremisi quando viene utilizzata in presenza della luna nel cielo. Sotto questa specifica condizione, la spada ottiene le capacità affilata e velocità (vedi "Descrizione delle capacità speciali delle armi magiche" nella GDM). In qualsiasi altra condizione ambientale (ore diurne, negli ambienti interni o sotterranei ecc.), la spada rimane una normale *spada corta*+1.

Trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *estremità affilata, velocità*; Prezzo 33.643; Costo 16.976 mo + 1:333 PE.

Tabella 6-6: Oggetti meravigliosi

Oggetto	Prezzo di mercato
Cornamusa dell'oltretomba	16.000 mo
Chiodo nero	16.200 mo
Cuore del predatore	22.400 mo
Talismano della preservazione	24.000 mo
Amuleto della reminiscenza	27.000 mo
Icosaedro dell'instabilità mentale	36.144 mo
Maschera del tormento	36.400 mo
Mano fantasma	60.000 mo

OGGETTI MERAVIGLIOSI

Di seguito vengono presentati diversi oggetti meravigliosi particolarmente adatti a far parte dell'equipaggiamento di un investigatore (o dei suoi nemici).

Descrizione degli oggetti meravigliosi

Amuleto della reminiscenza: Toccando il cadavere di una creatura umanoide morta da non più di 24 ore e pronunciando la parola di comando, il possessore può sapere in che modo è deceduta, rivivendo con gli occhi della vittima gli ultimi cinque minuti della sua vita.

Divinazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *chiaroudienza/chiaroveggenza, individuazione dei pensieri*; Prezzo 27.000 mo.

Cornamusa dell'oltretomba: Una volta al giorno, suonando in questo tipo di corno è possibile creare una melodia discordante e spaventosa. Il suonatore può imporre a una creatura vivente che lo ascolti di effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 + il modificatore di Car del suonatore per non subire gli effetti di un incantesimo *fobia*. Gli effetti precisi dell'incantesimo e il tipo di *fobia* vengono scelti dal musicista.

Necromanzia moderata [influenza mentale, paura]; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *fobia* (vedi Capitolo 5: "Incantesimi"), l'incantatore deve essere un bardo di almeno 10° livello; Prezzo 16.000 mo; Peso 1,5 kg.

Chiodo nero: Questo chiodo di colore nero è particolarmente apprezzato da gnomi e ladri. Una volta al giorno, se si pianta il chiodo nel terreno alle spalle di una creatura in modo da colpirla l'ombra, i suoi movimenti vengono limitati come se fosse ancorata al suolo dalla sua stessa ombra. In termini di gioco, la creatura non può muoversi a più di 1,5 metri dal punto in cui è stato piantato il chiodo. Non occorre alcun martello per piantare il *chiodo nero*: è sufficiente spingerlo nel suolo con un'azione standard (ammesso che il suolo sia sufficientemente friabile).

Per porre termine a questo effetto è sufficiente rimuovere il chiodo con un'azione standard (prova di Forza con CD 10 o superiore a discrezione del GM in base alla superficie e alla profondità con cui è stato piantato).

Ammaliamento moderato [Influenza mentale]; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *blocca mostri*; Prezzo 16.200 mo.

Cuore del predatore: Questo disgustoso oggetto in realtà è il cuore strappato a un animale e poi rivestito con una lega di argento. Il cuore sembra battere ancora incessantemente. Una volta al giorno, invocando il potere del *cuore del predatore* il possessore acquisisce alcuni tratti particolari per la durata di 7 round. Ottiene un bonus di movimento di 3 metri per round, un attacco naturale primario con il morso che infligge 1d6+7 danni e due attacchi naturali secondari con gli artigli, ciascuno dei quali infligge 1d8+7 danni. Inoltre, tutte le creature che si trovano in un raggio di 9 metri devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 o rimanere scosse per 7 round.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *impeto ferale* (vedi Capitolo 5: "Incantesimi"); Prezzo 22.400 mo; Peso 0,5 kg.

Icosaedro dell'instabilità mentale: Questo prisma a 20 facce di vetro emette sfumature sempre cangianti, che variano dal viola al verde al giallo. Per tre volte al giorno, il possessore dell'*icosaedro dell'instabilità mentale* può indirizzare un raggio luminoso variopinto verso un avversario. Se non supera un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13, la vittima subisce un effetto di *gorgo emotivo* per 5 round.

Ammaliamento debole [influenza mentale]; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *gorgo emotivo* (vedi Capitolo 5: "Incantesimi"); Prezzo 36.144 mo.

Mano fantasma: Quando questo guanto magico viene indossato, la mano diventa eterea. L'arto sarà quindi in grado di passare attraverso corpi solidi, ma sarà sufficiente volerlo per far sì che riesca anche ad afferrare degli oggetti. La *mano fantasma* è particolarmente utile a ladri intenzionati a borseggiare, in quanto il tocco è del tutto impercettibile.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *intermittenza*; Prezzo 60.000 mo; Peso 0,5 kg.

Maschera del tormento: La membrana di questa strana maschera copre interamente il volto di colui che la indossa, distorcendone completamente i lineamenti e rendendolo pressoché irricognoscibile (bonus di +10 alle prove di Camuffare). Il possessore subisce 1 danno per ogni round in cui indossa la maschera a causa del supplizio provocato dalla deformazione del proprio volto. Questi danni non sono curabili in alcun modo fintantoché la maschera non viene rimossa. Le creature che osservano il volto distorto del possessore della *maschera del tormento* vengono colpite da una sensazione di terrore e sgomento, che provoca gli stessi effetti di un incantesimo *paura*. Superando un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 le vittime non subiscono alcun effetto. La *maschera del tormento* può essere utilizzata solamente una volta ogni 24 ore.

Illusione debole e necromanzia moderata [influenza mentale, paura]; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *camuffare se stesso, paura*; Prezzo 36.400 mo.

Talismano della preservazione: Questo ciondolo a cui è appesa una piccola gemma rossa consente al proprietario di dimezzare qualsiasi danno temporaneo o permanente inflitto a una delle sue caratteristiche fisiche o mentali (For, Des, Cos, Int, Sag o Car). I danni vengono dimezzati per difetto (ad esempio, nel caso il proprietario subisca 3 danni a una caratteristica, in realtà perderà solamente 1 punto).

Evocazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *ristorare inferiore*; Prezzo 24.000 mo.



È nella natura di qualsiasi mostro l'implicito obiettivo di incutere paura e sgomento nell'animo degli avversari. Tuttavia, ciascuno dei mostri presentati di seguito contiene un elemento che tocca direttamente le tematiche della paura: follia, sangue, buio, incubi ecc. La maggior parte dei mostri è stata studiata per essere il cardine di un'intera avventura e non come "carne da macello" da utilizzare in un semplice incontro occasionale con un gruppo di avventurieri. Si tratta di creature che generalmente agiscono in proprio, sospinte da obiettivi misteriosi e restando dietro le quinte per poi colpire nel momento più inaspettato. La lista copre prevalentemente le categorie delle aberrazioni, dei non morti, degli umanoidi mostruosi e dei parassiti, tutti esseri che alla semplice vista suscitano brividi di orrore. Tranne alcuni casi, il Grado di Sfida dei mostri è medio alto.

A questa lista si aggiungono altre creature dal potere spaventoso e smisurato: le piaghe funeste, vere e proprie manifestazioni fisiche del terrore. Queste creature possono essere utilizzate in qualsiasi avventura, ma sono state espressamente concepite tenendo in mente l'influsso del Nephandum nel Piano Materiale. Le piaghe funeste conservano un collegamento con i quattro elementi, ma non vanno considerate alla stregua di creature elementali.

Alla fine del capitolo vengono presentati cinque archetipi di creature trasfigurate secondo i dettami delle entità del Nephandum. Ciascuno dei cinque archetipi corrisponde a un Terrore Ancestrale, e generalmente le creature alle quali vengono applicati sono legate agli emissari delle entità e alle loro trame. Ciò non toglie, tuttavia, che anche tali archetipi possano essere utilizzati indipendentemente.

COAGULO

Aberrazione Piccola

Dadi Vita: 12d8+36 (90 pf)

Iniziativa: +11

Velocità: 4,5 m (3 quadretti), nuotare 24 m, volare 6 m (scarsa)

Classe Armatura: 22 (+1 taglia, +7 Des, +4 naturale), contatto 18, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +9/+4

Attacco: Morso +9 in mischia (1d4-1 più 2d8 da sangue acido)

Attacco completo: Morso +9 in mischia (1d4-1 più 2d8 da sangue acido) e 2 artigli +4 in mischia (1d3-1 più 2d8 da sangue acido)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Divorare metallo, sangue acido, spruzzo di sangue acido, estrazione vascolare

Qualità speciali: Sudario di sangue acido, presenza inquinante, riduzione del danno 10/magia, RI 18, immunità all'acido, resistenza al fuoco 20

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +11, Vol +15

Caratteristiche: For 9, Des 25, Cos 17, Int 25, Sag 25, Car 26

Abilità: Artista della Fuga +22, Ascoltare +22, Conoscenze (arcane) +22, Conoscenze (natura) +22, Conoscenze (piani) +22, Conoscenze (storia) +17, Nascondersi +22, Nuotare +14, Osservare +22, Saltare +14

Talenti: Allerta, Capacità Focalizzata (estrazione vascolare), Fluttuare, Iniziativa Migliorata, Virare

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 13-24 DV (Piccolo)

Modificatore di livello: -

Questa piccola creatura si muove apparentemente in modo goffo e incerto. La sua carnagione biancastra lascia intravedere arti e fattezze vagamente umanoidi, ma sproporzionati e deformi. Gli occhi sporgenti e privi di pupille guizzano ovunque fissando ogni cosa con sguardo famelico e maligno. Con uno scatto improvviso si stacca da terra e fluttua nell'aria, rivelando sotto di sé una nauseante pozza di sangue.

Tutti coloro che vivono o vegliano su una foresta, dai druidi ai folletti, hanno imparato a temere alcuni segni inquietanti quali l'improvvisa moria di animali e vegetali, così come la corruzione di acque, laghetti e altre fonti di abbeveraggio. Spesso questi segnali stanno a indicare che nella zona è comparso un coagulo.

Queste creature si manifestano e scompaiono all'improvviso, ed è impossibile determinare se agiscono mossi da altre intenzioni che non siano la bramosia di corrompere e avvelenare la vita intorno a loro; quel che è certo è che la comparsa di un coagulo può essere la rovina di interi boschi e regioni, nonché il presagio di una morte crudele per coloro che sono così sfortunati da imbattersi personalmente nella creatura. Molte vittime di un coagulo scoprono troppo tardi che la voracità del mostro è tale da non risparmiare neppure il metallo. Nonostante le dimensioni ridotte e il suo aspetto malsano, il coagulo è un nemico temibile e le sue origini, pur rimanendo un mistero, lasciano supporre che potenti e malefiche forze abbiano avuto mano nella sua creazione.

COMBATTIMENTO

Gli scontri con un coagulo rivelano che si tratta di un nemico prudente, ma pronto a colpire con astuzia. Preferisce mantenersi a distanza, fare ricorso alle sue capacità magiche e, appena possibile, scatenare sulle vittime la sua letale *estrazione vascolare*. Il coagulo utilizza questo attacco volentieri quando fronteggia un singolo avversario, con l'intento di nutrirsi del sangue della creatura dopo che ne ha provocato la morte. All'inizio del combattimento si concentra soprattutto su eventuali incantatori nemici, facendo ricorso al suo sangue acido e alla sua capacità di divorare il metallo in caso di scontri corpo a corpo. Un coagulo combatte sempre con

intenti letali, ma pone innanzi a ogni cosa la sua sopravvivenza. Purtroppo, dimostra anche una memoria infallibile nei confronti di coloro che lo hanno costretto alla fuga ed è in grado di covare rancore e vendetta anche per decenni.

Divorare metallo (Str): Un coagulo può tentare di mordere l'arma impugnata da un avversario senza provocare attacchi di opportunità. La creatura effettua un normale tentativo di spaccare l'arma e, se vince la prova contrapposta, addenta la parte metallica dell'arma e tenta di divorarla corrodendola con il sangue acido. La durezza del metallo viene applicata ai danni del morso ma non a quelli del sangue acido.

Sangue acido (Str): Un coagulo trasuda costantemente sangue acido. Il sangue fuoriesce da ogni orifizio e dai pori della pelle, coprendo gli artigli e schiumando dalla bocca. Quando il coagulo effettua un attacco con il morso o con gli artigli, aggiunge 2d8 danni da acido ai normali danni di ogni attacco.

Spruzzo di sangue acido (Str): Un coagulo può spruzzare un cono di acido lungo 9 metri, che infligge 4d8 danni a qualsiasi cosa si trovi nell'area. Una volta che ha usato questa capacità, il coagulo non può utilizzarla nuovamente fino a 1d4 round dopo. Un tiro salvezza sui Riflessi con CD 14 dimezza i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Estrazione vascolare (Sop): Con un'azione di attacco completo un coagulo può concentrarsi su una creatura vivente dotata di circolazione sanguigna entro 9 metri da lui. La vittima deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 21 altrimenti l'empia magia del coagulo farà gonfiare ed esplodere

varie vene e vasi sanguigni del suo corpo, provocando la perdita di 2d4 punti di Costituzione. Questa capacità magica viene utilizzata al 12° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Sudario di sangue acido (Str): Il sangue acido che ricopre il coagulo provoca danni da acido sia sugli oggetti che sulle creature che entrano in contatto con lui. Gli avversari che sferrano sul coagulo attacchi senz'armi, con armi naturali o che tentano di entrare in lotta con lui subiscono 2d8 danni da acido. Lo stesso accade per le armi che colpiscono il corpo del coagulo, ma in questo caso non viene consegnata la loro durezza.

Presenza inquinante (Str): I sudori sanguinolenti di un coagulo filtrano rapidamente nel sottosuolo, inquinando falde acquifere e fonti di acqua di intere regioni. Diluito nell'acqua, il sangue acido di un coagulo perde il suo potere corrosivo, ma resta tossico. Ne bastano poche gocce per inquinare un cubo con spigolo di 30 cm di acqua limpida. Quando un coagulo resta presso le rive di un lago o in un fiume per qualche giorno, l'intero ecosistema viene compromesso. Le acque tendono ad assumere il colore della ruggine, la fauna muore e la vegetazione ingiallisce. L'acqua contaminata dal



Coagulo

sangue di un coagulo, se ingerita, richiede alla vittima di superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16, altrimenti ha su di essa gli stessi effetti di un potente veleno, che causa 1d2 danni alla Costituzione come effetto primario e secondario.

FALENOIDE

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 5d8+10 (32 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 6 m (maldestra)

Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +3 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +5/+13

Attacco: Pungiglione +8 in mischia (1d6+4 più veleno)

Attacco completo: Pungiglione +8 in mischia (1d6+4 più veleno) e 2 artigli +3 in mischia (1d6+2)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Avvolgere, estrarre midollo, stridio, veleno

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +7, Vol +6

Caratteristiche: For 19, Des 17, Cos 15, Int 11, Sag 15, Car 10

Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +4

Talenti: Mobilità, Schivare

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o branco (5-20)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +2

Questo umanoide è alto e possente, ma il suo aspetto è il parto di un incubo.

Due ampie ali ricoperte di una fitta peluria avvolgono un corpo che ha ben poco di umano e che assomiglia piuttosto al carapace di un grosso insetto, di un colore malsano che sembra variare in continuazione dal grigio al marrone. Dalla pelliccia lanuginosa che avvolge le spalle e il collo emerge una testa mostruosa simile a quella di una falena, ma chi fissa la creatura negli occhi si rende conto con orrore che il suo sguardo è animato da un barlume di consapevolezza umana. Due minuscoli pseudopodi carnosì spuntano dove avrebbe dovuto trovarsi il naso, e una bocca famelica si spalanca verticalmente spaccando in due il mento.

Tra le molte creature selvagge della notte, poche sono strane e inquietanti come i sinistri falenoidei. Quando un falenoide spalanca le ali, rivela il suo corpo in tutto il suo orrido aspetto: zampe superiori piccole e corte pronte a secernere la sostanza in cui avvolgeranno le loro vittime per conservarle; zampe mediane lunghe e munite di artigli, usate per attaccare e maneggiare oggetti; zampe inferiori che fungono da gambe vere e proprie e terminano con tre dita artigliate che gli consentono una posizione eretta. L'addome del falenoide è simile a quello di un insetto, allungato verso il basso oltre il bacino e terminante con un rigonfiamento e un pungiglione.

È pressoché impossibile capire cosa spinge i falenoidei ad agire. Si nutrono di esseri vertebrati di piccole e medie dimensioni di cui estracono il midollo, ma spesso sembrano agire in modo ossessivo e rituale, dando la caccia alle loro prede secondo schemi imperscrutabili, a volte braccando la vittima per tutta la notte per poi consentirgli di sopravvivere, altre volte assalendola in modo spiccio e brutale e cibandosene famelicamente.

I falenoidei non pasteggiano con le carni delle loro vittime, ma il loro modo di nutrirsi è altrettanto spaventoso e letale, dal momento che ne risucchiano il midollo spinale. Per estrarlo, il falenoide apre un foro con le mandibole alla base del cranio o nella schiena della vittima e poi usa i due pseudopodi carnosì per succhiare la linfa vitale, debilitandola fino alla morte.

I falenoidei fanno attenzione a non uccidere la vittima la prima volta che si nutrono: dopo essersi sfamati, la avvolgono in un bozzolo creato con una speciale sostanza appiccicosa che secernono i loro arti superiori e la lasciano in vita. I falenoidei sembrano avere una percezione molto precisa della presenza delle comunità abitate circostanti e hanno sempre cura di non riprodursi eccessivamente per non dover mietere un numero eccessivo di vittime che insospettirebbe gli abitanti del luogo.

Un falenoide parla, oltre al Comune, una lingua propria fatta di stridii e ronzii.



Falenoide

COMBATTIMENTO

Il falenoide attacca sempre in mischia cercando di stordire la preda per poi immobilizzarla e trasportarla nella sua tana per cibarsene. Solo nel caso in cui venga scoperto e minacciato assale i suoi nemici con il preciso intento di ucciderli e non lasciare testimoni. Se si sente in pericolo e in netta inferiorità, non esita a volare via per cercare aiuto o trovare rifugio nella tana.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 14; danni iniziali paralisi per 2d6 minuti, danni secondari 1d6 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Estrarre midollo (Str): Utilizzando le sue fauci e i suoi pseudopodi, un falenoide può succhiare il midollo dal corpo di un umanoide indifeso (solitamente una vittima paralizzato dal suo veleno). L'estrazione è automatica e richiede un'azione di round completo, dopo il quale la vittima perde 2 punti di Costituzione per round. I falenoidi solitamente non uccidono le vittime di cui si nutrono e si limitano a prelevare il loro midollo per 2d4 punti di Costituzione al giorno. La saliva secreta dall'apparato boccale di un falenoide rimargina le ferite ed evita le infezioni, tuttavia la vittima non viene quasi mai nutrita e finisce per morire di fame e di debilitazione nel giro di una settimana, ammesso che non muoia prima per essere scesa a un punteggio di Costituzione pari a 0. Una creatura avvolta nel bozzolo può liberarsi con una prova di Artista della Fuga con CD 14 oppure con una prova di Forza con CD 18. Le CD della prova sono basate sulla Costituzione. Il bozzolo ha 12 punti ferita, durezza 2 e riceve danni raddoppiati dal fuoco.

Avvolgere (Str): Con un'azione standard, un falenoide può cercare di avvolgere con le sue ali una creatura di taglia Media o inferiore. Il falenoide tenta un'azione di lotta che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha avvolto la creatura avversaria. Per ogni round in cui la creatura avversaria è imprigionata fra le sue ali, il falenoide può colpirla con il suo pungiglione con un bonus di attacco +4 al tiro per colpire. Gli attacchi messi a segno contro un falenoide che sta avvolgendo una creatura, infliggono danni per metà al mostro e per metà alla vittima intrappolata.

Stridio (Str): Una volta al giorno, il falenoide può emettere uno stridio acuto che causa lo stordimento per 1d6 round a qualsiasi creatura vivente (tranne altri falenoidi) che si trovi in un raggio di 6 metri, a meno che questa non superi un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14. La CD è basata sulla Costituzione.

Abilità I falenoidi sono dotati di un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

SOCIETÀ DEI FALENOIDI

Esistono versioni contrastanti sulla vera natura dei falenoidi. Alcuni affermano che si tratta di creature poco più che bestialità, spinte dai più basilari istinti predatori e di sopravvivenza. Molti, tuttavia, ritengono che si tratti di una specie intelligente e dotata di un senso comunitario molto forte. Solitamente i branchi di falenoidi si formano a ridosso delle comunità umanoidi più piccole, in modo da poter predare sugli abitanti dei vicini insediamenti stando sempre attenti a non mettere a rischio di estinzione le prede. I branchi di falenoidi non sembrano essere guidati da un capo e le decisioni sembrano prese attraverso il consenso della maggioranza degli individui adulti. Una delle motivazioni più forti che animano i falenoidi sembra essere il forte senso di possesso del territorio. A volte le vittime capiscono solo quando è troppo tardi di aver violato il territorio dei falenoidi, dal momento che queste mostruose

creature costruiscono le proprie tane nel sottosuolo, sfruttando gallerie naturali o scavandole. L'unico segno vagamente visibile, seppur nascosto, della tana di un branco di falenoidi è il suo accesso, situato in una posizione raggiungibile solo volando (come la parete di uno strapiombo o di un crepaccio), in modo da tenere all'esterno eventuali predatori terrestri.

I falenoidi sono creature a ciclo notturno. Vanno a caccia di notte e riposano per la maggior parte del giorno, tuttavia sorvegliano con assiduità le loro tane, soprattutto per difendere la comunità nei periodi di procreazione. Una volta ogni sei anni, un falenoide inizia a gonfiarsi e a sviluppare una nidata di 2-4 uova nel ventre. Non appena svezzati, i nuovi falenoidi vengono guidati da alcuni dei genitori in un'altra zona, dove iniziano a vivere all'ombra di un'altra comunità umanoide da depredate.

PERSONAGGI FALENOIDI

I falenoidi a volte diventano guerrieri o ladri.

- I personaggi falenoidi possiedono i seguenti tratti razziali.
- +4 alla Forza, +2 alla Destrezza, -2 al Carisma.
 - Taglia Grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 al tiro per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto doppia rispetto a quella dei personaggi di taglia Media.
 - La velocità base sul terreno di un falenoide è di 9 metri.
 - Scurovisione fino a 18 metri.
 - Dadi Vita razziali: Un falenoide comincia con cinque livelli di umanoide mostruoso, che gli conferiscono 5d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +5 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +4 e Vol +4.
 - Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un falenoide gli conferiscono punti abilità pari a 8 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare. I falenoidi ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.
 - Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso del falenoide gli conferiscono due talenti.
 - Bonus di armatura naturale +6.
 - Armi naturali: Pungiglione (1d6) e 2 artigli (1d6).
 - Attacchi speciali (vedi sopra): Avvolgere, estrarre midollo, stridio, veleno.
 - Linguaggi automatici: Comune, Falenoide. Linguaggi bonus: Sottocomune.
 - Classe preferita: Ladro.
 - Modificatore di livello +2.

GHARREM

Vegetale Grande

Dadi Vita: 12d8+72 (126 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 21 (-1 taglia, +12 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 21

Attacco base/Lotta: +9/+26

Attacco: Schianto +15 in mischia (1d6+7)

Attacco completo: 2 schianti +15 in mischia (1d6+7)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, stritolare

Qualità speciali: Immunità a sonno e charme, percezione cieca 18 m, rigenerazione 5, riduzione del danno 5/ tagliente, tratti dei vegetali

Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +4, Vol +9
Caratteristiche: For 25, Des 10, Cos 23, Int 15, Sag 21, Car 19
Abilità: Ascoltare +20, Intimidire +15, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +15*, Osservare +17
Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Spezzare Migliorato, Tempra Possente
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 13-24 DV (Grande); 25-36 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Una grossa sagoma fatta di stoppie, fasci di grano ed erba veglia appoggiata al tronco di un albero sui campi circostanti, in modo analogo a un grosso spaventapasseri dall'aria vagamente inquietante. Al passaggio di una sottile brezza, tuttavia, la sua testa si inclina leggermente, e il suo corpo inizia a muoversi con cadenza misurata. Compie un gesto con la mano fatta di stoppie e i rami degli arbusti attorno a lui sembrano vibrare e rispondere al suo comando.

In molte zone rurali, i contadini scrutano i campi sul calar della sera con un misto di timore e riverenza non solo per vegliare sui numerosi pericoli naturali che affliggono la vita nei campi, ma anche con la consapevolezza che da qualche parte, nelle vicinanze, un gharrem potrebbe osservare le loro terre.

I primi segni della presenza di un gharrem sono piccole tracce inquietanti che compaiono all'improvviso nei campi delle comunità agricole: stormi di uccelli morti, cerchi nel grano, spaventapasseri spostati. Presto, tuttavia, questi segni si fanno più diretti e violenti: un animale domestico viene ucciso, oppure il bestiame di una fattoria viene trafugato e poi ritrovato menomato. È il gharrem che reclama il suo dominio su quella zona e la tacita sudditanza sui suoi contadini. Questa creatura astuta e maliziosa si lega per sempre alla terra che ha deciso di reclamare e, a modo suo, veglia sui raccolti del suo dominio, assicurando che le messi

siano buone. Purtroppo, è anche una presenza capricciosa e malevola, che in cambio della sua protezione esige sacrifici sempre più sanguinosi per placare la sua eterna fame. Per i contadini della zona, la sudditanza nei confronti di un gharrem è l'inizio di un lungo incubo. Devono soddisfare ogni suo capriccio, lavorare nei campi con la consapevolezza di essere sempre scrutati dal suo occhio crudele e fare attenzione a non offenderlo o contrariarlo in alcun modo.

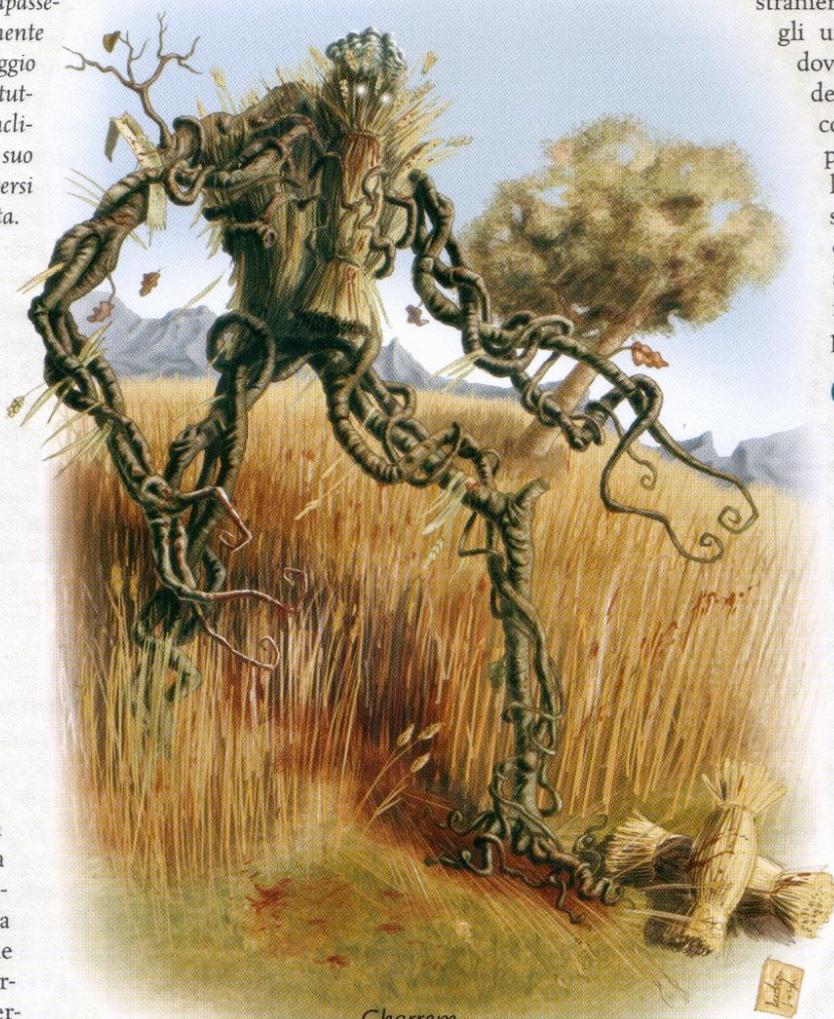
Il gharrem è una creatura famelica, reclama carne e sangue in continuazione, spesso in forma di sacrifici viventi. E quando giunge un equinozio o un solstizio, la sua fame si fa ancora più forte. Nelle zone dove i contadini sono meno saldi di cuore o dove è più difficile contare sulla protezione altrui, le comunità agricole finiscono per sviluppare un vero e proprio culto mirato a compiacere il volubile vegetale, spesso a proprie spese, in altre occasioni attirando in trappola viaggiatori e stranieri di passaggio per placare gli umori del gharrem senza dover sacrificare i membri della propria comunità. Altri contadini, con più scrupoli, preferiscono abbandonare la regione per non dover sottostare ai suoi crudeli capricci... sempre che riescano a fuggire prima che il gharrem li faccia scomparire in modo misterioso.

COMBATTIMENTO

Il gharrem è in grado di colpire l'avversario con un arto fatto di rampicanti frementi, che poi si avvinghiano al collo e al torace della vittima per stritolarla. Una volta morta, il gharrem assimila il corpo della vittima per rifocillarsi e mantenere resistenti le fibre vegetali di cui è costituito. Il gharrem preferisce cogliere di sorpresa le sue vittime, soffocarle e stritolarle con le sue propaggini, ricorrendo ai suoi attacchi speciali solo nel caso si trovi di fronte un avversario davvero pericoloso.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità il gharrem deve colpire con il suo attacco con lo schianto. Può quindi tentare di iniziare un'azione di lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Quest'attacco funziona solo con creature di almeno una taglia inferiore a quella del gharrem. Se il gharrem vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può stritolare l'avversario.

Stritolare (Str) Un gharrem infligge 1d6+7 danni con una prova di lotta effettuata con successo.



Gharrem

Rigenerazione (Str): Armi taglienti e fuoco infliggono danni normali a un gharrem. Se un gharrem perde una parte del corpo, la porzione persa ricresce in 1d6 minuti.

Abilità: I gharrem hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *Ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi quando si trovano in boschive.

Avanzamento: Nessuno
Modificatore di livello: -

Un alone di crepitante energia arcana con le sembianze di una figura umanoide circonda un antico tomo dalla robusta rilegatura in pelle e con strane rune tracciate sulla copertina. Lo sguardo della creatura è freddo e crudele, apparentemente animato da un intento omicida.

GRIMOREO

Non morto Medio (Incorporeo)

Dadi Vita: 12d12 (78 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m (6 quadranti), volare 15 m (buona)

Classe Armatura: 19 (+5 Des, +4 naturale), contatto 14, colto alla spovvista 15

Attacco base/Lotta: +6/-

Attacco: Tocco incorporeo +11 in mischia (risucchio 1d4 Int)

Attacco completo: Tocco incorporeo +11 in mischia (risucchio 1d4 Int)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Lanciare incantesimi, assorbire incantesimi, prosciugare essenza vitale

Qualità speciali: RI 22, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, tratti dei non morti, tratti degli incorporei

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +9, Vol +15

Caratteristiche: For -, Des 21, Cos -, Int 25, Sag 25, Car 21

Abilità: Ascoltare +22, Cercare +22, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +22, Conoscenze (piani) +22, Conoscenze (storia) +22, Decifrare Scritture +22, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +20, Osservare +22, Sapienza Magica +22

Talenti: Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati, Incantesimi Focalizzati Superiore, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Inarrestabili Superiore

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Il grimoreo è un'essenza crudele che ha stabilito un arcano legame con il libro di incantesimi di un mago. Il grimoreo cerca sempre di sbarazzarsi del mago proprietario del libro di incantesimi di cui ha assunto il controllo, spesso cogliendolo di sorpresa quando quest'ultimo si accorge

che il libro è stato infestato dalla creatura. Il grimoreo pervade il libro di incantesimi come una sorta di empio parassita, e interagisce con il mondo esterno attraverso una proiezione traslucida avente l'aspetto di un umanoide alieno.

Un grimoreo è assetato di magia arcana. Una volta libero di imperversare, va a caccia di nuovi incantatori, attirato dalle forme di energia arcana più intense e potenti, e costantemente alla ricerca di libri di incantesimi da assorbire. A volte il ritrovamento di un libro di incantesimi vuoto sul cadavere della vittima fornisce l'indizio sulla presenza di un grimoreo.

COMBATTIMENTO

Il grimoreo attacca i suoi nemici attraverso il tocco incorporeo oppure utilizzando gli incantesimi e i poteri soprannaturali di cui dispone, possibilmente in modo contorto e inaspettato. I grimorei considerano i combattimenti delle fastidiose interferenze che li distolgono dai loro misteriosi obiettivi e quindi non

indulgono mai nella lotta più di quanto non sia strettamente necessario. Agiscono in modo efficiente e freddo, studiando i nemici per capire quali sono i loro punti deboli e poi agendo senza pietà per eliminarli.

Quando un grimoreo scende a 0 punti ferita o meno, il libro di incantesimi che lo ospita viene totalmente distrutto a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 effettuato con un bonus pari a 2 + 1/2 del livello dell'incantatore del mago che lo ha creato. Con un urlo e una fiammata, il grimoreo viene liberato e ricacciato nel suo luogo di provenienza.



Grimoreo

Lanciare incantesimi (Mag): Il grimoreo è in grado di utilizzare a volontà qualsiasi incantesimo contenuto nel libro di cui ha assunto il controllo. La sua natura magica gli consente di ignorare la richiesta di qualsiasi componente materiale necessaria per il lancio dell'incantesimo che non abbia un costo superiore a 1 mo. Gli incantesimi che il grimoreo è in grado di conoscere è limitato dal numero di pagine contenute nel tomo. Il grimoreo lancia gli incantesimi al 12° livello dell'incantatore.

Assorbire incantesimi (Sop) Quando un grimoreo è nei pressi di un libro di incantesimi, può trasferire le magie da quel libro a se stesso. Per farlo, deve toccare il libro da cui intende assorbire gli incantesimi. Il trasferimento richiede 1 round per ogni livello di incantesimo, a partire da quelli di livello inferiore (gli incantesimi di livello 0 sono considerati di 1° livello), e provoca la cancellazione degli incantesimi dal libro da cui attinge. È necessario che ci sia un numero sufficiente di pagine libere all'interno del tomo per poter collocare i nuovi incantesimi assorbiti. Se il tomo è già pieno di incantesimi, ogniqualvolta il grimoreo ritiene di venire a conoscenza di un incantesimo migliore di quelli che già conosce, può sostituirne uno cancellandolo magicamente e assorbendo il nuovo incantesimo al suo posto.

Prosciugare essenza vitale (Sop): Il grimoreo è in grado di consumare l'anima di una creatura vivente per rigenerare le proprie ferite. Questo effetto funziona solo sui corpi morenti (ridotti al di sotto di 0 punti ferita). Toccando la vittima e utilizzando un'azione di round completo, il grimoreo è in grado di risucchiare l'essenza vitale. Questo processo può essere evitato dalla vittima superando un tiro salvezza sulla Volontà con CD 21. Se il tiro salvezza non viene superato, l'anima viene consumata e il grimoreo recupera un numero di punti ferita pari a 1d6 per ogni livello del personaggio o Dado Vita della vittima. La vittima non può più essere riportata in vita se non attraverso un *desiderio* o un *miracolo*. La CD del tiro salvezza è basata sull'Intelligenza.

H'RAKATI

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 16 (+1 Des, +4 giaco di maglia, +1 buckler), contatto 11, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +2/+2

Attacco: Spada lunga +2 in mischia (1d8/19-20) o balestra leggera innestata +6 a distanza (1d8/19-20)

Attacco completo: Spada lunga +2 in mischia (1d8/19-20) o balestra leggera innestata +6 a distanza (1d8/19-20)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Guarigione rapida 2, visione crepuscolare, innesti corporei

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +4, Vol +4

Caratteristiche: For 11, Des 13, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 10

Abilità: Artigianato (metallurgia) +8, Ascoltare +4, Osservare +4

Talenti: Arma Focalizzata (balestra leggera)

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, banda (2-4), branco (5-10) o plotone (11-40)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +2

A prima vista, questo umanoide vanta un fisico allenato e adatto al combattimento. Il corpo è però martoriato e alterato da numerosi innesti metallici che affiorano in ogni punto: letali lame, coltelli, punte acuminata e uncini che squarciano la carne e sembrano quasi essere cresciuti dall'interno. Se l'umanoide prova dolore, non lo dà a vedere: il suo volto è teso e concentrato sullo scontro e i suoi occhi risplendono di una luce maligna, analoga a quella che scintilla sulle punte dei suoi innesti.

Prima dell'ascesa del Profeta, i h'rakati erano una razza di umanoidi primitivi, brutali e altamente combattivi, benedetti da una straordinaria capacità rigenerante che poteva curare buona parte delle ferite subite in combattimento ma limitati da una visione spietata e da impulsi di superbia incontrollabili che spesso spingevano gli individui, le tribù e perfino gli abitanti di interi territori a combattere perennemente tra loro. Secoli or sono, per la prima volta, un'enigmatica figura nota come il Profeta (secondo alcuni un mago in cerca di un popolo primitivo su cui effettuare i suoi esperimenti) riuscì a unificare tutte le tribù sotto il suo comando, offrendo ai feroci guerrieri del popolo h'rakati un dono che li avrebbe resi invincibili in battaglia e che tutti accettarono con feroce e ottusa avidità: la sinistra capacità di innestare sul proprio corpo armi, lame e altre componenti di metallo e di fonderle fino a farle diventare un tutt'uno con la propria carne.

I h'rakati smisero di lottare fra loro e si dedicarono esclusivamente a questa nuova arte fino a renderla una forma di feticismo. A volte, gli innesti avevano micidiali scopi funzionali e combattivi; in altri casi, avevano solo una funzione decorativa ed estetica. Col passare del tempo i h'rakati si sono organizzati in una gigantesca forza militare e iniziano a guardare al mondo esterno con cupidigia.

COMBATTIMENTO

I h'rakati sono combattenti esperti, letali e spietati. In un combattimento fanno ricorso soprattutto a tre risorse: i loro innesti metallici, il loro severo addestramento militare e la loro superiorità numerica. Raramente un h'rakati combatte da solo, e in gruppo è pronto a sfruttare al meglio il vantaggio che i suoi commilitoni possono offrirgli.

Innesti corporei (Str): I h'rakati sono in grado di innestare armi, armature e oggetti nel loro corpo fondendole permanentemente in esso. Portando a termine un oscuro e complesso rituale che prevede l'uso congiunto di metallurgia e operazioni chirurgiche, gli oggetti perfetti o gli oggetti magici di metallo possono essere saldati al corpo di un h'rakati. Gli oggetti conservano tutte le loro statistiche e i loro effetti originari (peso, ingombro, bonus ecc.) e possono essere innestati su un h'rakati seguendo i limiti massimi delineati per gli oggetti magici indossati (vedi "Limite agli oggetti magici indossati" nella GDM) per quello che riguarda gli oggetti, un massimo di un'arma per arto (un'arma da mischia o una a distanza) per ciò che riguarda le armi, e una singola armatura.

Tutti gli oggetti funzionano nel modo normale, con le seguenti eccezioni: una volta innestati sul h'rakati possono essere rimossi solo uccidendo il h'rakati o se un innestatore

effettua il rituale inverso. È impossibile rubare o sottrarre gli oggetti in alcun modo e non è possibile disarmare il h'rakati. Se l'oggetto viene distrutto o l'arma o l'armatura vengono spezzati, non sono più utilizzabili ma rimangono inerti sul corpo del h'rakati che, appena possibile, potrà sostituirli con innesti analoghi o diversi, a suo piacimento. Inoltre, data la familiarità sviluppata tramite l'innesto e l'uso costante, tutte le armi innestate beneficiano di un bonus di +2 al tiro per colpire (già incluso nella tabella delle statistiche), tutte le armature subiscono una riduzione della penalità di armatura alla prova di -2 e tutti gli oggetti che conferiscono bonus alle prove di abilità beneficiano di un incremento di +2 a tale bonus.

Guarigione rapida (Str): Un h'rakati guarisce 2 danni ogni round, fintanto che gli rimane almeno 1 punto ferita. Tuttavia, i danni inflitti da armi contundenti e da acido guariscono a ritmo normale.

Abilità: I h'rakati possiedono un bonus razziale di +4 alle prove di Artigianato (metallurgia).

SOCIETÀ DEI H'RAKATI

I h'rakati dei tempi antichi differivano ben poco dalle altre tribù di umanoidi mostruosi che infestavano le zone selvagge: crudeli, dediti alla violenza e al culto del più forte, passavano il loro tempo a combattere. La seconda fase della storia di questo popolo ha inizio con l'avvento del Profeta e con la pratica degli innesti metallici. I h'rakati si isolarono quasi del tutto dal mondo esterno, vegliando con rinnovata ferocia sui loro confini e compiendo incursioni nel mondo esterno solo quel tanto che bastava a procurarsi schiavi e risorse che non potevano produrre. Tutti i h'rakati si dedicarono ossessivamente alla ricostruzione del loro corpo attraverso i nuovi innesti e, con la stessa intensità maniacale, alla ricostruzione della loro società e del loro stato, trasformando un nugolo di tribù in perenne contrasto in un unico impero crudele, spietato e ambizioso.

Ogni aspetto della vita di un h'rakati è asservito al concetto di sopravvivenza del più forte, e ogni barlume di umanità e di solidarietà viene soffocato sul nascere e considerato

segno di debolezza e di codardia. I figli vengono separati dalle famiglie e subito affidati ad addestratori, in modo che non si formi alcun legame affettivo e il piccolo h'rakati possa imparare fin dall'inizio a combattere, essere forte e non provare pietà. Non esistono titoli ereditari, cariche o posizioni di potere che vengono tramandate: ogni ruolo viene occupato solo ed esclusivamente tramite il merito e guadagnato con le proprie forze. L'unica attività che viene considerata onorevole e degna di essere svolta, al di fuori delle attività militari, è la produzione artigianale. Dopo l'avvio della pratica degli innesti, coloro che sapevano forgiare il metallo hanno acquisito grande prestigio presso i h'rakati, e alcuni tra gli artigiani più bravi godono di prestigio quasi pari a quello dei grandi condottieri militari.

PERSONAGGI H'RAKATI

I h'rakati a volte diventano guerrieri o ranger. I ranger h'rakati spesso scelgono come loro nemico prescelto qualche specie di umanoide. I personaggi h'rakati possiedono i seguenti tratti razziali.

- +2 alla Costituzione, +2 alla Saggezza.

- Taglia Media.

- La velocità base sul terreno di un h'rakati è di 9 metri.

- **Guarigione rapida:** Un h'rakati guarisce 2 danni ogni round, fintanto che gli rimane almeno 1 punto ferita. Tuttavia, i danni inflitti da armi contundenti e da acido guariscono a ritmo normale.

- **Visione crepuscolare.**

- **Dadi Vita razziali:** Un h'rakati comincia con due livelli di umanoide mostruoso, che gli conferiscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +2 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +0, Rifl +3 e Vol +3.

- **Abilità razziali:** I livelli di umanoide mostruoso di un h'rakati gli conferiscono punti abilità pari a 2 x (2 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Artigianato, Ascoltare, Osservare e Sopravvivenza.

- **Talenti razziali:** I livelli di umanoide mostruoso di un h'rakati gli conferiscono un talento.

- **Bonus razziale di +4 alle prove di Artigianato**

(metallurgia).

- **Qualità speciali (vedi sopra):** Innesti corporei.

- **Linguaggi automatici:** Comune, H'rakati. Linguaggi bonus: Gigante, Goblin, Orchesco.

- **Classe preferita:** Guerriero.

- **Modificatore di livello:** +2.



H'rakati

HYPNOCULAR

Bestia magica Media

Dadi Vita: 7d10+21 (59 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 15 m (10 quadretti)

Classe Armatura: 22 (+4 Des, +8 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +7/+11

Attacco: Artiglio +11 in mischia (1d6+4)

Attacco completo: 2 artigli +11 in mischia (1d6+4) e colpo di coda +6 in mischia (1d4+2)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Sguardo ipnotico, capacità magiche, assaltare, artigliare 1d8+4

Qualità speciali: Visione a 360°, telepatia, scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +11, Vol +4

Caratteristiche: For 18, Des 19, Cos 17, Int 15, Sag 14, Car 17

Abilità: Ascoltare +12, Cercare +10, Intimidire +9, Nascondersi +14*, Osservare +12, Saltare +12

Talenti: Correre, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei

Ambiente: Pianure temperate

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 8-14 DV (Medio); 15-21 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Il passo felpato di un possente felino scivola veloce e silenzioso sul terreno. Nell'ombra, il corpo esile e muscoloso sembra quello di una iena, ma quando, con un ultimo balzo, la creatura emerge dal buio, rivela una testa informe e nodosa sulla quale si aprono decine di maligni occhi rossastri.

Gli hypnocular sono predatori rapidi e scaltri, animati da una subdola intelligenza aliena e costantemente alla ricerca di creature da soggiogare con la loro capacità ipnotica. È sempre difficile determinare le intenzioni di un hypnocular. Alcuni si aggirano solitari nelle terre selvagge, mentre altri vengono avvistati a fianco di stregoni o chierici malvagi, soprattutto se dediti al culto di qualche aberrazione, e fungono da bestie da guardia e da alleati.

Quando un hypnocular ritiene di non poter approfittare in alcun modo della sua vittima soggiogata, se ne ciba, protendendo una piccola proboscide con la quale risucchia il sangue e il fluido vitale della vittima. Quei pochi avventurieri o studiosi che hanno potuto esaminare da vicino un hypnocular, affermano che si tratta di mammiferi, allattano i loro piccoli e, da adulti, possono superare i 2,1 metri di lunghezza e pesare fino a 120 kg.

COMBATTIMENTO

Per un hypnocular, il suo sguardo ipnotico è tutto: in uno scontro, si tuffa in mezzo al gruppo degli avversari cogliendoli di sorpresa e tentando di ipnotizzarne il maggior numero possibile. A volte arriva anche a insinuare nelle menti di coloro che resistono all'ipnosi un messaggio di resa, offrendo una garanzia di incolumità assolutamente fittizia. Quando anche questo tentativo fallisce, l'hypnocular ricorre alla violenza, attaccando con gli artigli e la coda.

Gli hypnocular sono animati da un forte istinto di sopravvivenza. Se durante un combattimento capiscono che potrebbero avere la peggio, fanno ricorso ancora una volta ai loro poteri ipnotici, per ordinare alle vittime ipnotizzate di coprire la loro fuga. Se l'hypnocular non ha ottenuto quel che voleva nello scontro, tuttavia, probabilmente tornerà, magari aspettando anche settimane per assalire ed eliminare i suoi nemici quando sono isolati, uno alla volta.

Visione a 360° (Str): Gli occhi dell'hypnocular sono disposti in modo simmetrico intorno alla testa e gli permettono di guardare in ogni direzione, conferendogli un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare. Gli hypnocular non possono essere attaccati ai fianchi.

Sguardo ipnotico (Sop): A volontà, in un raggio di 9 metri, l'hypnocular può utilizzare il suo sguardo ipnotico per ipnotizzare le sue vittime. Una creatura che incrocia lo sguardo dell'hypnocular deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16, altrimenti rimane ipnotizzata e subisce le suggestioni mentali telepatiche dell'hypnocular come se fosse rimasta vittima di un incantesimo *suggestione* lanciato da un incantatore di 7° livello. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Assaltare (Str): Se un hypnocular carica un avversario, può compiere un attacco completo, compresi due attacchi per artigliare.



Hypnocular

Artigliare (Str): Bonus di attacco +11 in mischia, 1d6+4 danni.

Telepatia (Sop): Gli hypnocular sono in grado di comunicare telepaticamente con tutte le creature dotate di un punteggio di Intelligenza entro un raggio di 18 metri; non occorre parlare lo stesso linguaggio.

Capacità magiche: A volontà - *ipnosi* (CD 14), *sonno* (CD 14); 3 volte al giorno - *blocca persone, sonno profondo* (CD 16). 7° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Abilità: Gli hypnocular ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Saltare. *Ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi quando si trovano in aree con erba alta o con folto sottobosco.

a emulare le creature su cui hanno posato gli occhi nel modo più completo possibile, possibilmente allo stesso tempo neutralizzando o addirittura eliminando il modello originale, spinti dal cieco sogno di potersi sostituire a esso per sempre.

Tuttavia, per quanto si sforzi, la perfidia di un'Imago è la sua rovina. La sua natura malevola finisce sempre per compromettere, anche se a volte in modo a malapena percepibile, le fattezze assunte. Se tenta di simulare un possente guerriero, i suoi tratti risulteranno più duri e crudeli. Se tenta di emulare una giovane dama, le sue fattezze pure e innocenti si tingono di una luce ammaliatrice e voluttuosa. Nemmeno l'Imago può sapere in anticipo quali saranno queste sottili differenze, ma in un modo o nell'altro esse emergeranno sempre.

IMAGO

Aberrazione Media (Mutaforma)

Dadi Vita: Come la creatura riflessa

Iniziativa: Bonus di Des della creatura riflessa +4

Velocità: Come la creatura riflessa

Classe Armatura: Come la creatura riflessa

Attacco base/Lotta: Come la creatura riflessa

Attacco: Speciale; vedi sotto

Attacco completo: Speciale; vedi sotto

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Copiare, specchio inalterabile, resistenza agli incantesimi 15, riduzione del danno 10/magia, rigenerazione 5

Tiri salvezza: Come la creatura riflessa, tranne Vol che non ottiene il bonus di Sag

Caratteristiche: Come la creatura riflessa, tranne Int 11, Sag 10

Abilità: Camuffare +8

Talenti: Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi (specchi)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: Variabile

Tesoro: Come la creatura riflessa; vedi sotto

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: Nessuno

Modificatore di livello: -

Un lungo specchio verticale si erge davanti a voi. Improvvisamente, l'immagine riflessa di uno di voi muta le proprie sembianze e comincia ad agire in modo autonomo. Il suo volto è distorto in una smorfia maligna e i suoi occhi ardono di una luce feroce. La superficie riflettente si increspa per modellarsi sulla sagoma della creatura che ne sta emergendo, dirigendosi nella vostra direzione.

L'Imago è un'aberrazione dotata di un barlume di consapevolezza che vive all'interno di specchi di dimensioni sufficienti a contenerla. Essendo in grado di comprendere, esaminare e studiare le altre creature viventi, l'Imago ha sviluppato un'invidia e una gelosia bruciante per le creature di grande possanza, carisma o di bell'aspetto. Tutti i sensi di un'Imago sono tesi

Se riesce a uccidere la creatura originale, l'Imago cercherà di sostituirsi a essa per il maggior tempo possibile. Tuttavia, le sue anomalie comportamentali e le sue lievi ma evidenti differenze somatiche finiranno prima o poi per smascherarla, dopodiché combatterà di nuovo oppure cercherà rifugio nascondendosi in uno specchio.



Illustrazione di Marchal Quinto

Imago

MR

COMBATTIMENTO

Solitamente l'imago tenta di copiare e di assalire per prima la creatura che gli garantisce una maggiore forza fisica e resistenza, ovvero con un alto punteggio di Forza e Costituzione. In alternativa, preferisce scegliere le creature dalla personalità dominante e che abbiano un alto punteggio di Carisma.

L'imago è priva di una forma definita e rimane in attesa all'interno di uno specchio riflettente di dimensioni adatte a contenerla. Quando viene uccisa nella sua forma corporea di immagine copiata, si scioglie in una pozza di liquido riflettente.

Copiare (Sop): L'imago assume le stesse sembianze di una creatura di taglia Piccola o Media che viene riflessa all'interno dello specchio. L'imago ottiene gli stessi punteggi di Forza, Destrezza, Costituzione e Carisma, nonché punti ferita, taglia ed equipaggiamento della creatura riflessa. Non guadagna tuttavia capacità speciali, talenti o incantesimi posseduti dalla creatura originale sebbene diventi competente nell'utilizzo delle armi e delle armature che possiede. Gli oggetti portati o indossati guadagnano le stesse caratteristiche della versione originale, tranne per quanto riguarda gli oggetti magici che, al di là dell'aspetto identico, non conserveranno alcuna proprietà (quindi una spada magica diventerà semplicemente una spada perfetta).

L'imago è in grado di uscire dallo specchio che la contiene in un round, dopodiché è immediatamente in grado di agire.

Risucchio di Saggezza (Sop): Ogni volta che colpisce con il suo attacco in mischia (a prescindere che il contatto avvenga senz'armi o con un'arma naturale), un'imago risucchia 1d4 punti di Saggezza.

Specchio inalterabile (Str): Lo specchio contenitore, pur assomigliando a una tipica superficie di vetro riflettente, grazie alla presenza dell'imago assume una certa resistenza agli impatti. Lo specchio guadagna durezza 10 e 50 punti ferita prima di essere infranto. Normalmente l'imago è in grado di uscire dallo specchio prima che esso venga infranto, evento che ne provocherebbe la morte.

Abilità: Quando assume le sembianze di un'altra creatura, l'imago riceve un bonus di circostanza +8 alle prove di Camuffare.

MANGROVIALE

Vegetale Grande

Dadi Vita: 11d8+77 (126 pf)

Iniziativa: -2

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 17 (-1 taglia, -2 Des, +10 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +8/+20

Attacco: Tentacolo +15 in mischia (2d6+12 più veleno)

Attacco completo: 4 tentacoli +15 in mischia (2d6+12 più veleno)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Veleno, afferrare migliorato, simbiosi forzata

Qualità speciali: Rigenerazione 5, tratti dei vegetali

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +1, Vol +5

Caratteristiche: For 27, Des 7, Cos 25, Int 2, Sag 15, Car 10

Abilità: Ascoltare +6, Nascondersi -1, Osservare +7

Talent: Allerta, Armatura Naturale Migliorata, Attacco Naturale Migliorato (tentacolo), Incalzare

Ambiente: Paludi calde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 12-22 DV (Grande); 23-33 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

L'aspetto di questo vegetale mostruoso non si discosta molto da quello di una gigantesca mangrovia. Le acque paludose in cui affondano le sue robuste radici contengono carcasse putrescenti di animali e umanoidi. Tra le fronde, ben nascoste da larghe foglie, sono nascoste le vittime di cui l'albero si sta cibando: animali appesi ai suoi rami come frutti appassiti e ridotti ormai a organi supplementari della pianta stessa.



Mangroviale

Thon

Il mangroviale, noto anche con il soprannome di "leviatano delle paludi", è un albero assassino in grado di raggiungere dimensioni enormi nel giro di pochissimo tempo e animato da una voracità implacabile. I mangroviali crescono a dismisura: come in un perverso circolo vizioso, più diventano grandi e più il loro appetito aumenta.

Per soddisfare la sua voracità, un mangroviale affonda le radici e attecchisce solo in quei terreni ricchi d'acqua e dal suolo fertile, solitamente di natura paludosa. Tuttavia il mangroviale ha anche bisogno di respirare, e l'anidride carbonica presente nell'aria non è sufficiente a soddisfare le sue vaste dimensioni. Per supplire alla carenza di anidride, il mangroviale assale le creature dotate di un apparato respiratorio. Una volta catturata una creatura, il mangroviale affonda i suoi rami fin nei polmoni della vittima, che viene mantenuta in vita quanto basta a respirare, assumendo l'anidride attraverso di essa. Di norma un'unica creatura sarebbe sufficiente a garantire il sostentamento di un mangroviale, ma spesso accade che la pianta conservi tra i suoi rami più di una vittima per assicurarsi il sostegno necessario nel caso che uno dei suoi "ospiti" dovesse morire di malattia, freddo o vecchiaia.

Se un mangroviale rimane privo del suo simbiote, può cercare di sopravvivere in una sorta di sofferta ibernazione, a tempo indefinito, ricorrendo a quel poco di respiro che gli possono procurare pesci, rane e altri piccoli animali e alla normale traspirazione fornita dalle sue foglie. Ma non appena una potenziale vittima si avvicina, il mangroviale è pronto a riscuotersi dal suo torpore e ad avviluppare un nuovo sventurato tra le sue letali liane.

COMBATTIMENTO

I mangroviali attaccano tutte le creature che si avvicinano a loro, mostrando di saper aspettare il momento più opportuno prima di sferrare il colpo. In combattimento, il mangroviale si rivela diretto e brutale: prima mira ad avvelenare la vittima sferzandola con le sue liane in modo da ridurne progressivamente le forze e poi, quando la creatura è priva di sensi, la avvolge nel suo abbraccio letale e dà il via con essa alla sua simbiosi forzata.

Normalmente i mangroviali ignorano quelle creature che non respirano (come ad esempio i costrutti o le creature elementali), ma se una qualsiasi creatura costituisce una minaccia, il mangroviale sa difendersi efficacemente.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 22; danni iniziali 1d3 For, danni secondari 1d3 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il mangroviale deve colpire con i tentacoli. Può poi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e lo trafigge con i tentacoli, infliggendogli automaticamente a ogni round i normali danni e il veleno.

Simbiosi forzata (Str): Utilizzando un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità, il mangroviale può protendere delle lunghe spine da uno dei suoi tentacoli e conficcarle nel corpo di una vittima che ha afferrato (vedi sopra). Le spine affondano fino ai polmoni della creatura e iniziano ad aspirare parte dell'anidride carbonica prodotta anziché permettere che sia espirata. La creatura costretta alla simbiosi, a meno che non sia stata preventivamente ridotta all'impotenza, può liberarsi da questa situazione con una prova di lotta effettuata con

successo, ma poiché la pianta è riuscita a insinuare le sue spine nei polmoni, subisce 6d8 danni nel momento in cui le strappa via dal proprio corpo. Dato che il mangroviale non vuole che la sua vittima muoia, generalmente effettua la simbiosi forzata solo ed esclusivamente su quelle vittime ridotte a 0 punti di Forza dal suo veleno, in modo che non si possano più "ribellare" al trattamento. Una volta completato il processo di simbiosi, la pianta issa tra le fronde il suo nuovo schiavo e produce un nuovo tentacolo nel giro di 1d4 ore. Di tanto in tanto, le vittime in simbiosi vengono sferzate dai tentacoli del mangroviale affinché il veleno sia sempre in circolo nel loro corpo e non sviluppino mai una forza sufficiente per liberarsi.

MASCHERA VIVENTE

Costrutto Medio

Dadi Vita: 10d10 (55 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: Volare 12 m (perfetta) (8 quadretti)

Classe Armatura: 22 (+4 Des, +8 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +7/+12

Attacco: Schianto +13 in mischia (2d6+5)

Attacco completo: Schianto +13 in mischia (2d6+5)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Capacità magiche

Qualità speciali: Aura di interdizione al trasporto, localizzare assoluto, mente alveare, immunità all'elettricità, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 10/magia, RI 20, scurovisione 18 m, vista cieca 30 m, tratti dei costrutti

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +7, Vol +7

Caratteristiche: For 20, Des 18, Cos -, Int 10, Sag 15, Car 15

Abilità: Ascoltare +13, Cercare +12, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +17, Osservare +13

Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Iniziativa Migliorata, Schivare, Volontà di Ferro

Ambiente: Zone remote e poco accessibili

Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente legale neutrale

Avanzamento: Nessuno

Modificatore di livello: -

Tre volti misteriosi emergono dall'oscurità, fluttuando nell'aria con i loro occhi rossi e spettrali. Si tratta di volti animati ma innaturali, che lentamente rivelano la loro natura di maschere incombenti e minacciose.

È raro imbattersi in una maschera vivente: si tratta di costrutti antichi e spietati creati all'alba dei tempi con il compito di sorvegliare e proteggere i luoghi e gli oggetti di grande potere. Il tempo per loro non ha significato, e così possono rimanere a vegliare sul luogo per molti secoli.

La difesa del luogo o dell'oggetto a cui sono state assegnate è tutto per le maschere viventi. Sono vincolate all'oggetto e al luogo di guardia e non possono mai allontanarsi. Si scagliano con tutti i loro poteri su qualsiasi intruso che varchi la soglia del luogo protetto, ma non inseguono mai e non finiscono gli intrusi che si ritirano

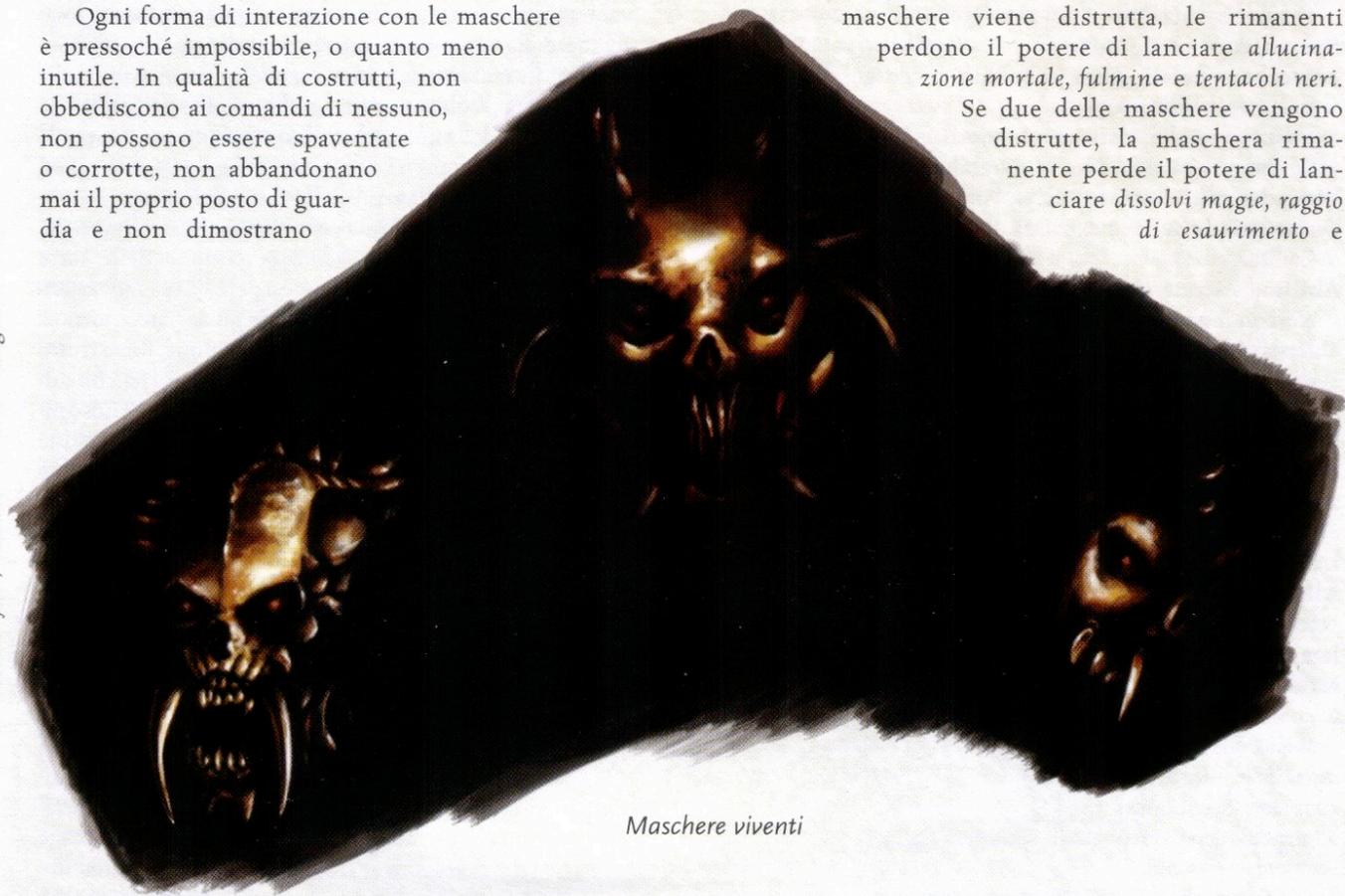
e che si allontanano dal luogo protetto. Il loro compito è quello di vegliare, non di sterminare gratuitamente. In verità, esiste un'eccezione al legame che le blocca sempre nello stesso luogo: nel caso in cui le maschere siano votate a sorvegliare un oggetto e quest'ultimo venga trafugato in qualche modo, il ladro è condannato forse a un destino peggiore della morte in combattimento. Le maschere possono in quel caso lasciare il luogo in cui l'oggetto era custodito e inseguire il ladro fino in capo al mondo, senza mai fermarsi, essendo in grado di percepire costantemente la sua ubicazione.

Ogni forma di interazione con le maschere è pressoché impossibile, o quanto meno inutile. In qualità di costrutti, non obbediscono ai comandi di nessuno, non possono essere spaventate o corrotte, non abbandonano mai il proprio posto di guardia e non dimostrano

per distruggerlo completamente. Se non riescono a farlo con gli attacchi a distanza, come ultima risorsa ingaggiano un combattimento corpo a corpo, volando velocemente contro l'obiettivo per colpirlo.

Capacità magiche: Fino a che le maschere nel gruppo sono tre, ognuna di loro può lanciare a volontà i seguenti incantesimi: *allucinazione mortale*, *dardo incantato*, *dissolvi magie*, *fulmine*, *individuazione dei pensieri*, *oscurità profonda*, *protezione dalle frecce*, *raggio di esaurimento*, *sfera infuocata*, *sfocatura*, *spruzzo colorato*, *tentacoli neri*, *visione del vero*. Se una delle maschere viene distrutta, le rimanenti perdono il potere di lanciare *allucinazione mortale*, *fulmine* e *tentacoli neri*.

Se due delle maschere vengono distrutte, la maschera rimanente perde il potere di lanciare *dissolvi magie*, *raggio di esaurimento* e



Maschere viventi

alcun sentimento. Sono tuttavia in grado di comprendere e parlare qualsiasi idioma, come se beneficiassero permanentemente dell'incantesimo *linguaggi*, e la loro voce suona sempre come un'eco proveniente da un pozzo. La sorpresa e la paura di sentire le maschere intimare l'allontanamento con la loro voce profonda e sepolcrale a volte sono sufficienti a mettere in fuga i trasgressori dal cuore meno saldo.

COMBATTIMENTO

Le maschere viventi vengono create, collocate e schierate sempre in gruppi di tre. Quando il luogo è tranquillo riposano immobili lungo una parete, ed è facile scambiare per semplici decorazioni tribali, scudi o oggetti votivi. Quando giunge il momento di lottare con un intruso, si dispongono in modo da poter controllare un ampio raggio intorno all'obiettivo da proteggere. Le maschere di un gruppo sono sempre in collegamento telepatico tra loro e possono percepire la presenza degli intrusi in modo da non essere mai colte di sorpresa. Prima tentano di intimare all'intruso di lasciare l'area protetta, e se il potenziale pericolo non si allontana lo attaccano contemporaneamente

sfera infuocata. 10° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono pari a 12 + il livello dell'incantesimo e sono basate sul Carisma.

Aura di interdizione al trasporto (Sop): Ogni maschera emana un'aura del raggio 6 metri entro la quale è impossibile utilizzare incantesimi di trasporto istantaneo o di trasporto planare, come ad esempio *spostamento planare* o *transizione eterea*. L'aura scompare non appena la maschera viene distrutta.

Localizzare assoluto: Le maschere viventi sono costantemente a conoscenza dell'ubicazione dell'oggetto a cui sono state assegnate come protezione. Questa capacità funziona in modo identico all'incantesimo *localizza oggetto*, senza limitazioni dovute a dissimulazioni magiche o strati di piombo.

Mente alveare (Str) Le tre maschere viventi sono in costante comunicazione tra di loro. Se una è a conoscenza di un particolare pericolo, allora lo sapranno anche tutte le altre. Se una del gruppo non è colta alla sprovvista, allora non lo sono neppure le altre. Nessuna maschera vivente viene considerata attaccata ai fianchi, a meno che non lo siano tutte quante.

MUMMIA GLACIALE

Non morto Medio (Freddo)

Dadi Vita: 14d12 (91 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m (4 quadretti), scalare 3 m

Classe Armatura: 22 (+12 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 22

Attacco base/Lotta: +7/+13

Attacco: Morso +13 in mischia (1d8+6)

Attacco completo: Morso +13 in mischia (1d8+6) e 2 artigli +12 in mischia (1d6+5 più tocco gelido)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Aura di freddo, tocco gelido, *cono di freddo*, cristallizzazione

Qualità speciali: Trattati dei non morti, riduzione del danno 5/-, immunità al freddo, vulnerabilità al fuoco

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +12

Caratteristiche: For 23, Des 10, Cos -, Int 13, Sag 17, Car 21

Abilità: Ascoltare +20, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +17, Osservare +20, Scalare +23

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (artigli), Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (*cono di freddo*), Multiattacco

Ambiente: Montagne fredde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 7

Tesoro: 1/10 di monete; 50% beni (solo in metallo o pietra); 50% oggetti (solo in metallo o pietra)

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 15-30 DV (Medio)

Modificatore di livello: -

Il vento gelido spazza la neve a sufficienza da rivelare il cadavere di uno sfortunato avventuriero rimasto intrappolato nei ghiacci per secoli. Il gelo ha preservato buona parte della sua salma, lasciando che la pelle rinsecchita si saldasse alle ossa. Il suo volto, ancora visibile, è contratto in una smorfia di agonia ed è facile immaginare il dolore e la disperazione dello sventurato esploratore che ha trovato la morte nella morsa del ghiaccio. Ciò che invece è impossibile da immaginare è quello che accade subito dopo: gli occhi vitrei e grigiastri si spalancano, il cadavere mummificato si anima all'improvviso e si avventa contro gli intrusi con un urlo che si mescola a quello del vento ghiacciato.



Mummia glaciale

Tutti gli abitanti delle regioni fredde sanno che la morsa del gelo miete facilmente vittime nelle aree in cui la temperatura è estrema. Quello che invece ben pochi sanno è che il gelo è anche la causa della nascita delle mummie glaciali. A volte accade che un viaggiatore o un avventuriero sia stroncato dal gelo quando è in procinto di compiere un'impresa importante: il compimento di una cerca, la conquista di un tesoro o il salvataggio delle persone amate. La collera e la disperazione di non essere riusciti a giungere fino in fondo al cammino mescola il loro spirito al ghiaccio che ha stroncato la loro vita, e l'ossessione del fallimento infonde nel cadavere congelato la volontà di muoversi ancora. Ogni sensazione, ambizione e ricordo della vita precedente si trasforma però in rancore per coloro in cui ancora scorre sangue caldo. A volte nella mente distorta di una mummia glaciale si fa strada qualche fugace bagliore della missione rimasta incompiuta, ma per la maggior parte del tempo i non morti del gelo vagano mossi soltanto dall'odio e dalla fame della carne dei viventi.

Una mummia glaciale, una volta rianimata, sembra anche condividere una strana ma acuta percezione delle terre ghiacciate che l'hanno uccisa. Riesce a percepire i movimenti, i pericoli e le intemperie delle lande ghiacciate attorno a sé con un sesto senso che sfiora la premonizione, forse frutto della memoria della disgrazia fatale che invece l'ha colta di sorpresa. Le mummie glaciali fanno uso di questa conoscenza per muoversi sui terreni ghiacciati con grande rapidità e perizia, riuscendo a scalare i pendii più scoscesi e a cogliere di sorpresa gli scalatori più avventati o inesperti.

COMBATTIMENTO

Una mummia glaciale combatte in modo aggressivo e disperato. Si nasconde anche per giorni nelle crepe dei ghiacciai o sulle cime dei picchi che dominano le pianure innevate, e non appena scorge la presenza di creature viventi, le attacca con odio e ferocia animalesca.

Una mummia glaciale mira a reclamare più vite possibile. Solitamente inizia il combattimento lanciando il suo *cono di freddo* rapido e si accanisce sugli avversari del gruppo che sembrano più deboli. Non appena possibile, affonda ripetutamente e con violenza i suoi artigli su una vittima per debilitarla.

Aura di freddo (Sop): Le mummie glaciali irradiano freddo intenso nel raggio di 6 metri attorno a loro. Tutte le creature presenti

nell'area subiscono 1d8 danni da freddo per ogni round.

Tocco gelido (Sop): Gli artigli di una mummia glaciale sono avvolti da freddo intenso e potere necromantico. Ogni volta che una creatura viene ferita da un colpo di artiglio di una mummia glaciale deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22, altrimenti subisce 1 danno alla Forza. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Cono di freddo (Mag): Una volta al giorno, una mummia glaciale può lanciare dalla bocca un cono di freddo con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo, come se fosse lanciato da un incantatore di 16° livello. La CD del tiro salvezza per dimezzare i danni è pari a 20 ed è basata sul Carisma.

Cristallizzazione (Sop): Se i punti ferita di una creatura vengono portati a -10 da un attacco di una mummia glaciale, la vittima si congela all'istante, coprendosi di brina e giungendo a una temperatura di -10° centigradi in pochi secondi. La consistenza della maggior parte della materia organica a questa temperatura è dura e fragile. Se il corpo così cristallizzato viene colpito con sufficiente forza, si spacca in mille pezzi. Il risultato, in questo caso, è equivalente a quello di una disintegrazione.

NEKATRIX

Non morto Medio (Incorporeo)

Dadi Vita: 15d12 (97 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 24 m (per fetta)

Classe Armatura: 17 (+3 Des, +4 deviazione), contatto 17, colta alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +7/-

Attacco: Tocco incorporeo +10 in mischia 1d4 più risucchio

Attacco completo: Tocco incorporeo +10 in mischia 1d4 più risucchio

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Tocco di risucchio, capacità magiche, lamento terrificante, manifestazione

Qualità speciali: Ossessione eterna, resistenza allo scacciare +4, ringiovanimento, scurovisione 18 m, fantasmi del passato, tratti dei non morti, tratti degli incorporei

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +10, Vol +13

Caratteristiche: For -, Des 16, Cos -, Int 12, Sag 14, Car 18

Abilità: Ascoltare +20, Cercare +19, Decifrare Scritture +15, Diplomazia +22, Nascondersi +21, Osservare +20, Raggiare +22

Talenti: Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi Fulminei, Schivare, Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitaria oppure orda (1 nekatrix e 1-4 fantasmi)

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 16-32 DV (Medio)

Modificatore di livello: -

L'aria si fa improvvisamente più fredda e un soffio di vento innaturale spira tra le rovine, lasciando materializzare la figura diafana e spettrale di una donna avvolta in vesti biancastre e lacere. Con orrore, osservate levarsi dal terreno fumante e dalle rovine una schiera di immagini spettrali. Tutte hanno il volto addolorato di corpi ancora tiepidi di vita, e tutte si schierano al fianco dell'apparizione spettrale che le comanda.

Una nekatrix è lo spirito inquieto di un individuo versato nelle arti arcane, morto violentemente e vittima di un grave torto subito, o deceduto prima di poter portare a compimento una grande ricerca o impresa di natura magica. Anche se

esistono nekatrix maschi, in prevalenza si tratta di figure femminili. A differenza degli altri non morti, una nekatrix non torna come spirito irrequieto nel mondo dei vivi mossa da semplice odio o dal desiderio di annientare i viventi. Il suo dolore e il suo rancore vengono gelidamente temprati da un intelletto sopraffino.

Non appena "nasce", una nekatrix sceglie una creatura vivente a cui legarsi per l'eternità. Solitamente si tratta dell'individuo che l'ha uccisa, o comunque di colui che l'ha tradita o che considera maggiormente responsabile della sua disfatta. Non è necessario che l'individuo in questione sia presente o che sappia del legame. Anzi, la nekatrix gode segretamente del legame stretto, e in principio evita di rendere noto il suo ritorno dalla morte e di rivelarsi alla sua nemesi. Da allora in



Nekatrix

avanti, la nekatrix non ha che un obiettivo nella sua non vita: far precipitare la sua nemesi nell'angoscia, nella disperazione e nel terrore. Una nekatrix non punta mai alla distruzione diretta del suo arcinemico, ma non c'è limite a ciò che la furia e l'intelletto supremo di una nekatrix possano commettere per devastare l'esistenza del suo rivale. Usando i suoi straordinari poteri magici, la nekatrix può osservarlo da lontano, scoprire i suoi obiettivi e i suoi punti deboli, far naufragare i suoi progetti, contrastare i suoi piani e, soprattutto, infierire sui suoi compagni e sulle sue persone amate.

Sfortunatamente, liberarsi di una nekatrix è praticamente impossibile. Neutralizzarla temporaneamente è il massimo che si riesca a ottenere, ma soltanto la morte del nemico provoca a sua volta la distruzione della nekatrix.

COMBATTIMENTO

Normalmente, una nekatrix si tiene in volo, oltre la portata degli avversari in mischia e tempesta i suoi nemici con il suo vasto repertorio di poteri magici, ma soprattutto invia i non morti al suo servizio in combattimento, costringendo la sua nemesi all'orrenda sorte di fronteggiare i volti di coloro che aveva già combattuto o amato in vita. Soltanto occasionalmente, quando il combattimento volge in favore della sua nemesi, scende in mischia abbandonando ogni precauzione per scontrarsi faccia a faccia con il suo nemico, forte della consapevolezza di non poter essere mai distrutta definitivamente.

Tocco di risucchio (Sop): Quando una nekatrix colpisce un bersaglio vivente con il suo attacco incorporato risucchia 1d4 punti a una caratteristica a sua scelta. La vittima può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 21 per negare l'effetto.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *debitazione, dissolvi magie, fulmine* (CD 17), *paura* (CD 18), *scagliare maledizione* (CD 18), *tocco del ghoul* (CD 16). 1 volta al giorno - *dito della morte* (CD 21). 15° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Lamento terrificante (Sop): Una nekatrix può emettere un lamento terrificante con un'azione standard. Tutte le creature viventi entro una propagazione di 9 metri devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 21 o essere colte dal panico per 2d4 round. Si tratta di un effetto di paura sonoro, necromantico e di influenza mentale. Una creatura che superi il tiro salvezza contro il lamento non potrà più essere colpita dal lamento di quella nekatrix per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Manifestazione (Sop): Una nekatrix dimora in una minuscola sacca dimensionale che custodisce le sue ceneri. Quando viene liberata, si manifesta parzialmente nel Piano Materiale. In questo stato può essere colpita solo da creature eteree, armi magiche e incantesimi, con il 50% di probabilità di ignorare i danni che provengono da fonti materiali. Se vuole può passare attraverso oggetti solidi, e i suoi attacchi oltrepassano le armature. Quando una nekatrix si manifesta, i suoi incantesimi funzionano normalmente su bersagli del Piano Materiale, a meno che gli incantesimi non necessitino di contatto.

Ossessione eterna (Sop): Al momento di tornare in vita come non morto, una nekatrix deve scegliere quale sarà il suo nemico eterno, alla cui agonia sarà votata tutta la sua esistenza. Il nemico della nekatrix deve essere una creatura mortale. Fintanto che la sua nemesi vive, la nekatrix non può mai essere distrutta completamente, ma prima o poi torna sempre a manifestarsi (vedi "Ringiovanimento", sotto). Il suo nemico giurato diventa, a tutti gli effetti, ciò

che un filatterio è per un lich, con la sola differenza che lo spirito della nekatrix non viene custodito al suo interno quando la sua forma spettrale viene distrutta, ma rimane libero di imperversare una volta riformatosi. La morte della nemesi è la sola cosa che può distruggere per sempre una nekatrix. Quando il nemico muore, la nekatrix sparisce per l'eternità, anche se il rivale viene successivamente risorto.

Fantasma del passato: Una volta alla settimana, con un'azione di round completo, una nekatrix può creare un fantasma dal cadavere di un individuo defunto; la sola condizione da soddisfare è che si tratti di un individuo che la sua nemesi conosceva, come nemico, come amico o come persona amata. Il fantasma così creato conserva tutte le statistiche che aveva al momento del decesso e in più acquisisce l'archetipo del fantasma (vedi "Fantasma" sul MDM). La creatura è sotto il controllo diretto della nekatrix. Si sposta assieme a essa e, pur conservando i ricordi e l'intelligenza che aveva in vita, è costretto a obbedire ai suoi ordini senza possibilità di opporsi. Se la nekatrix viene distrutta definitivamente, i fantasmi permangono, ma non sono più sotto il suo controllo e possono decidere liberamente se continuare a combattere o meno. I fantasmi creati da una nekatrix sono considerati fantasmi normali e non condividono l'invulnerabilità conferita da ossessione eterna.

Ringiovanimento (Sop): Quando lo spirito di una nekatrix viene "distrutto", tale distruzione è temporanea e lo spirito si rigenera in 2d4 giorni. A differenza dei fantasmi comuni, una nekatrix (e ogni altro fantasma da lei asservito) non ha bisogno di effettuare prove di livello per tornare a manifestarsi.

Abilità: Una nekatrix, in quanto fantasma, riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Nascondersi e Osservare (già inclusi nella tabella delle statistiche).

NECROFOSSILE

Parassita Piccolo

Dadi Vita: 8d8 (36 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 6 m, scavare 6 m

Classe Armatura: 18 (+1 taglia, +2 Des, +5 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +6/+2

Attacco: Tocco con le antenne +7 in mischia (mineralizzazione)

Attacco completo: Tocco con le antenne +7 in mischia (mineralizzazione)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Antenna mineralizzante, disgregare

Qualità speciali: Chiudersi, mimetizzarsi

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +4, Vol +3

Caratteristiche: For 10, Des 14, Cos 11, Int 16, Sag 13, Car 2

Abilità: Ascoltare +11, Conoscenze (locali) +10, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +12, Osservare +11, Scalare +10

Talenti: Capacità Focalizzata (tocco mineralizzato), Iniziativa Migliorata, Tempra Possente

Ambiente: Deserti caldi

Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-8)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: 9-16 DV (Piccolo); 17-24 DV (Medio)

Modificatore di livello: -

Una piccola creatura striscia sul terreno. Sembra avere lo stesso colore della sabbia e appare come il teschio di uno strano animale dal quale si protende un corpo da insetto, protetto da un carapace grigiastro e dotato di alcune antenne lunghe e sottili. La creatura emette un suono stridulo e sussurrato, e non appena vi scorge protende le sue antenne nella vostra direzione.

Nascosti tra le rovine di civiltà annientate e spazzate via dalle sabbie del tempo, i necrofossili non sono altro che piccole creature simili a trilobiti rimaste intrappolate nella morsa del terreno in occasione di qualche cataclisma magico o di qualche sconvolgimento arcano di vaste proporzioni. Col passare del tempo il necrofossile ha assorbito l'energia latente nel terreno attorno a sé e ha percorso una vasta scala evolutiva, passando da animale malapena senziente a entità intelligente e letale. I più sfortunati o i più inesperti tra gli avventurieri spesso vengono tratti in inganno dal loro aspet-

Antenna mineralizzante (Sop): Un necrofossile usa le sue antenne come frustini quando è in combattimento. Un avversario colpito da un'antenna deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 (10 + metà dei DV del necrofossile + modificatore di Costituzione + Capacità Focalizzata), altrimenti il suo corpo subirà una trasmutazione identica negli effetti a quella provocata da un incantesimo *carne in pietra*, con la differenza che la creatura si trasforma in ambra anziché in pietra. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Un incantesimo *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo*, *pietra in carne* o un effetto simile è in grado di riportare la vittima alla normalità.

Disgregare (Str): Un necrofossile è in grado di disgregare l'ambra di cui è composto un avversario mineralizzato e di nutrirsi di essa. Disgregare un avversario è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità e provoca nella vittima mineralizzata la perdita di 2d6 punti



Necrofossile

to, incuranti del fatto che questo piccolo fossile scarnificato nasconda una parvenza di intelletto e alcuni poteri letali.

I necrofossili sembrano mossi da un perenne odio per la vita e per gli esseri viventi. Si nascondono tra le rovine o sotto la sabbia e attendono immobili l'opportunità di poter usare le loro letali antenne mineralizzanti per trasmutare in ambra e per cibarsi delle creature viventi in cui si imbattono.

COMBATTIMENTO

Solitamente il necrofossile sfrutta le sue piccole dimensioni e il suo colore cinereo per mimetizzarsi con l'ambiente circostante.

ferita per round. Quando la vittima viene ridotta a 0 punti ferita, si disgrega completamente e cade a pezzi al suolo.

Chiudersi (Str): Un necrofossile è in grado di appallottolarsi con un'azione gratuita e rotolare come una sfera muovendosi al quintuplo della propria velocità, come se possedesse il talento *Correre*. Un necrofossile chiuso in se stesso guadagna un bonus di circostanza +2 all'armatura naturale. Tornare alla forma originale è un'altra azione gratuita, che non può essere compiuta nello stesso round in cui il necrofossile si è chiuso in se stesso.

Mimetizzarsi (Str): Un necrofossile è in grado di assumere una colorazione simile a quella dell'ambiente in cui si trova, pertanto occorre una prova di *Osservare* con CD 15 per individuarlo prima che sia in grado di attaccare.

ONIROFAGO

Aberrazione Media (Caotico, Malvagio)

Dadi Vita: 10d8+40 (85 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 15 m (buona)

Classe Armatura: 22 (+4 Des, +8 naturale), contatto 14, colto alla sprovista 18

Attacco base/Lotta: +7/+9

Attacco: Schianto +9 in mischia (1d10+2)

Attacco completo: Schianto +9 in mischia (1d10+2)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: *Sabbia del sonno*, fagocitare sogni, capacità magiche

Qualità speciali: Telepatia 27 m, generare prole onirica

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +7, Vol +12

Caratteristiche: For 15, Des 19, Cos 18, Int 15, Sag 17, Car 19

Abilità: Artista della Fuga +12, Ascoltare +16, Concentrazione +17, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (locali) +15, Osservare +16, Percepire Intenzioni +16, Raggiungere +14, Rapidità di Mano +10, Sapienza Magica +15

Talenti: Capacità Focalizzata (*sabbia del sonno*), Fluttuare, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o congrega (2-6)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: 1/2 monete; doppio dei beni; oggetti standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 11-20 DV (Medio)

Modificatore di livello: -

Questo umanoide è smagrito e consunto, e la sua pelle grigio-bluastro lo fa sembrare un cadavere smunto e putrefatto. Tuttavia, qualsiasi parvenza di umanità svanisce una volta fissato il suo volto, la cui pelle si contrae e si contorce, si rigonfia e si plasma in continuazione, amalgamandosi in un nodo pulsante di carne e muscoli che non sembra mai riuscire a sciogliersi. Da due punti innaturali del cranio sporgono una coppia di bulbi oculari rossastri privi di palpebre, e anch'essi scorrono irrequieti lungo la superficie cambiando posizione in continuazione. Si tratta dell'unica connotazione discernibile sul volto: naso e orecchie, se mai sono esistiti, sono naufragati nel ribollire pulsante di carne. A tratti, la creatura spalanca le fauci, rivelando denti lunghi e affilati spiegati in un ghigno maligno, pregustando il fato che ha in serbo per i suoi nemici.

L'esistenza di un onirofago è un insulto alla vita, una piaga nauseante e maligna che avvelena l'anima delle vittime che finiscono nelle sue grinfie. Come molti altri mostri, l'onirofago si nutre delle creature viventi, ma a differenza di molti altri predatori non pasteggia delle carni e del sangue delle sue vittime, bensì di ciò che loro chiamano "flusso onirico", vale a dire i sogni. Cadere vittima di un onirofago è un'esperienza devastante. La creatura prosciuga gra-

dualmente ogni emozione, ambizione, ricordo, sensazione e volontà della vittima fino a farne un guscio vuoto e balbettante, nella cui mente rimane spazio solamente per il ricordo del mostro stesso e della sua terrificante aggressione.

Come se questo non bastasse, esiste una specie di preda che rende la sinistra caccia degli onirofaghi ancora più orribile: le donne in attesa di un bambino. Nutrendosi dei sogni della madre fino a prosciugarli interamente, gli onirofaghi trasformano il nascituro in un nuovo onirofago, che nasce dal grembo della madre affranta e si rivela nel giro di pochissimo tempo autonomo, famelico e letale quanto il genitore. Di solito gli onirofaghi agiscono da soli, ma anche in questo caso, come spesso accade per i mostri più temuti, circolano molte storie riguardo a interi villaggi ridotti in rovina dall'attacco congiunto di una congrega di onirofaghi.

COMBATTIMENTO

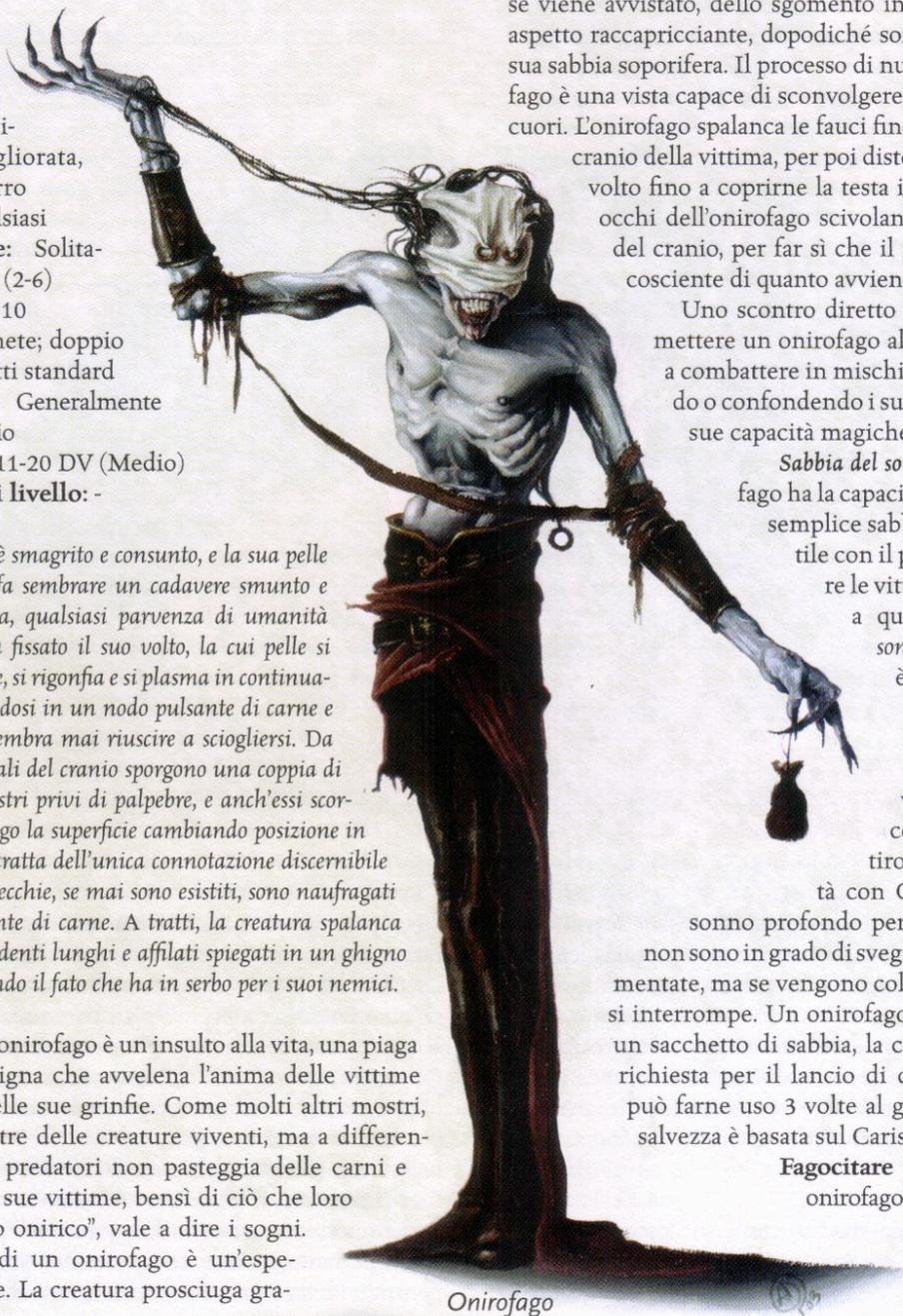
Un onirofago aggredisce soprattutto le vittime solitarie, e la sua arma più preziosa è la *sabbia del sonno*. L'onirofago si avvicina furtivamente approfittando della sorpresa oppure, se viene avvistato, dello sgomento iniziale a causa del suo aspetto raccapricciante, dopodiché soffia verso la vittima la sua sabbia soporifera. Il processo di nutrimento di un onirofago è una vista capace di sconvolgere anche il più saldo dei cuori. L'onirofago spalanca le fauci fino a inghiottire l'intero cranio della vittima, per poi distendere la pelle del suo volto fino a coprirne la testa in modo aderente. Gli occhi dell'onirofago scivolano intanto lungo i lati del cranio, per far sì che il mostro sia comunque cosciente di quanto avviene attorno a sé.

Uno scontro diretto è un buon modo per mettere un onirofago alle strette: se costretto a combattere in mischia, tenta la fuga, volando o confondendo i suoi avversari grazie alle sue capacità magiche.

Sabbia del sonno (Mag): Un onirofago ha la capacità di trasformare della semplice sabbia in una polvere sottile con il potere di addormentare le vittime. L'effetto è simile a quello dell'incantesimo *sonno*, ma l'area di effetto

è un cono di 4,5 metri e non c'è limite ai Dadi Vita delle creature bersaglio. Se le vittime nell'area del cono non superano un tiro salvezza sulla Volontà con CD 21, cadono in un sonno profondo per 10 minuti. I rumori non sono in grado di svegliare le creature addormentate, ma se vengono colpite o scosse, il sonno si interrompe. Un onirofago porta sempre con sé un sacchetto di sabbia, la componente materiale richiesta per il lancio di questa sua capacità, e può farne uso 3 volte al giorno. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Fagocitare sogni (Sop): Se un onirofago ha la possibilità di attaccare una vittima addormentata (di norma



Onirofago

caduta preda della sua sabbia), può utilizzare questa capacità per risucchiare la sua materia onirica direttamente dal cervello. La capacità di fagocitare sogni non genera attacchi di opportunità. Nel round in cui effettua l'azione di fagocitare, la sua bocca si distende avvolgendo il cranio della creatura (la quale deve avere una taglia al massimo Grande). Per ogni round successivo, la vittima subisce un risucchio permanente di 2 punti di Intelligenza, Saggezza e Carisma. L'onirofago prosegue finché non viene interrotto o finché tutte e tre le caratteristiche non sono ridotte a zero, quindi si stacca dalla vittima.

Telepatia (Sop): Un onirofago può comunicare per via telepatica con qualsiasi creatura entro 27 metri che abbia un punteggio di Intelligenza. La creatura può rispondere all'onirofago, se questi lo desidera; non occorre parlare lo stesso linguaggio.

Generare prole onirica (Sop): Quando un onirofago riesce a risucchiare completamente i punteggi di caratteristica di una donna incinta, assorbe non solo i sogni della madre ma anche quelli del feto non ancora nato. Ciò provoca la trasformazione del feto in un onirofago mentre è ancora nel ventre della madre. In genere il feto completa la sua metamorfosi 1d4+4 ore dopo che l'onirofago si è staccato dalla madre, lasciandola priva di sogni. Solo una *guarigione*, un *miracolo* o un *desiderio* possono invertire il processo, se lanciati in tempo. Altrimenti, al termine della metamorfosi, il feto fuoriesce con gran dolore dal corpo della madre. Nel giro di pochi round cresce fino a divenire di dimensioni normali e acquista nel contempo tutti i poteri di un onirofago.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *distorsione, immagine speculare, invisibilità, sfocatura, suggestione*. 1 volta al giorno - *allucinazione mortale, confusione, disperazione opprimente, fuorviare, incubo, paura*. 11° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

PIAGHE FUNESTE

Le piaghe funeste sono incarnazioni di forze antiche, malevole e primordiali, legate agli elementi del mondo naturale e formatesi con l'obiettivo di seminare terrore e distruzione nutrendosi dalla paura dei viventi.

È impossibile capire come le piaghe funeste abbiano avuto origine. Alcuni saggi ipotizzano che si tratti di creature extraplanari che giunsero nel mondo dopo un esilio o una ricerca durata millenni. Altri le ritengono una parte della natura nella sua componente essenziale, più antiche della creazione del mondo così come lo conosciamo, che forse sono rimaste assopite in paziente attesa di scatenare un giorno tutta la loro furia.

La comparsa di una piaga funesta è sempre un evento di portata catastrofica. Queste creature devastano, distorcono e corrompono la terra su cui passano, seminano la morte, la paura e la disperazione ovunque si rechino e, se non vengono fermate in tempo, possono provocare l'estinzione rapida e brutale di intere razze, popolazioni e civiltà.

Il risveglio di una piaga funesta sembra in qualche modo correlato all'intensità della paura che affligge una terra. Quando il terrore provato dagli abitanti di un regno o di una regione si fa particolarmente intenso, le piaghe funeste si manifestano. Alcune si risvegliano dopo un sonno durato eoni, altre portano a termine l'evoluzione dello stato embrionale e larvale in cui si trovavano, altre ancora giungono sul posto viaggiando oltre gli abissi senza fine del tempo e dello spazio, ma tutte vengono attratte dalla paura come falene dalla luce.

Ognuna delle quattro piaghe funeste descritte di seguito è un esemplare unico del proprio genere. Ciò significa che non è possibile che esistano contemporaneamente due piaghe funeste dello stesso tipo. Tuttavia, una volta che una piaga funesta è stata sconfitta, è possibile che dopo 1d10 anni si ripresenti un'altra piaga funesta del tutto identica alla prima (non necessariamente nello stesso luogo).

Le piaghe funeste sono un sottotipo del tipo aberrazione.

Tratti delle piaghe funeste: Una piaga funesta possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

- Guarigione rapida 20.

- Terrore atavico (Sop): Le piaghe funeste risvegliano un antico terrore nelle loro vittime e ne traggono nutrimento. Ogni creatura dotata di un punteggio di Saggezza che venga ferita da una piaga funesta rimane scossa per 1d10 round (tiro salvezza sulla Volontà con CD 10 + metà dei Dadi Vita della piaga funesta + modificatore di Carisma della piaga funesta per resistere). Questa capacità agisce anche sulle creature normalmente immuni agli effetti di paura e non può essere rimossa se non da un *desiderio limitato*, un *desiderio* o un *miracolo*.

- Immunità alla metamorfosi, alla pietrificazione e a ogni altro attacco che alteri la forma. Le piaghe funeste non sono soggette al risucchio di caratteristiche, al risucchio di energia, ai danni alle caratteristiche e alla morte da danno massiccio. Sono immuni agli effetti di influenza mentale (effetti di charme, compulsione, allucinazione, trama e morale).

- Anti-individuazione (Sop): Le piaghe funeste hanno la capacità continua di anti-individuazione come per l'omonimo incantesimo (livello dell'incantatore pari ai Dadi Vita della piaga funesta).

- *Visione del vero* (Mag): Tutte le piaghe funeste sono costantemente dotate della capacità magica *visione del vero*, che consente loro di vedere oltre le illusioni, di scorgere le creature invisibili e di non subire penalità per quegli avversari protetti da *distorsione*, *sfocatura* o altri effetti analoghi.

- Vista cieca 150 metri.

GARGHAUST

Aberrazione Colossale (Fuoco, Piaga funesta)

Dadi Vita: 42d8+504 (693 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 12 m (9 quadretti), scalare 12 m

Classe Armatura: 35 (-8 taglia, +3 Des, +30 naturale), contatto 5, colto alla sprovvista 32

Attacco base/Lotta: +31/+62

Attacco: Schianto +40 in mischia (4d8+15)

Attacco completo: 8 schianti +40 in mischia (4d8+15) e morso +33 in mischia (4d8+7)

Spazio/Portata: 9 m/6 m

Attacchi speciali: Terrore atavico CD 35, aura fiammeggiante, ingombro delle spire, ondata di fuoco, *rocce aguzze*, travolgere 4d8+22

Qualità speciali: Tratti delle piaghe funeste, presenza soffocante, riduzione del danno 10/epico, resistenza agli incantesimi 35, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo

Tiri salvezza: Temp +26, Rifl +19, Vol +27

Caratteristiche: For 40, Des 17, Cos 35, Int 13, Sag 19, Car 19

Abilità: Ascoltare +24, Cercare +15, Concentrazione +25, Intimidire +24, Osservare +24, Percepire Intenzioni +18, Raggiare +18, Sapienza Magica +19

Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Arma Focalizzata Superiore (schianto), Attacco Poderoso, Attacco Rapido,



Illustrazione di Alberto Dal Lago

Garghaust

Attacco Turbinante, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Mobilità, Oltrepassare Migliorato, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Spingere Migliorato

Ambiente: Deserti caldi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 43 o più DV (Colossale)

Modificatore di livello: -

Le spire di un serpente nero colossale si snodano e si intrecciano le une sulle altre, ed è impossibile stabilire l'effettiva lunghezza del mostro. Dalle spire del corpo della creatura si aprono mille fessure che lasciano intravedere il bagliore infuocato delle fornaci ardenti racchiuse nelle sue viscere.

Il fuoco che divora e distrugge, la furia inarrestabile che brucia, incenerisce e annienta ogni cosa al suo passaggio, si incarnano nelle spire colossali di Garghaust. Molti credono che la comparsa di Garghaust sia un segno che annuncia la fine del mondo così come lo si conosce.

Garghaust nasce da un embrione covato e cresciuto nel cuore di un vulcano, e quando l'embrione si schiude, il vulcano saluta il suo avvento con un'eruzione incontrollata che devasta tutto il territorio circostante aprendo crepacci e riversando fiumi di lava. Il terrificante serpente di fuoco emerge dalle fiamme e scende a terra lasciando dietro di sé una vasta scia di terreno incendiato. Appena

trova una zona desertica ne fa il suo regno, e lo stesso deserto si adatta alla venuta del suo nuovo signore. Le zone in cui è passato si vetrificano, l'aria diviene silenziosa e immobile, ogni traccia di vento e di nubi scompare, e la temperatura si fa ancora più rovente, senza più raffreddarsi nelle ore notturne. Su tutta la regione grava un'opprimente sensazione di vuoto mentre l'occhio malevolo di Garghaust scruta le terre circostanti per decidere dove scatenare la sua collera.

Combattimento

Nonostante le dimensioni colossali, Garghaust rimane insidioso, rapido e letale come tutti i rettili. È solito nascondere le sue micidiali spire sotto la coltre di sabbia per poi comparire all'improvviso e incenerire gli avversari con la furia del fuoco. Ancor prima di questo, anche le rocce vetrificate provocate dal suo passaggio possono diventare un'arma micidiale, frantumandosi e trafiggendo i nemici sotto il peso di Garghaust. Infine, può ricorrere al potere micidiale delle sue spire infuocate, emanando ondate di fuoco che incendiano i suoi avversari.

Garghaust è potente e feroce, ma non ama giocare o torturare i suoi avversari. Punta in modo diretto alla loro distruzione, concentrandosi su un nemico alla volta e scatenando contro di lui tutta la sua collera.

Aura fiammeggiante (Str): Chiunque si trovi entro 6 metri da Garghaust deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 43 o subire 4d6 danni da fuoco per round, causati dall'intenso calore. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Ingombro delle spire (Str): A causa della sua mole e della difficoltà nell'indirizzare le spire di fuoco, Garghaust non può compiere più di 4 attacchi con lo schianto contro uno stesso avversario di taglia Enorme o inferiore. Può compiere 6 attacchi con lo schianto contro un avversario di taglia Mastodontica e 8 contro uno di taglia Colossale.

Ondata di fuoco (Mag): Tre volte al giorno Garghaust può rilasciare esplosioni circolari di materia incandescente in una propagazione del raggio di 18 metri, che devastano con il loro calore intenso qualsiasi cosa incontrino. Un'ondata di fuoco assomiglia nell'aspetto a una eruzione solare in miniatura che prorompe dal corpo di Garghaust. Tutte le creature nell'area subiscono 21d6 danni da fuoco. Un tiro salvezza sui Riflessi con CD 43 dimezza i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Rocce aguzze (Mag): Quando si trova in un deserto, una volta al giorno Garghaust è in grado di modificare la forma delle pietre rendendola affilata, come per l'incantesimo *rocce aguzze*. 21° livello dell'incantatore; la CD del tiro salvezza sui Riflessi è 35 ed è basata sulla Saggezza.

Travolgere (Str) Riflessi CD 46 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Presenza soffocante (Sop): La presenza di Garghaust in un'area modifica la geografia e il clima in maniera devastante. Entro 270 metri attorno a sé la temperatura è soffocante, secca, e non scende mai al di sotto di 40 gradi centigradi. Ogni tipo di vento o brezza viene ostacolato, compresi gli incantesimi che generano o producono moti d'aria, come *folata di vento* o *vento sussurrante* (per lanciare questo tipo di

incantesimi all'interno dell'area, occorre effettuare con successo una prova contro la resistenza agli incantesimi di Garghaust). Ogni forma di acqua evapora e si disperde nel nulla nel giro di pochi secondi. Le piante muoiono velocemente non trovando più acqua nel suolo o nell'aria, e il calore le secca. Gli animali percepiscono la presenza di qualcosa di terribile e tendono ad abbandonare l'area e allontanarsi più in fretta possibile.

MAELGRYM

Aberrazione Mastodontica (Aria, Piaga funesta)

Dadi Vita: 31d8+248 (387 pf)

Iniziativa: +15

Velocità: Volare 27 m (perfetta) (18 quadretti)

Classe Armatura: 35 (-4 taglia, +11 Des, +18 naturale), contatto 17, colto alla sprovvista 24

Attacco base/Lotta: +23/+45

Attacco: Morso +31 in mischia (4d6+15)

Attacco completo: 3 morsi +31 in mischia (4d6+15)

Spazio/Portata: 6 m/4,5 m

Attacchi speciali: Terrore atavico CD 30, afferrare migliorato, inghiottire, *catena di fulmini*, vortice di fulmini

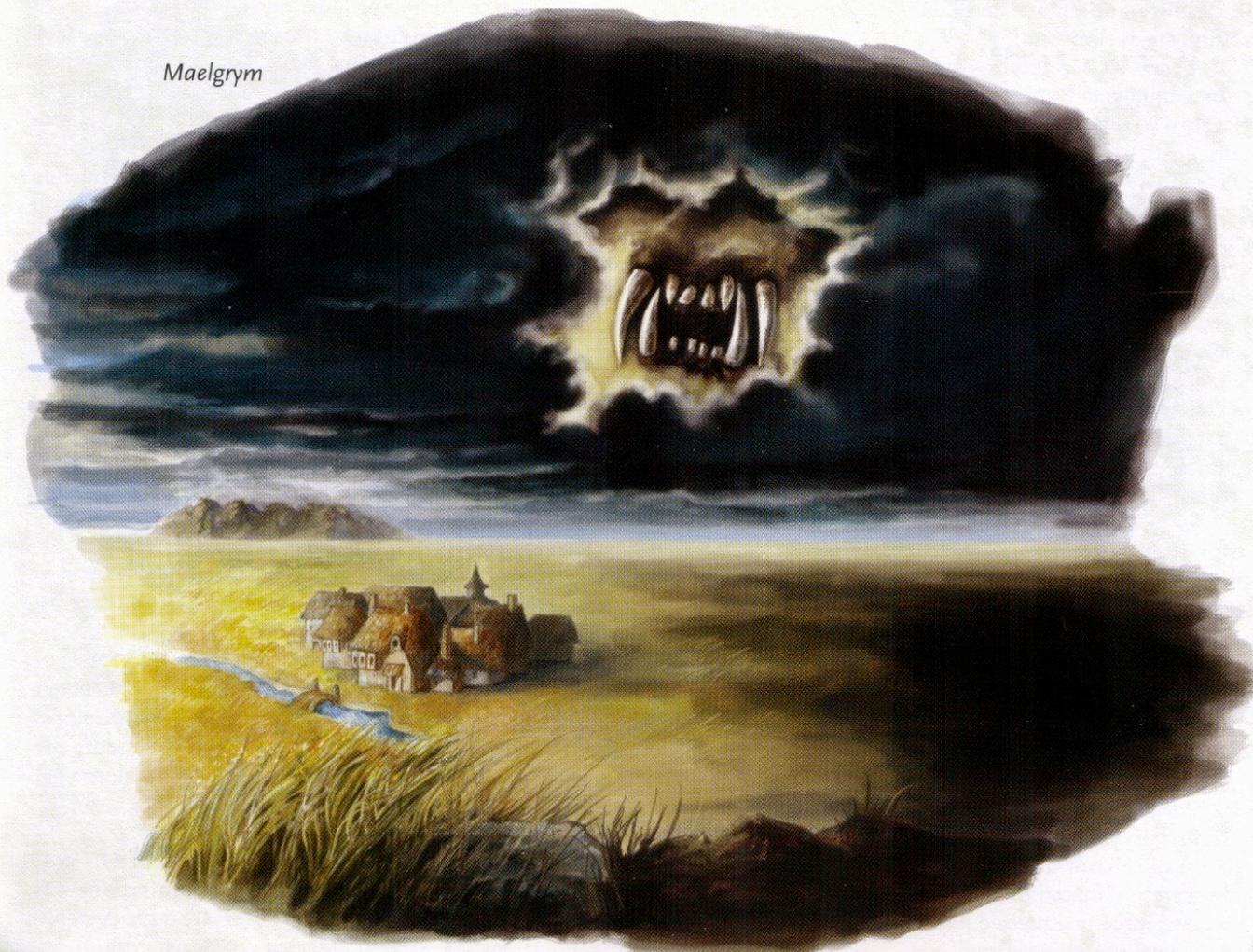
Qualità speciali: Trattati delle piaghe funeste, forma gassosa, presenza disorientante, riduzione del danno 10/epico, resistenza agli incantesimi 35, immunità all'elettricità e al suono

Tiri salvezza: Temp +20, Rifl +21, Vol +23

Caratteristiche: For 31, Des 33, Cos 26, Int 13, Sag 22, Car 21

Abilità: Ascoltare +18, Cercare +10, Concentrazione +24,

Maelgrym



Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +17, Osservare +18, Sapienza Magica +18

Talenti: Arma Focalizzata (morso), Arma Focalizzata Superiore (morso), Attacco Rapido, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Tempra Possente

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 18

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 32-45 DV (Mastodontico); 46 o più DV (Colossale)

Modificatore di livello: -

Una grande nube caliginosa, fitta e scura, avanza serpeggiando rapida sul terreno. Presto la nebbia avvolge tutto, ma al suo interno si scorgono enormi e tenebrose fauci. L'aria circostante si fa gravida di una sensazione innaturale e aliena, mentre le spaventose bocche si preparano ad azzannare.

Stando a quanto affermano i sapienti, Maelgrym incarna l'ossessione di comprendere il segreto della vita. Una volta materializzatosi, Maelgrym vaga per il mondo, stringendo nel suo abbraccio fumoso tutte le creature viventi che incontra per capire come vivono, come amano, come respirano e come combattono... per poi estinguerle. Secondo alcuni, le luci e le voci che balenano all'interno delle spire fumose di Maelgrym sarebbero le creature annientate da Maelgrym dopo essere state sottoposte ai suoi studi.

Sebbene su Maelgrym vibri inequivocabilmente l'impronta di un volere antico e malvagio, esso non uccide con piacere o voluttà: anzi, non compie nessuna azione in preda a una qualsiasi emozione che non sia la sua ossessiva volontà di esaminare, comprendere ed esplorare.

Esiste un'ipotesi non confermata secondo cui tutto ciò che viene distrutto da Maelgrym finirebbe per essere riprodotto dalla sua mente aliena all'interno di un mondo irreali, oscuro e distorto, il frutto delle sue elucubrazioni e dei suoi sforzi di emulare il mondo reale e coglierne la sua essenza senza mai riuscirvi.

Secondo alcuni saggi, Maelgrym scende dal cielo, celato nel cuore di una meteora che si infrange cadendo al suolo. È per questo motivo che spesso la comparsa di astri sconosciuti nel cielo o la caduta di meteore viene considerata un presagio di sventura e uno dei segni dell'apocalisse.

Combattimento

Elusivo e sfuggente come la nebbia, la piaga funesta dell'aria non cede mai all'impulso dello scontro fine a se stesso. Attacca e distrugge coloro che ha deciso di studiare o chi ostacola la sua avanzata, e lo fa in modo metodico, efficiente e spietato. Maelgrym è in grado di attaccare mediante le sue tre fauci, che sono un'arma poderosa contro le vittime predestinate.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità Maelgrym deve colpire un avversario di almeno una categoria di taglia inferiore alla sua con il morso. Può quindi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può cercare di inghiottire l'avversario nel round successivo.

Inghiottire (Str): Quando Maelgrym comincia il proprio turno avendo in bocca un avversario su cui ha stabilito una presa, può inghiottire la preda se effettua con successo una prova di lotta. Una volta dentro, l'avversario subisce 4d6+15 danni contundenti più 8d6 danni da elettricità ogni round a causa delle folgori presenti all'interno di Maelgrym. Una creatura inghiottita può aprirsi un varco di uscita solo effettuando una prova di Artista della Fuga con CD 33 o infliggendo 50 danni all'apparato digerente del mostro (CA 25).

Maelgrym può contenere nelle sue interiora 2 creature Enormi, 4 Grandi, 8 Medie, 32 Piccole, 128 Minuscole, 512 Minute oppure di taglia inferiore.

Catena di fulmini (Mag): Tre volte al giorno Maelgrym è in grado di lanciare *catena di fulmini* (15° livello dell'incantatore). La CD del tiro salvezza sui Riflessi è 30 ed è basata sul Carisma.

Vortice di fulmini (Sop): Una volta al giorno, quando si trova nella sua forma gassosa, Maelgrym può scatenare entro un raggio di 270 metri una tempesta di folgori e scariche elettriche di luce esplosiva che rimbalzano contro ogni metallo, spaccano gli alberi e inceneriscono le creature. Il boato causato dai tuoni è assordante. Il vortice di fulmini causa 15d6 danni, per metà da elettricità e per metà sonori, e contemporaneamente acceca e assorda (come per l'incantesimo *cecità/sordità*) le creature coinvolte. Un tiro salvezza sui Riflessi con CD 33 dimezza i danni e nega l'effetto di cecità e sordità. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Forma gassosa (Sop): Con un'azione gratuita, Maelgrym può assumere *forma gassosa* a volontà come per l'incantesimo (15° livello dell'incantatore), ma può mantenere questo stato per un tempo indefinito.

Presenza disorientante (Sop): La presenza di Maelgrym irradia un'aura di oppressione per 270 metri attorno a sé. L'interno dell'area è permanentemente sotto l'effetto di un effetto magico che smorza i suoni, accrescendo la sensazione di distanza e aumentando le probabilità di perdere l'orientamento. Una densa foschia satura l'area rendendo impossibile vedere oltre 18 metri di distanza. Inoltre tutti coloro che attraversano l'area subiscono una penalità di -10 alle prove di Ascoltare e Sopravvivenza effettuate per orientarsi. Maelgrym è immune a questo effetto.

UTHRAGOR

Aberrazione Mastodontica (Acqua, Piaga funesta)

Dadi Vita: 36d8+504 (666 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 12 m (8 quadretti), nuotare 18 m

Classe Armatura: 33 (-4 taglia, +2 Des, +25 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 31

Attacco base/Lotta: +27/+53

Attacco: Tentacolo +39 in mischia (4d6+14/19-20)

Attacco completo: 8 tentacoli +39 in mischia (4d6+14/19-20) e morso +32 in mischia (4d6+7)

Spazio/Portata: 6 m/4,5 m

Attacchi speciali: Terrore atavico CD 32, ingombro dei tentacoli, afferrare migliorato, inghiottire, *orrido avvizzimento*

Qualità speciali: Trattati delle piaghe funeste, presenza corrompente, riduzione del danno 10/epico, resistenza agli incantesimi 35, immunità all'acido e al freddo

Tiri salvezza: Temp +26, Rifl +16, Vol +25

Caratteristiche: For 38, Des 14, Cos 39, Int 15, Sag 17, Car 19

Abilità: Ascoltare +19, Cercare +10, Concentrazione +24, Intimidire +22, Nuotare +34, Osservare +19, Percepire Intenzioni +15, Sapienza Magica +20, Scalare +36

Talenti: Arma Focalizzata (tentacolo), Arma Focalizzata Superiore (tentacolo), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (tentacolo), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Spezzare Migliorato, Volontà di Ferro

Ambiente: Paludi fredde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 19

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: 37-49 DV (Mastodontico); 50 o più DV (Colossale)

Modificatore di livello: -

Dal centro del lago, quella che sembrava la cima di un'isola si innalza e si rivela come una mastodontica montagna di placche e scaglie nere, fuse una sull'altra fino a formare una cupola scura e pulsante. Dalle fessure del gigantesco guscio si protende una serie di lunghi tentacoli brulicanti, e nei miasmi dell'oscurità è possibile intravedere due occhi sottili e rossi in un'indistinta testa da rettile dotata di potenti mascelle e denti affilati.

Nei laghi e nelle paludi più oscure, immerso in un sonno che può durare anche interi millenni, una piaga cresce e si gonfia fino ad avvelenare e corrompere tutta la vita delle terre circostanti. È Uthragor, che giace nel suo sonno sempiterno fino al momento in cui si ridesta per apportare

distruzione nel mondo. Uthragor è il signore delle acque, e mostra il suo potere causando devastanti inondazioni. Se lo desidera, Uthragor è in grado di corrompere le acque rendendole velenose e minacciando in tal modo qualsiasi forma di vita, vegetale o animale. La piaga funesta dell'acqua gode nel dimostrare il suo terribile potere, e si bea del terrore che incute in ogni essere.

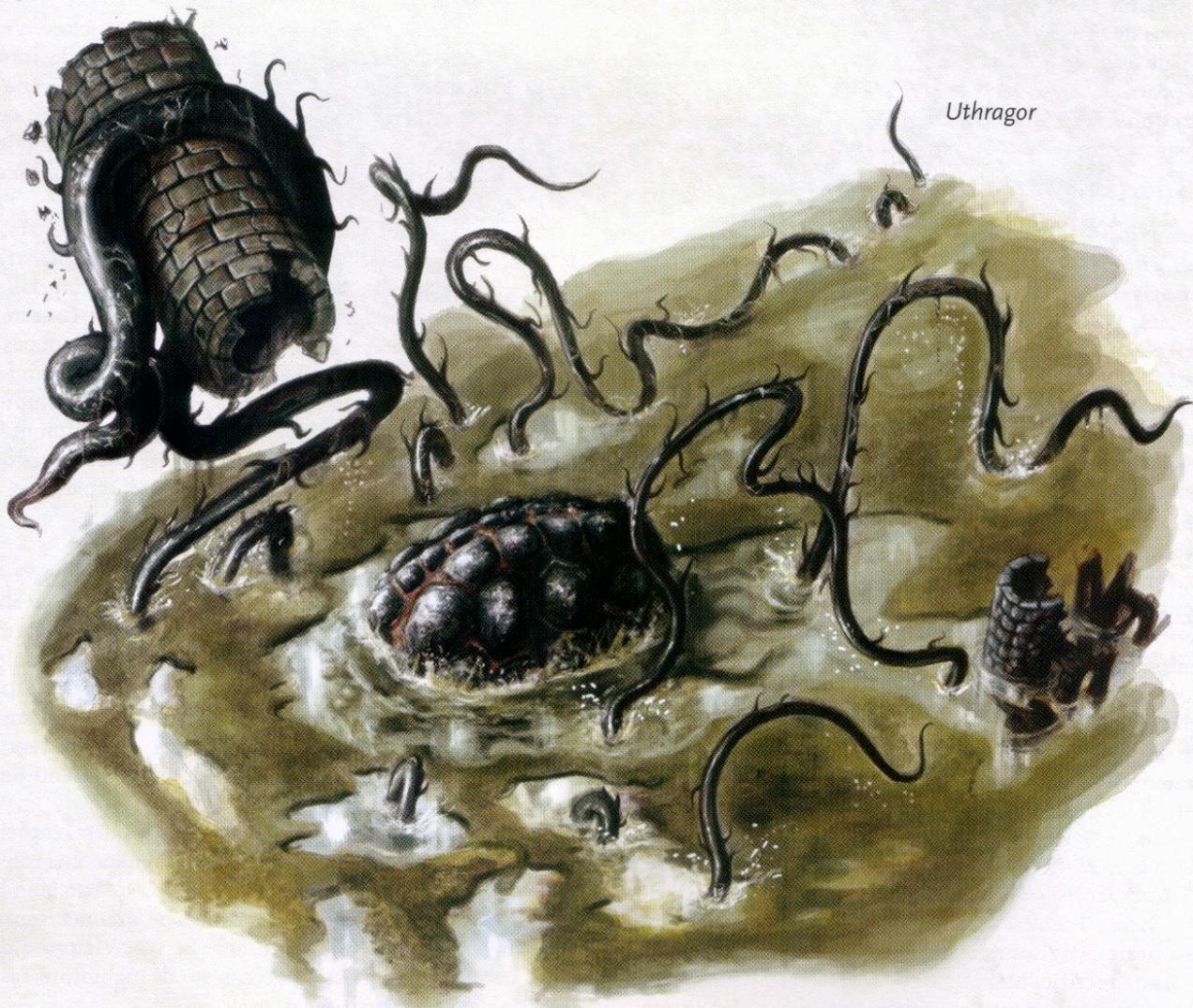
Combattimento

Se disturbato dal suo riposo, Uthragor emerge dalla palude in cui era sprofondata e attacca con i suoi tentacoli. La sua testa rimane nascosta sotto il pelo dell'acqua, e si narra che nessuno sia mai riuscito a vedere effettivamente il suo volto. Soltanto coloro che vengono trascinati dai tentacoli sott'acqua riescono a scorgere il muso orripilante della creatura, prima che le fauci acuminate del mostro ne facciano scempio. Una volta risvegliato, Uthragor stenta a riprendere sonno, e nel suo terrificante movimento semina paludi e terrore ovunque.

Ingombro dei tentacoli (Str): A causa della mole dei tentacoli e della loro distribuzione radiale attorno al corpo, Uthragor non può attaccare con più di 4 tentacoli uno stesso avversario di taglia pari o inferiore a Enorme. Può attaccare con 6 tentacoli contemporaneamente un avversario di taglia Mastodontica e con 8 tentacoli contemporaneamente uno di taglia Colossale.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità Uthragor deve colpire un avversario di almeno una cate-

Uthragor



goria di taglia inferiore alla sua con il tentacolo. Può quindi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può cercare di inghiottire l'avversario nel round successivo.

Inghiottire (Str): Quando Uthragor comincia il proprio turno stringendo in un suo tentacolo un avversario su cui ha stabilito una presa, può inghiottire la preda se effettuata con successo una prova di lotta. Una volta dentro, l'avversario subisce 4d6+14 danni contundenti più 8d6 danni da acido ogni round. Una creatura inghiottita può aprirsi una via di fuga con un'arma tagliente o perforante leggera che infligga 50 danni allo stomaco (CA 21). All'uscita della creatura, una contrazione muscolare richiude lo squarcio; un altro avversario inghiottito dovrà aprirsi la strada da sé. Lo stomaco di Uthragor può contenere 2 avversari Enormi, 8 Grandi, 32 Medi, 128 Piccoli e 512 Minuti o inferiori.

Orrido avvizzimento (Mag): Tre volte al giorno Uthragor è in grado di lanciare *orrido avvizzimento* (18° livello dell'incantatore). La CD del tiro salvezza sulla Tempra è 32 ed è basata sul Carisma.

Presenza corrompente (Sop): La presenza di Uthragor corrompe l'acqua, rendendola velenosa entro un raggio di 270 metri. Chiunque beva l'acqua deve superare un tiro salvezza sulla Tempra per evitare gli effetti. Ingestione, Tempra CD 42, danni iniziali e secondari 1d6 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: Uthragor ha un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per eseguire qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuota in linea retta.

XALMUTH

Aberrazione Colossale (Terra, Piaga funesta)

Dadi Vita: 42d8+630+6 (825 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m (8 quadretti), scavare 12 m

Classe Armatura: 41 (-8 taglia, -1 Des, +40 naturale), contatto 1, colto alla sprovvista 41

Attacco base/Lotta: +31/+64

Attacco: Schianto +42 in mischia (6d8+17/19-20)

Attacco completo: 2 schianti +42 in mischia (6d8+17/19-20) e 2 tentacoli +40 in mischia (4d6+8) e morso +38 in mischia (4d8+8)

Spazio/Portata: 12 m/9 m

Attacchi speciali: Terrore atavico CD 33, afferrare migliorato, inghiottire, travolgere 6d8+26, scagliare membra, terremoto

Qualità speciali: Tratti delle piaghe funeste, presenza soverchiante, scorrere sulla terra, riduzione del danno 15/epico, resistenza agli incantesimi 35, guarigione rapida 5

Tiri salvezza: Temp +29, Rifl +13, Vol +25

Caratteristiche: For 45, Des 8, Cos 41, Int 10, Sag 15, Car 15

Abilità: Ascoltare +18, Concentrazione +22, Intimidire +27, Osservare +18, Scalare +37

Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Arma Focalizzata (tentacolo), Arma Focalizzata Superiore (schianto), Arma Focalizzata Superiore (tentacolo), Attacco Naturale Migliorato (schianto), Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata,

Multiattacco, Robustezza (2), Spingere Migliorato

Ambiente: Montagne temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 43 o più DV (Colossale)

Modificatore di livello: -

Lentamente ma con possanza, sul fianco della montagna si comincia a intravedere una sagoma enorme e mostruosa. L'aspetto vagamente umanoide la rende simile a un gigante di pietra dagli occhi infuocati. Dalla bocca si propagano due filamenti tentacolari, mentre l'immane creatura avanza minacciosa.

Xalmuth è considerato da molti la più micidiale e la più inarrestabile delle piaghe funeste. Se le altre piaghe funeste annunciano la distruzione di una terra, Xalmuth è la distruzione di una terra. Non è spinto dall'ossessione per la conoscenza di Maelgrym, non è limitato dalla furia cieca di Garghaust, non si accontenta di dormire sprofondato come Uthragor: Xalmuth esiste semplicemente per distruggere l'esistente.

Xalmuth può scatenare terremoti, capovolgere su se stesse grandi distese di terreno, spaccare in due rocce e colline e provocare frane, slavine e smottamenti. Come se non bastasse, può fondersi nella terra per spostarsi con grande rapidità diventando tutt'uno con il suolo per poi riemergere ovunque desideri.

Xalmuth brama la distruzione di tutto ciò che vive, ma non si accontenta di schiacciare i mortali: la loro paura e il loro terrore, specialmente se collettivo, lo inebriano e lo compiaccono. Cova un odio ancora più feroce e bruciante per le opere erette dagli umani, e per tale motivo ama scatenare la sua furia soprattutto sulle città e sui grandi centri abitati.

Quando Xalmuth attende il momento di scatenarsi, ama nascondersi nelle zone rocciose di montagna, tra i rilievi più aspri e accidentati non ancora toccati dalla neve e dal gelo. Ancora più che delle altre piaghe funeste, Xalmuth è una presenza rivoltante e innaturale il cui passaggio sconvolge e mette in subbuglio la natura. Quando Xalmuth si avvicina, la terra trema, il cielo si riempie di nubi nere e gli animali si agitano inspiegabilmente, avvertendo la sua presenza e i suoi intenti di devastazione prima che la piaga funesta faccia la sua comparsa.

Combattimento

Xalmuth si bea della sua potenza e della sua resistenza e ama gli scontri violenti e devastanti. Pur essendo un letale combattente in mischia, Xalmuth ama ricorrere soprattutto ai suoi poteri di controllo sulla terra e a ritorcere il suolo stesso su cui i suoi nemici combattono contro di essi. In mischia, mira a stritolare gli avversari sotto il peso della sua stessa mole, mentre a distanza coglie spesso di sorpresa i suoi avversari scagliando su di loro grossi frammenti del suo stesso corpo.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità Xalmuth deve colpire un avversario di almeno una categoria di taglia inferiore alla sua con il tentacolo. Può quindi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può cercare di inghiottire l'avversario nel round successivo.

Inghiottire (Str): Quando Xalmuth comincia il proprio turno stringendo in un suo tentacolo un avversario su cui ha stabilito una presa, può inghiottire la preda se effettua con successo una prova di lotta. Una volta dentro, l'avversario subisce 6d8+17 danni contundenti più 8d6 danni da schiacciamento ogni round. Una creatura inghiottita può aprirsi una via di fuga con un'arma contundente che infligga 100 danni allo stomaco (CA 21). All'uscita della creatura, una contrazione muscolare richiude lo squarcio; un altro avversario inghiottito dovrà aprirsi la strada da sé. Lo stomaco di Xalmuth può contenere 2 avversari Mastodontici, 8 Enormi, 32 Grandi, 128 Medi e 512 Piccoli o inferiori.

Scagliare membra (Sop): Xalmuth può strappare giganteschi blocchi di pietra dal proprio corpo e proiettarli a distanza. Il suo corpo ripristina la massa mancante inglobando nuova pietra dal terreno. I massi scagliati hanno dimensioni Enormi e colpiscono un'area di 4,5 metri di lato causando 12d6 danni alle creature presenti in essa o 24d6 danni alle strutture e alle costruzioni. Alle creature bersagliate è concesso un tiro salvezza sui Riflessi con CD 30 per schivare il colpo. La CD del tiro salvezza è basata sulla Destrezza.

Terremoto (Mag): Tre volte al giorno Xalmuth è in grado di lanciare *terremoto* (21° livello dell'incantatore).

Travolgere (Str): Riflessi CD 48 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Presenza sovrachiantante (Sop): La presenza di Xalmuth irradia un'aura opprimente per 270 metri attorno a sé. La stessa forza di gravità sembra agire in maniera più netta nei pressi della piaga funesta della terra. Chiunque si trovi entro l'area di effetto subisce gli effetti dell'incantesimo *ardello* (vedi Capitolo 5: "Incantesimi"). È possibile effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 46 per negare l'effetto, che termina non appena ci si allontana dall'area. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Scorrere sulla terra (Str): Xalmuth può scorrere attraverso pietra, terriccio o qualsiasi altro tipo di terra, tranne il metallo, con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, e non produce rumori o altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contiene Xalmuth, se supera la resistenza agli incantesimi, lo scaglia indietro di 9 metri, stordendo la creatura per 1 round a meno che essa non effettui con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15.

Xalmuth



PURPURIDE

Umanoide Grande

Dadi Vita: 5d8+10 (32 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 12 m (8 quadretti), scavare 1,5 m

Classe Armatura: 18 (-1 taglia, -1 Des, +8 naturale, +2 scudo pesante), contatto 8, colto alla sprovista 18

Attacco base/Lotta: +3/+11

Attacco: Schianto +6 in mischia (1d6+6), o lancia lunga Grande +7 in mischia (1d10+6), o arco lungo Grande +2 a distanza (1d10+4 più veleno)

Attacco completo: Schianto +6 in mischia (1d6+6), o lancia lunga Grande +7 in mischia (1d10+6), o arco lungo Grande +2 a distanza (1d10+4 più veleno)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Cecità congenita, vista cieca 9 m, percezione tellurica condivisa, immunità al veleno, contatto empatico

Tiri salvezza: Temp +5,

Rifl +3, Vol +1

Caratteristiche: For 19, Des 8, Cos 15, Int 6, Sag 10, Car 8

Abilità: Ascoltare +6, Cavalcare (verme purpureo) +11, Nuotare +4, Sopravvivenza +8

Talenti: Arma Focalizzata (arco lungo), Arma Focalizzata (lancia lunga), Combattere alla Cieca^B, Seguire Tracce^B

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Cacciatore solitario (con 1 verme purpureo), o gruppo di caccia (1d4+1 individui e altrettanti vermi purpurei), o villaggio (1d10+20 adulti combattenti, 1d6+6 vermi purpurei, 1d3 cacciatori anziani, 3d10+10 non combattenti)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Standard (incluso equipaggiamento)

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +2

Questo umanoide incede con portamento fiero e cupo, sfoggiando una corporatura robusta e muscolosa. Anche se umanoide, le sue fattezze e i suoi movimenti sono pervasi da un'aura a metà tra l'animalesco e l'alieno. La sua pelle è color porpora e i suoi occhi perlacei sono finestre che si affacciano sul vuoto. I suoi abiti sono rudimentali vesti di pelle, ma le sue armi metalliche e il grosso scudo di pelle violacea che impugna lasciano pochi dubbi sulla sua ostilità e sulla sua pericolosità.

Alcune delle regioni più remote e profonde sono abitate dagli enigmatici purpuridi. Le origini di questo popolo si perdono nella notte dei tempi e la loro cultura, dato il loro carattere ostile e sprezzante, rimane un mistero. Solo una cosa è certa: la loro sopravvivenza nelle regioni più crudeli e lontane è frutto di un'inspiegabile legame con i vermi purpurei. La convivenza tra le due specie dura da molti secoli e ha prodotto uno strano ma inscindibile rapporto simbiotico tra i purpuridi e queste gigantesche bestie magiche. I vermi consentono agli umanoidi di accudire le proprie nidiate, cavalcare gli esemplari adulti e anche di accettare in buona misura i loro ordini. I purpuridi, dal canto loro, oltre

a proteggere le uova dei vermi, se ne prendono cura guarendoli da ferite e malattie, seguendo la crescita degli esemplari giovani, offrendo ai vermi i corpi dei morti come cibo e anche la vita degli elementi più vecchi o malati.

I villaggi dei purpuridi sono una vista aliena e inquietante anche per i viaggiatori più consumati: lunghi e contorti cunicoli che si affondano nella roccia e si intersecano tra loro per chilometri e chilometri, le cui caverne ospitano, secondo una logica chiara soltanto ai loro abitanti, fucine, forni e pozzi per estrarre l'acqua.

I purpuridi si nutrono di tutto ciò che c'è di commestibile e uccidono senza remore umanoidi, animali e bestie magiche. Quando i purpuridi vanno a caccia e si nutrono, celebrano il legame che li unisce ai vermi offrendogli in pasto grosse quantità di carne o di cibo, per indicare che ai loro occhi le creature sono considerate dei veri e propri membri della tribù.

COMBATTIMENTO

I purpuridi percorrono i territori nelle vicinanze dei loro insediamenti a cavallo dei loro vermi purpurei. Fatta eccezione per sporadici casi, tutti i loro contatti con le altre creature sono ostili. Attaccano e uccidono qualsiasi creatura incontrino, per cibo oppure per dimostrare la loro bravura come cacciatori. Attaccano dall'alto, scagliando frecce avvelenate o tentando di infilzare i nemici con la lancia. Se disarmati sfoderano le loro armi da mischia e si fanno sotto.

Veleno: Ferimento, Tempra CD 14; danni iniziali 1d4 For, danni secondari 1d8 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Le frecce di un cacciatore purpuride sono intrise di veleno di verme purpureo, che il purpuride stesso estrae dalle ghiandole caudali della bestia. Un volta estratto dal corpo del verme il veleno perde parte della sua forza, ma resta ugualmente temibile.



Purpuride

Cecità congenita: I purpuridi sono una razza quasi completamente cieca. Per supplire a questa cecità hanno sviluppato le capacità vista cieca e percezione tellurica condivisa.

Vista cieca (Str): Sfruttando il suo udito soprannaturale, un purpuride è in grado di percepire esattamente ogni cosa entro 9 metri da se stesso, nonostante sia praticamente cieco.

Percezione tellurica condivisa (Sop): Un purpuride è in grado, toccando con una mano un verme purpureo, di percepire l'ambiente circostante attraverso i sensi del verme, guadagnando quindi la capacità di percezione tellurica fintanto che è a contatto con una di queste creature.

Immunità al veleno (Str): Un purpuride è immune al veleno del verme purpureo. Sin da piccoli, tramite punture in piccole dosi, i purpuridi vengono immunizzati; questa procedura dona a ogni purpuride adulto un bonus di +4 ai tiri salvezza contro qualsiasi altro veleno.

Contatto empatico (Sop): Un purpuride è in costante contatto empatico con tutti i vermi purpurei nel raggio di 1,5 km. Anche se questa capacità non permette né di comandare né di comprendere i vermi, concede al purpuride di conoscere le condizioni fisiche e le sensazioni emotive dei vermi nell'area. Questa capacità viene sfruttata dai purpuridi per addestrare i vermi. Un purpuride non ha alcuna affinità con i vermi purpurei che non sono stati addestrati dai purpuridi, ma la sua capacità è attiva anche nei loro riguardi.

Abilità: Un purpuride è addestrato come cacciatore fin dalla nascita, e ottiene quindi di un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Sopravvivenza. In quanto addestrato a cavalcare vermi purpurei fin da piccolo, un purpuride possiede anche un bonus razziale di +10 alle prove di Cavalcare quando cavalca un verme purpureo.

SOCIETÀ DEI PURPURIDI

I purpuridi vivono in gruppi tribali all'interno delle caverne e dei cunicoli scavati nel sottosuolo. Quasi tutto il sostentamento delle tribù proviene dalla caccia. L'entità delle prede catturate, la forza dimostrata nelle battute di caccia e la crudeltà in combattimento sono ciò che determina il rispetto e la sopravvivenza all'interno delle tribù dei purpuridi. Nella tribù non c'è posto per i deboli: coloro che non sanno cacciare e combattere vengono disprezzati, maltrattati e spesso uccisi dagli abusi e dai maltrattamenti. Lo stesso accade a quei purpuridi che con l'età diventano troppo deboli per cacciare e combattere. La tribù è retta da alcuni cacciatori anziani (da uno a tre, in genere barbari di 5°-7° livello), il cui volere è legge in ogni aspetto della comunità e che si occupano anche dell'addestramento dei vermi purpurei. Quando un cacciatore anziano diviene troppo vecchio, in genere viene trucidato da un cacciatore più giovane che ne prende il posto, e il suo corpo viene dato in pasto ai vermi purpurei.

PERSONAGGI PURPURIDI

La classe preferita di un purpuride è il barbaro. Nella tribù possono essere presenti anche guerrieri, ladri e ranger. Voci a riguardo di possibili stregoni, chierici e monaci organizzati in una sorta di culto tribale a guardia di mastodontici vermi purpurei addormentati nelle viscere del sottosuolo non sono mai state confermate.

I personaggi purpuridi possiedono i seguenti tratti razziali.

- +4 alla Forza, +4 alla Costituzione, -2 alla Destrezza, -2 all'Intelligenza (minimo 3), -2 al Carisma.

- Taglia Grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 al tiro per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto doppia rispetto a quella dei personaggi di taglia Media.

- Spazio/Portata: 3 metri/3 metri.

- La velocità base sul terreno di un purpuride è di 12 metri.

- Dadi Vita razziali: Un purpuride comincia con cinque livelli di umanoide mostruoso, che gli conferiscono 5d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +5 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +4, Rifl +4 e Vol +1.

- Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un purpuride gli conferiscono punti abilità pari a 8 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Cavalcare, Nuotare e Sopravvivenza. I purpuridi ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Sopravvivenza e un bonus razziale di +10 alle prove di Cavalcare (verme purpureo).

- Talenti razziali: I livelli di umanoide del purpuride gli conferiscono due talenti.

- Competenza nelle armi: Un purpuride è competente nell'arco lungo e nelle armi semplici.

- Bonus di armatura naturale +8.

- Armi naturali: Schianto (1d6).

- Attacchi speciali (vedi sopra): Veleno.

- Qualità speciali (vedi sopra): Cecità congenita, vista cieca 9 m, percezione tellurica condivisa, immunità al veleno, contatto empatico.

- Linguaggi automatici: Comune, Purpuride. Linguaggi bonus: Gigante, Orchesco, Terran.

- Classe preferita: Barbaro.

- Modificatore di livello +2.

SCIAME DI CHERALYON

Parassita Minuto (Sciame)

Dadi Vita: 10d8 (45 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 9 m (media)

Classe Armatura: 18 (+4 Des, +4 taglia), contatto 18, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +7/-

Attacco Sciame (2d6 più veleno)

Attacco completo: Sciame (2d6 più veleno)

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Distrazione, impiantare, veleno

Qualità speciali: Immune ai danni da arma, percezione tellurica, scurovisione 18 m, tratti dei parassiti, tratti degli sciame

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +9, Vol +3

Caratteristiche: For 1, Des 18, Cos 10, Int -, Sag 10, Car 2

Abilità: Ascoltare +13, Nascondersi +8, Osservare +13

Talenti: Allerta, Capacità Focalizzata (veleno), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei

Ambiente: Deserti caldi

Organizzazione: Solitario, nube (2-7 sciame) o piaga (11-20 sciame)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: Nessuno

Modificatore di livello: -



Sciame di Cheralyon

Una nube simile a un vortice di sabbia avanza velocemente in cerca di prede vive. Man mano che si avvicina, l'aria porta il suono ossessivo di migliaia di minuscole ali che battono all'unisono, simile al ronzio rimbombante di cento sciami di vespe, alternato però a un altro rumore ancora più sinistro: quello di uno stuolo di chele stridenti

La piaga di uno sciame di cheralyon che avanza sarebbe sufficiente già di per sé a incutere il terrore. Questi letali aracnidi volanti si gettano su qualsiasi creatura vivente per utilizzarla come metodo di riproduzione. I cheralyon depongono centinaia di uova nel corpo paralizzato delle loro vittime, affinché queste possano cibarsi del sangue e delle carni dell'ospite.

Questa orrenda procedura origina un inconsueto effetto collaterale: le uova e le larve sono in grado di secernere alcune potenti sostanze stimolanti che accelerano il metabolismo dell'ospite, anestetizzano il dolore e infondono una sensazione di piacere e benessere tanto forte che alcuni si dimenticano addirittura di essere stati "fecondati".

Ovviamente, la vittima paga a caro prezzo questo errore. Quando i giovani parassiti emergono, le sue carni vengono dilaniate e nella maggior parte dei casi il proprietario del corpo ospite muore in preda a un dolore infernale. L'effetto di temporanea euforia indotto dall'incubazione delle larve è chiamato *illusione dello scorpione*; numerosi alchimisti hanno tentato di riprodurlo artificialmente, ma senza successo.

COMBATTIMENTO

Lo sciame di cheralyon è perennemente alla ricerca di creature umanoidi nelle quali impiantare i loro embrioni.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con uno sciame nel proprio spazio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15, altrimenti rimane nauseata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 17; danni iniziali nessuno, danni secondari paralisi per 2d6 minuti. Il veleno secreto dalle larve dei cheralyon è chiamato "illusione dello scorpione": una creatura avvelenata ottiene un incremento temporaneo alla Costituzione di 1d4 punti ma nel suo sangue vengono inoculate numerose uova di cheralyon, che iniziano a crescere all'interno del suo organismo. Il bonus termina al momento della nascita o se le uova vengono rimosse (con le stesse procedure di rimozione di un veleno normale).

Impiantare (Str): Le femmine di cheralyon depongono le uova dentro creature paralizzate di taglia Piccola o Media. I giovani emergono 3d6 giorni dopo, letteralmente divorando dall'interno il loro ospite. La vittima deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15; in caso di fallimento muore tra atroci sofferenze, mentre in caso di successo subisce 3d6 danni.

SQUARTATORE SCARLATTO

Non morto Medio

Dadi Vita: 12d12 (78 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 22 (+2 Des, +10 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +6/+10

Attacco: Schianto +10 in mischia (1d4+4)

Attacco completo: Schianto +10 in mischia (1d4+4)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, vasi costringenti, furia cieca

Qualità speciali: Falsa pelle, scurovisione 18 m, vulnerabilità alla luce solare

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +8, Vol +11

Caratteristiche: For 19, Des 15, Cos -, Int 10, Sag 13, Car 15

Abilità: Ascoltare +13, Camuffare +14, Intimidire +15, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +14, Osservare +13, Raggiare +14

Talenti: Furtivo, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Singolo

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 13-24 DV (Medio)

Modificatore di livello: -

Nonostante strisci sugli arti anteriori in quanto privo di gambe, il cadavere di questo umanoide scuoiato, sanguinolento e pulsante, si muove con velocità sorprendente e con furia animalesca, e a ogni movimento è possibile vedere le sue vene, i suoi tendini e i suoi muscoli scoperti contrarsi e pulsare per lo sforzo. Il volto della creatura non ha fattezze umane: un vago bagliore biancastro suggerisce una forma di energia innaturale che risplende nelle orbite vuote degli occhi e il foro di carne che si apre al posto della bocca è privo di denti.

Oltre al suo macabro aspetto, uno squartatore scarlatto incute terrore anche per un'altra peculiarità che lo differenzia dagli altri non morti: la creatura sembra sensibile al dolore. Anzi, la sua stessa esistenza sembra una lunga, ossessiva, tormentata agonia, scandita dai gemiti e dalle urla strascicate che accompagnano i suoi movimenti, e che sembra poter essere placata, almeno temporaneamente, soltanto bevendo il sangue dei viventi.

Uno squartatore scarlatto è ossessionato dall'idea di impossessarsi di ciò che ha perduto. Non solo la linfa vitale del sangue altrui, ma anche la pelle che gli è stata strappata dalla carne. Quando uno squartatore scarlatto riesce a sopraffare una vittima, gli strappa letteralmente la pelle di dosso e se la ricuce sul proprio corpo, ottenendo una migliore protezione e l'illusione, fugace ma letale per le sue ignare vittime, di poter celare il suo aspetto e la sua vera natura.

L'aspetto terrificante di uno squartatore scarlatto è anche la sua più grande maledizione: il sangue che scorre nelle sue vene si annerisce e va in putrefazione del giro di pochi giorni, costringendolo a dissetarsi in eterno di nuovo sangue vivo. La luce del sole, inoltre, corrode la sua massa muscolare e fa scoppiare i suoi vasi sanguigni. Capita spesso che lo squartatore scarlatto sia privo di qualche arto, perduto nel momento in cui da creatura vivente si è trasformata in non morto, e quasi sempre a causa di una morte violenta.

Quando il dolore non ottenebra la sua mente, lo squartatore scarlatto sa anche ricorrere all'astuzia per braccare le sue vittime. Se non possiede evidenti anomalie corporali, può celarsi in mezzo ai viventi nascondendosi in abiti e mantelli ampi, o indossando la pelle delle sue vittime, e può perfino imitare le voci dei viventi con cui ha acquisito una certa familiarità. Coloro che lo osservano spesso lo scam-

biano per un lebbroso, un malato o un semplice derelitto di qualche tipo, fino a quando la terrificante verità non viene scoperta, spesso troppo tardi per le vittime.

COMBATTIMENTO

Lo squartatore scarlatto preferisce seguire da lontano le vittime per assalirle di sorpresa. L'unica cosa che si premura di non devastare è il volto, affinché in seguito possa scuoiare la vittima e assumerne le sembianze. Un'altra forma di attacco inaspettata e letale è l'uso dei suoi vasi sanguigni per soffocare gli avversari fino a farli svenire.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, lo squartatore scarlatto deve colpire un avversario di taglia Media o inferiore. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può utilizzare i suoi vasi costringenti.

Vasi costringenti (Str): Lo squartatore scarlatto può sfaldare i suoi tendini e capillari in tanti lunghi filamenti vascolari che si stringono intorno al collo di una vittima. Uno squartatore scarlatto infligge 1d4+4 danni con una prova di lotta effettuata con successo contro creature di taglia Media o inferiore. Poiché afferra le sue vittime per il collo, una creatura tra le grinfie dello squartatore scarlatto non può parlare o lanciare incantesimi con componenti verbali.

Furia cieca (Str): Ogniqualvolta lo squartatore scarlatto viene ferito seriamente e perde oltre il 20% dei suoi punti ferita totali (15 pf), viene pervaso da un'energia malefica che ne potenzia le capacità offensive e difensive. Per tutta la durata restante dello scontro lo squartatore scarlatto acquisisce un bonus di +4

Squartatore scarlatto

al suo punteggio di Forza, il talento Attacco Poderoso e una resistenza al danno pari a 5/magia, ma è obbligato a non abbandonare lo scontro finché non ha ucciso il nemico che gli ha procurato il danno (o il maggior numero di danni, nel caso di uno scontro con più avversari).

Falsa pelle (Sop): Quando lo squartatore scarlatto riesce a scuoiare una vittima, a indossarne almeno in parte la pelle (coprendo circa la metà del suo corpo) e a estirparne gli

occhi per metterli nelle proprie cavità oculari, i suoi vasi sanguigni si allacciano alla pelle in modo da farla sembrare reale, anche se restano cicatrici evidenti nelle zone tagliate. Non appena indossa la pelle, rigenera tutte le sue ferite e fintanto che la falsa pelle resta attaccata al corpo, lo squartatore scarlatto non risente della sua vulnerabilità alla luce solare e guadagna la capacità soprannaturale di guarire rapidamente 1 punto ferita per round. La pelle resta attaccata al corpo per un massimo di 1d6 giorni, trascorsi i quali essa diventa rugosa e marcia, cadendo a brandelli. Inoltre, se lo squartatore scarlatto subisce almeno 15 danni con un singolo colpo (sia esso un attacco fisico o magico) mentre indossa la pelle, essa si stacca automaticamente e diventa inservibile ai fini della creatura.

Vulnerabilità alla luce solare (Str): Lo squartatore scarlatto odia la luce solare, poiché essa brucia i suoi tendini e le sue vene. Ogni round di esposizione diretta ai raggi del sole infligge 1 danno alla creatura.

Abilità: Lo squartatore scarlatto riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Camuffare, Nascondersi e Raggiare.

SUSSURRANTE

Aberrazione Piccola

Dadi Vita: 4d8 (18 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 4,5 m (3 quadretti)

Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvisa 14

Attacco base/Lotta: +3/+0

Attacco: Artiglio incorporato +5 in mischia (vedi testo)

Attacco completo: 2 artigli incorporati +5 in mischia (vedi testo)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Artigli incorporati, possessione

Qualità speciali: Mimetismo, telepatia 9 m

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +3, Vol +7

Caratteristiche: For 12, Des 14, Cos 11, Int 18, Sag 16, Car 14

Abilità: Ascoltare +10, Cercare +8, Conoscenze (dungeon) +10, Conoscenze (locali) +11, Diplomazia +6, Intrattenere (recitazione) +7, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +10, Percepire Intenzioni +9, Raggiare +9, Saltare +8

Talenti: Duro a Morire, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 5-8 DV (Piccolo)

Modificatore di livello: -

Nella taverna, l'atmosfera è calda e festosa come sempre. L'oste, con il suo sorriso bonario e le sue guance paffute, vi porge un boccale della vostra birra preferita. Poi, per un istante, qualcosa di incomprensibile sembra accadere. Il suo sguardo sembra farsi torvo, innaturale e alieno, la sua posa si irrigidisce e dalla sua testa sembrano protendersi un paio di artigli incorporati che si allungano verso di voi. Ma è solo un istante: il tempo di un batter d'occhi, e l'oste è di nuovo quello di sempre, che anzi osserva incuriosito la vostra espressione confusa.

Molti viaggiatori e avventurieri non si accorgono neanche di aver incontrato un sussurrante. Tutto quello che vedono, solitamente, è un individuo taciturno, scontroso, a tratti sconcertante nei suoi discorsi e atteggiamenti, che rendono ben chiara la poca disponibilità a fraternizzare con gli stranieri. La verità è molto più sinistra: un sussurrante si è impadronito di lui.

I sussurranti in sé non sembrano costituire un grosso pericolo. Quando non sono in simbiosi con una creatura, sono simili a un grosso grumo di pelle che ricorda il cuoio o la trama di una corteccia cerebrale. Quello che li rende letali è il loro insaziabile appetito: si nutrono di ricordi, sensazioni, pensieri, emozioni e di tutto ciò che viene partorito dalla mente umana. È per questo motivo che il primo obiettivo di un sussurrante è quello di cercarsi un ospite umanoide a cui avvinghiarsi come un parassita.



Illustrazione di Alberto Dal Lago

Sussurrante

Quando un sussurrante riesce a sopraffare una vittima umanoide, il suo corpo si stende sul cranio della preda e poi si assottiglia fondendosi a esso fino quasi a scomparire. La vittima non ricorda nulla dell'aggressione e non percepisce la presenza del sussurrante. Quest'ultimo inizia lentamente, ma inesorabilmente, a nutrirsi dei pensieri e dei ricordi, provocando nella vittima amnesie temporanee, vuoti di memoria, trance e sonnambulismo. Poi, quando la vittima è indebolita a sufficienza, il sussurrante inizia a prenderne il controllo attivamente, inoculando nella sua mente parole, ricordi, azioni e sensazioni che non le appartengono. Col tempo, se il sussurrante può agire indisturbato, anche gli ultimi ricordi della mente della vittima vengono annientati e di essa rimane soltanto il corpo, un guscio che viene comandato in tutto e per tutto dal suo sinistro parassita nascosto.

COMBATTIMENTO

È raro imbattersi in un sussurrante al di fuori del suo corpo ospite. Un sussurrante privo di un "vascello" avrà due sole priorità: impossessarsi di un corpo ospite o rimanere nascosto. Il sussurrante cerca di aggredire il potenziale ospite nel sonno, cogliendolo alla sprovvista o approfittando di un altro momento di debolezza (quando la vittima è priva di sensi, immobilizzata o comunque in difficoltà), ma raramente in combattimento aperto.

Un sussurrante al comando di un corpo ospite, invece, ha molte più opzioni a sua disposizione. Tenta di utilizzare le capacità e gli attacchi del corpo ospite, cercando di non lasciar trapelare alcun sospetto della sua presenza all'interno. Una volta iniziato il combattimento, il sussurrante attende l'occasione migliore (solitamente nel mezzo di uno scontro in mischia) per usare i suoi artigli incorporati.

Mimetismo (Sop): Quando un sussurrante prende il controllo di un corpo ospite, con un'azione gratuita è in grado di avvolgersi sul suo cranio diventando estremamente sottile e ricoprendosi di una patina di invisibilità che lascia che la testa del corpo ospite sia visibile come lo sarebbe normalmente. *Visione del vero* e gli altri incantesimi che rendono visibile (o annullano) gli effetti di invisibilità rivelano la presenza del sussurrante, una corteccia cerebrale scura e pulsante avvinghiata al cranio dell'ospite.

Artigli incorporati (Sop): Le armi principali di un sussurrante sono i suoi artigli incorporati, proiezioni intangibili di due grossi artigli che il sussurrante può usare per sferrare attacchi di contatto in mischia contro i suoi avversari come se fossero degli artigli veri e propri. Gli artigli non infliggono danni corporei, ma se l'attacco va a segno il sussurrante infligge 1d4 danni alla Saggezza; inoltre il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 12 per non restare *frastornato* per 1d4 round. Gli artigli incorporati del sussurrante vengono considerati armi naturali i cui attacchi non provocano attacchi di opportunità. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Possessione (Sop): Raggiungendo il cranio di un avversario indifeso (frastornato, confuso, immobilizzato o in qualche modo impossibilitato ad agire) e usando un'azione di round completo, il sussurrante può tentare di possedere un corpo che non possieda un numero di Dadi Vita o livelli superiore al doppio dei Dadi Vita del sussurrante. Il corpo ospite ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 per opporsi al controllo. Se lo supera, non viene posseduto, ma deve effettuare un nuovo tiro salvezza per ogni round in cui il sussurrante rimane

avvinghiato al suo cranio. Se il sussurrante riesce nel suo intento, attiva immediatamente la sua capacità di mimetismo (vedi sopra) e inizia a nutrirsi dei ricordi e dell'attività cerebrale dell'ospite. L'ospite non ricorderà di essere stato attaccato dal sussurrante e reagirà in modo violento e ostile nei confronti di chiunque tenti di farglielo ricordare. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Per ogni giorno trascorso in simbiosi, il sussurrante infligge automaticamente 1d4 danni alla Saggezza e acquisisce altrettanti punti come bonus temporaneo alla Costituzione. Il sussurrante può inoltre utilizzare *comando* e *suggestione* a volontà sul suo ospite. Man mano che la sua Saggezza diminuisce, l'ospite inizia a perdere la memoria sugli eventi del suo passato. Quando la Saggezza scende a 0, l'ospite non ha più volontà, perde qualsiasi ricordo della vita precedente e agisce sotto il comando diretto del sussurrante.

Se il corpo ospite viene ucciso, il sussurrante muore assieme a lui, accartocciandosi e diventando un cumulo di pelle bruciata nel giro di pochi secondi. Rimuovere un sussurrante senza che il corpo ospite venga ucciso è un'impresa molto difficoltosa: il corpo ospite va reso privo di sensi e il sussurrante deve essere individuato e strappato fisicamente dal cranio (tenterà naturalmente di opporsi usando i suoi artigli incorporati) con una prova di Forza contrapposta. Se il sussurrante viene strappato con successo, anche in questo caso il suo corpo si accartocchia e brucia nel giro di pochi secondi. Un ospite abbandonato o privato di un sussurrante recupera i suoi punti di Saggezza al normale ritmo di 1 al giorno, ma non i ricordi perduti. Per restituire la memoria a una vittima di un sussurrante sono necessari incantesimi come *desiderio* o *miracolo*.

Telepatia (Sop): Un sussurrante non può parlare, ma è in grado di comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 9 metri che sia in grado di parlare un linguaggio, come se fosse sotto l'effetto continuato dell'incantesimo *linguaggi*. Solitamente, tuttavia, il sussurrante preferisce parlare tramite il suo corpo ospite.

VIANDANTE DEL BOSCHI

Umanoide mostruoso Enorme

Dadi Vita: 6d8+42 (69 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 6 m (4 quadretti), scalare 6 m

Classe Armatura: 15 (-2 taglia, -3 Des, +10 naturale), contatto 5, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +6/+22

Attacco: Schianto +12 in mischia (1d8+8)

Attacco completo: 2 Schianti +12 in mischia (1d8+8) e coda +7 in mischia (2d6+4)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Muco adesivo, soffio pestilenziale

Qualità speciali: Immunità ai colpi critici, percezione tellurica, riduzione del danno 5/perforante, scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +4, Vol +5

Caratteristiche: For 26, Des 4, Cos 24, Int 10, Sag 11, Car 9

Abilità: Ascoltare +4, Cercare +2, Conoscenze (natura) +2, Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi -11, Osservare +4, Percepire Intenzioni +2, Raggiungere +8, Scalare +16, Sopravvivenza +3

Talenti: Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei

Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Avanzamento: 7-12 DV (Enorme); 13-18 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Le fattezze di questa creatura corpulenta sono quelle di un umanoide grasso e rigonfio, parzialmente paludate da un cappuccio e dalle vesti necessariamente ampie. Con un inchino, la creatura sorride e invita i viaggiatori a proseguire per la strada. Ma quando questi ultimi tentano di muovere un passo, scoprono che i loro piedi non riescono a staccarsi dal terreno, incollati a una sostanza viscosa. Il sorriso della creatura si contorce in un ghigno osceno, le sue fattezze abbandonano ogni parvenza di umanità e la sua mole vermiforme, molto più grossa di quanto non sembrava, si avventa sugli sventurati viaggiatori

Alcune tra le leggende popolari più antiche dipingono il viandante dei boschi come una creatura né benevola né malevola, ma semplicemente intenzionata a difendere il bosco che ha eletto a sua dimora dalle intrusioni. Purtroppo, la vera natura del mostro non lascia dubbi sulla sua ostilità nei confronti di chiunque osi mettere piede nel suo territorio: il viandante dei boschi ha a cuore la sua foresta, ma soltanto come fonte inesauribile di cibo e di vittime.

Il vero nome di queste creature è più attinente alle loro reali intenzioni. Nello strano e sconosciuto linguaggio della loro razza, i viandanti dei boschi si riferiscono a se stessi col nome di "gorgorathis", che significa "fuorviante". Ma nei racconti popolari e nel gergo degli avventurieri, l'abitudine di chiamarlo viandante dei boschi è ormai radicata.

Il viandante dei boschi si stabilisce nei tratti boschivi in cui la vegetazione è più opprimente e intricata e dove il terreno è più sconnesso, vale a dire dove è più facile che un viaggiatore finisca per smarrirsi. Ed è proprio sugli sventurati che perdono la loro via nei boschi che il viandante sfoga la sua voracità. Pur essendo in grado di farsi valere in combattimento, il viandante dei boschi preferisce ricorrere alla sua natura falsa e subdola. Compare prestando soccorso ai viaggiatori smarriti o in difficoltà, spesso celando le sue fattezze più inquietanti con abiti ampi e vivaci, e tentando di apparire più mite di quanto la sua mole in realtà non lasci presagire.

Le sue indicazioni, tuttavia, non sono mirate a rimettere il viaggiatore sulla giusta via, bensì a dirigerlo verso le molte trappole e i pericoli ancora maggiori di cui il viandante ha disseminato la zona, primo fra tutti il suo tenace muco adesivo, in grado di invischiare anche mammiferi di grosse dimensioni. Una volta riuscito nel suo intento, il viandante dei boschi sfoga la sua voracità sulla vittima.

COMBATTIMENTO

Come prima cosa, un viandante dei boschi prepara sempre il territorio che sorveglia collocando numerose chiazze di muco adesivo nascoste tra il fogliame e preparando anche altre trappole di vario tipo. Normalmente si limita a indirizzare i viaggiatori verso queste trappole e attende che facciano il loro lavoro. Se i viaggiatori si rivelano scaltri o fortunati a sufficienza da non cadere in trappola, o se tornano per vendicarsi dell'inganno, allora il viandante dei boschi passa alle maniere forti. I viandanti dei boschi nutrono un particolare odio nei confronti del fuoco, che vedono come minaccia principale all'esistenza della dimora naturale di cui sono tanto gelosi. Se un avversario dimostra di avere accesso a incantesimi del fuoco (o se impugna una torcia o un'arma infuocata), il viandante dei boschi concentrerà su di lui i propri attacchi.

Immunità ai colpi critici (Str): L'anatomia rozza e vermiforme di un viandante dei boschi, unita al fatto che i suoi organi vitali sono molto all'interno del suo corpo gelatinoso e difficili da raggiungere, rendono la creatura immune ai colpi critici.

Muco adesivo (Sop): Una volta per round e con un'azione standard, il viandante dei boschi può dilatare i pori della sua pelle e spruzzare in tutte le direzioni un liquido verdastro che a contatto con l'aria diventa un potente collante. La sostanza non ostacola il viandante dei boschi, ma tutte le creature che si ritrovano a muoversi nell'area spruzzata incontrano notevoli difficoltà nel movimento. La capacità di muco adesivo funziona come l'incantesimo *intralciare* (10° livello dell'incantatore), ma il raggio di azione è personale e l'area ha un raggio di 6 metri.

Soffio pestilenziale (Sop): Una volta ogni 1d4 round, il viandante dei boschi è in grado di emettere un cono di 15 metri di vapori maleodoranti in grado di nauseare per 1 round tutte le creature che li respirano. Un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 nega l'effetto. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.



Illustrazione di Alberto Dal Lago

Viandante dei boschi

Abilità Grazie al loro corpo flessibile e modellabile, i viandanti dei boschi hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e di +8 alle prove di Scalare. I viandanti dei boschi possono prendere 10 alle prove di Scalare anche se sono di fretta o minacciati.

VISCERANEA

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 11d10+55 (115 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 6 m

Classe Armatura: 21 (-1 taglia, +2 Des, +10 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +11/+21

Attacco: Pungiglione +16 in mischia (1d3+6 più veleno)

Attacco completo: Pungiglione +16 in mischia (1d3+6 più veleno), morso +14 in mischia (1d6+3) e 2 artigli +14 in mischia (1d8+3)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Veleno, ragnatela di viscere

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, saliva conservante

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +9, Vol +7

Caratteristiche: For 23, Des 15, Cos 21, Int 13, Sag 15, Car 13

Abilità: Artista della Fuga +6, Ascoltare +6, Equilibrio +6, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +11, Osservare +6, Scalare +17

Talenti: Capacità Focalizzata (veleno), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Volontà di Ferro

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: 12-22 DV (Grande); 23-33 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

La sagoma di un gigantesco ragno dal corpo scuro ricoperto di aculei avanza silenziosa e rapida nel cunicolo. Un'orribile ondata di putrefazione permea l'aria, emanata da quelli che sembrano essere macabri brandelli di carne che pendono dal suo carapace. Quando la creatura protende in avanti le sue zampe, rivela in cima a ogni arto tre artigli acuminati e affilati come lame di forbice.

Le visceranee si nascondono nei cunicoli sotterranei più bui e profondi, dove l'oscurità totale può meglio celare agli occhi delle sue prede il macabro destino che le attende finché non è troppo tardi. Pur assomigliando a un mostruoso ragno gigantesco, una visceranea non è in grado di tessere una ragnatela propria, ma possiede un metodo altrettanto letale e molto più macabro per catturare le sue prede. Una visceranea attacca prevalentemente le creature vertebrate e i grossi mammiferi, ma prima di cibarsene li sottopone a una terrificante procedura. Colpendo di sorpresa, inietta nel corpo delle vittime un potente veleno paralizzante, che non solo rende la vittima incapace di muoversi ma ne gonfia il ventre in modo orribile. La visceranea allunga i suoi letali artigli (tre su ogni zampa) per squarciare l'addome della preda ed estrarne le viscere con precisione chirurgica. Il mostro rumina le viscere della vittima e le impasta di una saliva speciale, che ne impedisce la decomposizione e le rende appiccicose e viscoso, e poi le dispone nei pressi del suo territorio, creando mostruose ragnatele di carne umana che si ampliano a ogni nuova vittima catturata. Circolano orribili storie su alcune vittime di una visceranea che sono sopravvissute abbastanza a lungo da assistere all'estrazione delle proprie interiora e alla creazione di queste nauseanti ragnatele.



Visceranea

COMBATTIMENTO

Pur essendo un mostro brutale e famelico, la visceranea è scaltra, paziente e letale. Evita il combattimento diretto e rimane in attesa, seguendo e spiando la vittima finché questa è in compagnia di altre creature o non è ancora rimasta intrappolata dalle sue ragnatele carnose. Se può servire a spingere la vittima verso una tela, la visceranea attacca di sorpresa. Tuttavia, alcuni di questi mostri hanno rivelato una morbosa ossessione per le loro ragnatele di carne, e quando una preda si accanisce contro di esse, la visceranea attacca selvaggiamente, spesso anche fino alla morte. In combattimento, una visceranea è in grado di utilizzare i suoi artigli affilati in modo letale, così come del suo pungiglione avvelenato e del suo morso.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 22; danni iniziali paralisi per 1d4+4 minuti, danni secondari 1d4 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Ragnatela di viscere (Str): Una ragnatela di viscere è molto più visibile di una ragnatela normale. In condizioni di visibilità normale, è possibile scorgerla attraverso una prova di Osservare con CD 10 a circa 15 metri da essa. Tuttavia le visceranee costruiscono le loro ragnatele in tane completamente buie, dove è impossibile notarle, a meno che la vittima non sia dotata di scurovisione o di una fonte di illuminazione. Una ragnatela di viscere può raggiungere anche un diametro di 12 metri. Le creature intrappolate nella ragnatela di viscere di una visceranea vengono considerate intralciate. È possibile liberarsi dalle interiora appiccicose di cui è composta superando una prova di Artista della Fuga con CD 17, oppure rompendola (prova di Forza con CD 21) o danneggiandola fino a liberarsi (20 punti ferita, durezza 3). Le ragnatele di viscere, al contrario delle normali ragnatele, non sono infiammabili.

Saliva conservante (Sop): La saliva di una visceranea è intrisa di un particolare potere magico che le permette di preservarsi dalla decomposizione. La visceranea se ne serve per conservare le viscere e renderle appiccicose. Se la saliva viene estratta dalle ghiandole della creatura una volta che è stata uccisa, perde la viscosità nel giro di 24 ore, ma non le sue capacità magiche conservanti, e può essere utilizzata come un unguento della conservazione (vedi "Oggetti magici" nella GDM). Da una visceranea adulta è possibile estrarre un'ampolla di liquido.

Abilità: Una visceranea possiede un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

TRASFIGURATI DEL NEPHANDUM

L'influsso del Nephandum colpisce con mano pesante tutte le creature viventi del Piano Materiale. Nello sforzo di alterare il tessuto della realtà, ogni Terrore Ancestrale interagisce direttamente con le creature che occupano il territorio investito dal suo influsso, attraverso lusinghe, menzogne, ricatti, violenze o un senso di paura pressante. Le attività dei Terrori Ancestrali agiscono in maniera subdola, aggredendo il subconscio della creatura o modificando la sua natura senza farsi notare. Alla fine il soggetto è costretto a cedere, abbracciando la trasfigurazione come fosse una crescita delle sue potenzialità o l'unica via di scampo. Da quel momento la sua mente sarà anebbiata da sinistri dettami che potrebbero fargli compiere delle azioni che di norma non farebbe, fino a smarrirsi completamente per esaudire qualsiasi volontà del Terrore

Ancestrale. Ogni creatura trasfigurata è pronta a obbedire ciecamente all'emissario della sua stessa entità.

I seguenti archetipi sono riferiti alle principali entità del Nephandum. Corre voce che esistano delle forme più massicce di trasfigurazione, che sottopongono il soggetto a mutamenti ancora più aberranti e gli donano poteri incommensurabili.

TRASFIGURATO DI ASHATHA

La vista dei trasfigurati di Ashatha è quasi insostenibile: la loro pelle è putrefatta e cadente, a tratti squarciata da piaghe, ferite aperte, bubboni o gonfiori. I capelli o il pelo restano solo a chiazze, mentre in altri punti casuali si aprono macchie completamente glabre o ricoperte di croste e sangue raggrumato. Gli occhi sono giallastri, la loro voce è un raschiante rantolo spesso interrotto da colpi di tosse, respiro affannoso e conati di vomito.

Alcuni trasfigurati di Ashatha sviluppano addirittura delle mutazioni secondarie. Non si tratta mai di vantaggi veri e propri, ma sono sempre inquietanti e malsani: occhi da rettile, una piccola coda, lingua da serpente o altre variazioni analoghe. Anche se i trasfigurati di Ashatha sanno muoversi con circospezione e rimanere in silenzio, spesso la loro presenza viene tradita dall'alone di insetti, dal fetore o dalla nube di germi che li circonda e che si sposta assieme a loro.

Nonostante l'aspetto orribile, i trasfigurati di Ashatha sono tutt'altro che deboli. Sebbene vivano in perenne agonia, il coacervo di malattie che fermenta in loro ha generato una forte tempra, una notevole capacità di resistenza ai danni e perfino una malsana rigenerazione spontanea. I trasfigurati di Ashatha, tuttavia, non sembrano minimamente interessati al loro benessere. Anzi, la loro volontà diventa un'estensione delle brame del loro signore: contaminare ogni forma vivente con il tocco corrotto di Ashatha.

Esempio di trasfigurato di Ashatha

Questo gigante ha un aspetto stranamente scimmiesco, con braccia sproporzionate, spalle ricurve, fronte bassa, e arti massicci e potenti, ma tutto il suo corpo sembra devastato da un'inguaribile malattia. Gli occhi sembrano scavati nel volto, e si avverte distintamente un odore nauseabondo.

Questo esempio utilizza un gigante delle colline come creatura base.

Gigante delle colline trasfigurato di Ashatha

Gigante Grande

Dadi Vita: 12d8+48 (102 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 9 m con pelle (6 quadretti); velocità base 12 m

Classe Armatura: 22 (-1 taglia, -1 Des, +11 naturale, +3 pelle), contatto 8, colto alla sprovvista 22

Attacco base/Lotta: +9/+20

Attacco: Randello pesante +16 in mischia (2d8+10) o schianto +15 in mischia (1d4+7) o roccia +8 a distanza (2d6+7)

Attacco completo: Randello pesante +16/+11 in mischia (2d8+10) o 2 schianti +15 in mischia (1d4+7) o roccia +8 a distanza (2d6+7)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Scagliare rocce, nube contaminante

Qualità speciali: Visione crepuscolare, afferrare rocce, immunità alle malattie, guarigione rapida 2

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +3, Vol +4

Caratteristiche: For 25, Des 8, Cos 19, Int 6, Sag 10, Car 7

Abilità: Ascoltare +3, Guarire +4, Osservare +6, Saltare +7, Scalare +7, Sopravvivenza +4

Talenti: Arma Focalizzata (randello pesante), Attacco Poderoso, Incalzare, Resistenza Fisica^B, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato

Ambiente: Colline temperate, in un territorio sotto l'influsso di Ashatha

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5), banda (6-9 più 35% non combattenti), gruppo di caccia/razzia (6-9 più 2-4 lupi crudeli), o tribù (21-30 più 35% non combattenti più 12-30 lupi crudeli, 2-4 ogre e 12-22 orchi)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Standard

Allineamento: Neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +7

Combattimento

Questo gigante delle colline preferisce dapprima contagiare tutte le creature circostanti con il morbo di Ashatha, e poi passa a roteare il suo enorme randello.

Scagliare rocce (Str): Le rocce scagliate da questo gigante delle colline hanno un incremento di gittata di 36 metri.

Nube contaminante (Str): Una volta al giorno, questo gigante delle colline può usare un'arma a soffio (cono di 9 metri) composta da una fitta nube di germi tossici in grado di trasmettere il morbo di Ashatha (considerare alla stregua della febbre lurida, vedi GDM). Un tiro salvezza sulla Tempra riuscito con CD 20 nega l'effetto.

CREARE UN TRASFIGURATO DI ASHATHA

Il "trasfigurato di Ashatha" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea (cui d'ora in avanti ci si riferirà con il termine "creatura base") che non sia un esterno e non possieda il sottotipo extraplanare. Il tipo e il sottotipo della creatura base rimangono immutati. Il trasfigurato di Ashatha usa tutte le statistiche di base e le capacità speciali della creatura base, fatta eccezione per quanto indicato di seguito.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale della creatura base aumenta di +2.

Attacchi speciali: Un trasfigurato di Ashatha mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base, e in più ottiene l'attacco speciale descritto sotto.

Nube contaminante (Str): Una volta al giorno, il trasfigurato di Ashatha può usare un'arma a soffio (cono di 9 metri) composta da una fitta nube di germi tossici in grado di trasmettere il morbo di Ashatha (considerare alla stregua della febbre lurida, vedi GDM). Un tiro salvezza sulla Tempra riuscito (CD 10 + 1/2 dei DV del trasfigurato di Ashatha + modificatore di Cos del trasfigurato di Ashatha) nega l'effetto.

Qualità speciali: Un trasfigurato di Ashatha mantiene tutte le qualità speciali della creatura base. È immune alle malattie e ottiene guarigione rapida 2.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base.

Abilità: Un trasfigurato di Ashatha ottiene un bonus intrinseco di +4 alle prove di Guarire e di Sopravvivenza.

Talenti: Un trasfigurato di Ashatha ottiene uno dei seguenti talenti (a scelta): Attacco Deperente*, Autosufficiente, Duro a Morire, Marchiato dalla Morte*, Resistenza Fisica. Il trasfigurato di Ashatha deve comunque soddisfare i normali requisiti richiesti.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 4: "Talenti".

Ambiente: Lo stesso della creatura base, in un territorio sotto l'influsso di Ashatha.

Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-6).

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Tesoro: Lo stesso della creatura base.

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio.

Avanzamento: Per classe del personaggio.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +3.

TRASFIGURATO DI HYSIRIS

I trasfigurati di Hyssiris sono estremamente insidiosi, dal momento che la loro trasformazione agisce soltanto in modo minimale a livello fisico, rendendoli assai più difficili da discernere a prima vista. La trasfigurazione di coloro che sono stati toccati dall'influsso

di Hyssiris si rivela soprattutto attraverso l'atteggiamento. Hanno occhi spiritati e compiono movimenti teatrali, talvolta esagerati. Spesso vengono sorpresi a fissare nel vuoto o parlare da soli, e sono soggetti a sbalzi di umore improvvisi. Il loro aspetto esteriore si accorda in qualche modo al ribollire caotico che anima la loro mente: indossano vestiti sgargianti o stravaganti, e i loro capelli sono incolti.

In realtà, il tocco di Hyssiris produce nei trasfigurati almeno una minima trasformazione fisica per

Trasfigurato di Ashatha

riecheggiare il delirio di forme che costituisce l'essenza del loro signore. Normalmente si tratta di un difetto fisico di portata trascurabile, ma ugualmente innaturale: sei dita per mano, un naso che spunta sulla nuca, una doppia fila di denti. Queste alterazioni non influiscono in modo pratico sul trasfigurato di Hyssiris, che anzi si cura di tenerle nascoste il meglio possibile per evitare di rivelare la sua natura.

È raro che i trasfigurati di Hyssiris entrino in combattimento aperto. La loro vera lotta è quella contro la realtà, e preferiscono agire demolendo certezze, percezioni e convinzioni di coloro che ancora non sono stati toccati da Hyssiris, traendo anche un sardonico piacere quando ci riescono mediante metodi subdoli e raffinati. Se giunge il momento di combattere, ricorrono senza scrupoli ai loro poteri di illusione per confondere il nemico, facendo soprattutto affidamento sul sussurro di follia. I trasfigurati di Hyssiris hanno un'ossessione morbosa per gli specchi. Nei loro rifugi o nelle loro stanze cercano di averne più possibile, e alcuni ne portano sempre almeno un paio con sé, magari appesi al collo, in tasca o nello zaino.

Esempio di trasfigurato di Hyssiris

Questo snello umanoide assomiglia vagamente a un elfo, ma le sue fattezze sono più contorte, con mani scheletriche e un lampo di follia negli occhi.

Questo esempio utilizza un elfo mago di 7° livello come creatura base.

Elfo mago trasfigurato di Hyssiris di 7° livello

Umanoide Medio (Elfo)

Dadi Vita: 7d4+10 (27 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 15 (+3 Des, +1 bracciali dell'armatura+1, +1 anello di protezione+1), contatto 14, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +3/+3

Attacco: +3 in mischia (1d8, spada lunga) o +7 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta)

Attacco completo: +3 in mischia (1d8, spada lunga) o +7 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta)

Attacchi speciali: Incantesimi, sussurro di follia

Qualità speciali: Trattati degli elfi, visione crepuscolare, realtà speculari

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +7

Caratteristiche: For 10, Des 16, Cos 12, Int 16, Sag 12, Car 8

Abilità: Ascoltare +3, Camuffare +2, Cercare +10, Concentrazione +15, Conoscenze (arcano) +13, Conoscenze (piani) +13, Falsificare +7, Intimidire +3, Intrattenere (recitare) +3, Osservare +8, Raggiare +8, Sapienza Magica +13

Talenti: Incantare in Combattimento, Mescere Pozioni, Robustezza, Scrivere Pergamene^B, Velo del Mistero^{*B}

^{*}Nuovo talento descritto nel Capitolo 4: "Talenti".

Ambiente: Territorio sotto l'influsso di Hyssiris

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Standard

Allineamento: Caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +3

Combattimento

I trasfigurati di Hyssiris attaccano con uno sguardo di lucida follia dipinto sul volto.

Sussurro di follia (Sop): Una volta al giorno, questo trasfigurato di Hyssiris può intonare un mormorio in un linguaggio aspro e dissonante noto soltanto a lui e agli altri trasfigurati di Hyssiris. Chi ode il mormorio e si trova entro 6 metri dal trasfigurato ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà con CD pari a 12. Se il tiro salvezza viene fallito, chi ha udito il sussurro subisce gli effetti di un incantesimo *confusione* lanciato al 7° livello dell'incantatore.

Realtà speculari (Sop): Quando questo trasfigurato di Hyssiris viene colpito per la prima volta in un combattimento e subisce danni, genera immediatamente un numero variabile di immagini speculari attorno a sé, con gli stessi effetti dell'incantesimo *immagine speculare* lanciato al 7° livello dell'incantatore. Questo trasfigurato di Hyssiris non ha alcun controllo sull'attivazione di questa capacità, che funziona automaticamente e solo per una volta al giorno.

Tratti degli elfi: Immunità agli incantesimi ed effetti magici di *sonno*; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammaliamento; bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

Incantesimi da mago preparati (4/5/4/3/1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico, messaggio, prestidigitazione, suono fantasma; 1° - armatura magica, camuffare se stesso, dardo incantato, immagine silenziosa, ventriloquio; 2° - cubo nero*, invisibilità, trama ipnotica, visione agghiacciante*; 3° - cerchio magico contro la legge, immagine magica, palla di fuoco; 4° - allucinazione mortale.

Libro degli incantesimi: 0 - aprire/chiudere, distruggere non morti, fionto acido, fionto screziato*, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, malia su persone*, mano magica, messaggio, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sapore*, sigillo arcano, suono fantasma*, tocco di affaticamento, traccia insanguinata*, vista offuscata*; 1° - armatura magica, caduta morbida, camuffare se stesso, dardo incantato, immagine silenziosa, ritirata rapida, spruzzo colorato, ventriloquio; 2° - cubo nero*, immagine speculare, invisibilità, oscurità, risata incontenibile, scassinare, trama ipnotica, visione agghiacciante*; 3° - cerchio magico contro la legge, dissolvi magie, distorsione, immagine maggiore, palla di fuoco, sonno profondo, suggestione; 4° - allucinazione mortale, dimenticanza superiore*, metamorfosi, ombra di una evocazione.

^{*}Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 5: "Incantesimi".

Equipaggiamento: Bracciali dell'armatura+1, anello di protezione+1, spada lunga, balestra leggera perfetta, 10 quadrelli, mantello della resistenza+1, pozione di sfocatura, pozione di cura ferite moderate, pozione di cura ferite gravi, pozione di velocità, pergamena di confusione, 2 pergamene con fulmine, pugnale.

CREARE UN TRASFIGURATO DI HYSIRIS

Il "trasfigurato di Hyssiris" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea (cui d'ora in avanti ci si riferirà con il termine "creatura base") che non sia un esterno e non possieda il sottotipo extraplanare. Il tipo e il sottotipo della creatura base rimangono immutati. Il trasfigurato di Hyssiris usa tutte le statistiche di base e le capacità speciali della creatura base, fatta eccezione per quanto indicato di seguito.

Attacchi speciali: Un trasfigurato di Hyssiris mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base, e in più ottiene l'attacco speciale descritto sotto.

Sussurro di follia (Sop): Per un numero di volte al giorno pari al suo modificatore di Carisma (minimo 1), un trasfigurato di Hyssiris può intonare un mormorio in un linguaggio aspro e dissonante noto soltanto a lui e agli altri trasfigurati di Hyssiris. Il sussurro è un inno all'irrealità e alle illusioni del loro folle signore. Chi ode il mormorio e si trova entro 6 metri dal trasfigurato ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà con CD pari a $10 + 1/2$ dei DV del trasfigurato di Hyssiris + il modificatore di Carisma del trasfigurato di Hyssiris. Se il tiro salvezza viene fallito, chi ha udito il sussurro subisce gli effetti di un incantesimo *confusione*, lanciato a un livello dell'incantatore pari ai DV del trasfigurato di Hyssiris.

Qualità speciali: Un trasfigurato di Hyssiris mantiene tutte le qualità speciali della creatura base, e in più ottiene la qualità speciale descritta sotto.

Realtà speculari (Sop): Quando un trasfigurato di Hyssiris viene colpito per la prima volta in un combattimento e subisce danni, genera immediatamente un numero variabile di immagini speculari attorno a sé, con gli stessi effetti dell'incantesimo *immagine speculare* lanciato a un livello dell'incantatore pari ai DV del trasfigurato. Il trasfigurato di Hyssiris non ha alcun controllo sull'attivazione di questa capacità, che funziona automaticamente e solo per una volta al giorno.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base.

Abilità: Un trasfigurato di Hyssiris ottiene un bonus intrinseco di +4 alle prove di Camuffare, Falsificare, Intimidire, Intrattenere (recitare) e Raggiare.

Talenti: Un trasfigurato di Hyssiris ottiene uno dei seguenti talenti (a scelta): Divoratore del Terrore*, Fascino Oscuro*, Ingannevole, Scarificazione*, Velo del Mistero*. Il trasfigurato di Hyssiris deve comunque soddisfare i normali prerequisiti richiesti.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 4: "Talenti".

Ambiente: Lo stesso della creatura base, in un territorio sotto l'influsso di Hyssiris.

Organizzazione: Solitario, coppia o comunità (3-20).

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Tesoro: Lo stesso della creatura base.

Allineamento: Generalmente caotico malvagio.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +3.

TRASFIGURATO DI MELPHERON

I corpi dei trasfigurati di Melpheron si sviluppano e si plasmano, diventando perfino più piacevoli a vedersi. I muscoli si fanno più tesi e sinuosi, in un modo che premia più i riflessi e l'agilità che non la potenza bruta. Le fattezze acquisiscono linee estremizzate e acute. I maschi

diventano più duri e aggressivi, le femmine più seducenti. I capelli diventano molto lunghi e fluenti, e la pelle si tinge di un'accesa tonalità di rosso.

I trasfigurati di Melpheron sono sempre sul chi vive: cercano lo scontro e la lotta, osservano con frenesia tutto ciò che accade attorno a loro, o in alternativa si lasciano andare a slanci di passione estrema. Intervallano, senza soluzione di continuità, lo spirito battagliero e la lussuria. La loro passione per la guerra e per il combattimento diventa quasi un'ossessione, e molti trasfigurati di Melpheron vengono visti maneggiare con perizia delle armi che in passato non sapevano nemmeno impugnare. I trasfigurati di Melpheron sviluppano anche un ottimo intuito, che conferisce loro fugaci rivelazioni del carattere, delle motivazioni e dei punti di forza e di debolezza di coloro che hanno intorno.

Comunque sia, questi rari istanti di discernimento vengono presto fuggiti dal successivo impeto passionale.



Trasfigurato di Hyssiris

Esempio di trasfigurato di Melpheron

Questa creatura umanoide irradia un'aura rossastra, come se i suoi vestiti e il suo corpo fossero cosparsi di sangue. Lo sguardo esprime voluttà e passione, come un fuoco celato sotto ceneri ardenti.

Questo esempio utilizza un chierico umano di 3° livello come creatura base.

Chierico umano trasfigurato di Melpheron di 3° livello Umanoide Medio

Dadi Vita: 3d8+3 (16 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m in corazza a scaglie, 12 m senza armatura

Classe Armatura: 15 (+4 corazza a scaglie, +1 scudo leggero di metallo), contatto 10, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +2/+3

Attacco: +5 in mischia (1d8+1, morning star perfetta) oppure +3 in mischia (1d4+1, pugnale)

Attacco completo: +5 in mischia (1d8+1, morning star perfetta) oppure +3 in mischia (1d4+1, pugnale)

Attacchi speciali: Incantesimi, intimorire non morti 9 volte al giorno (+2, 2d6+5, 4° livello)

Qualità speciali: Voluttà del sangue, seduzione violenta

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +1, Vol +8

Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos 13, Int 11, Sag 18, Car 14

Abilità: Concentrazione +7, Conoscenze (religioni) +6, Guarire +7, Intimidire +6, Nuotare -3, Percepire Intenzioni +8, Saltare +1, Sapienza Magica +3

Talenti: Arma Focalizzata (morning star), Arma Sanguinaria (morning star)*^B, Scacciare Extra, Scacciare Migliorato

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 4: "Talenti".

Ambiente: Territorio sotto l'influsso di Melpheron

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +3

Combattimento

I trasfigurati di Melpheron attaccano spesso a prima vista, in una forsennata volontà di veder scorrere il sangue altrui.

Voluttà del sangue

(Str): Una volta al giorno, se questo trasfigurato di Melpheron ferisce un avversario e vede scorrere il suo sangue (utilizzando quindi un'arma tagliente o perforante, e solo nel caso di creature dotate di sangue), ottiene un bonus di +2 a tutti i suoi tiri per colpire, ai tiri per i danni e ai tiri salvezza per una durata di 3 round.

Seduzione violenta (Sop):

Questo trasfigurato di Melpheron emana un'aura inquietante ma allo stesso tempo attraente in grado di ammaliare e sedurre una vittima che si trova vicina a lui. Una volta al giorno, una creatura bersaglio scelta dal trasfigurato di Melpheron che si trovi entro 9 metri e lo veda o lo senta parlare deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13 per non subire nei suoi confronti gli stessi effetti dell'incantesimo *charme su persone* (3° livello dell'incantatore). Se lo desidera, il trasfigurato di Melpheron può usare questa capacità per spingere la vittima a perdere il controllo e a dare il via a uno scontro. In tal caso, la creatura che ha fallito il tiro salvezza non riesce più a trattenersi e deve attaccare il trasfigurato di Melpheron, fermandosi solo quando uno dei due ha la peggio (cioè si ritrova privo di sensi, barcollante, morente o morto) o se qualcuno lo trattiene o lo blocca

contro la sua volontà. Se una creatura supera il tiro salvezza contro la *seduzione violenta* del trasfigurato di Melpheron, diventa immune alla *seduzione violenta* di questo particolare trasfigurato per le successive 24 ore.

Incantesimi da chierico preparati (4/4/3): 0 - guida, individuazione del magico, infliggi ferite minori, resistenza; 1° - arma magica, devastazione, infliggi ferite leggere*, santuario; 2° - dissacrare*, evoca mostri II, rintocco di morte.

*Incantesimo di dominio. Domini selezionati: Distruzione, Male. 3° livello dell'incantatore.

Equipaggiamento: Morning star perfetta, corazza a scaglie, scudo leggero di metallo, talismano della saggezza+1.

CREARE UN TRASFIGURATO DI MELPHERON

Il "trasfigurato di Melpheron" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea (cui d'ora in avanti ci si riferirà con il termine "creatura base") che non sia un esterno e non possieda il sottotipo extraplanare. Il tipo e il sottotipo della creatura base rimangono immutati. Il trasfigurato di Melpheron usa tutte le statistiche di base e le capacità speciali della creatura base, fatta eccezione per quanto indicato di seguito.

Velocità: La stessa della creatura base più 3 metri.

Attacchi speciali: Un trasfigurato di Melpheron mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base.

Qualità speciali: Un trasfigurato di Melpheron mantiene tutte le qualità speciali della creatura base, e in più ottiene le qualità speciali descritte sotto.

Voluttà del sangue (Str): Una volta al giorno, se un trasfigurato di Melpheron ferisce un avversario e vede scorrere il suo sangue (utilizzando quindi un'arma tagliente o perforante, e solo nel caso di creature dotate di sangue), ottiene un bonus di +2 a

tutti i suoi tiri per colpire, ai tiri per i danni e ai tiri salvezza per una

durata di 1 round per DV del trasfigurato di Melpheron.

Seduzione violenta (Sop): Un trasfigurato di Melpheron emana un'aura inquietante ma allo stesso tempo attraente in grado di ammaliare e sedurre una vittima che si trova vicina a lui. Una volta al giorno, una creatura bersaglio scelta dal trasfigurato di Melpheron che si trovi entro 9 metri e lo veda o lo senta parlare deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD pari a 10 + 1/2 dei DV del trasfigurato di



Trasfigurato di Melpheron *LEO*

Melpheron + il modificatore di Carisma del trasfigurato di Melpheron per non subire nei suoi confronti gli stessi effetti dell'incantesimo *charme su persone* (livello dell'incantatore pari ai DV del trasfigurato di Melpheron). Se lo desidera, il trasfigurato di Melpheron può usare questa capacità per spingere la vittima a perdere il controllo e a dare il via a uno scontro. In tal caso, la creatura che ha fallito il tiro salvezza non riesce più a trattenersi e deve attaccare il trasfigurato di Melpheron, fermandosi solo quando uno dei due ha la peggio (cioè si ritrova privo di sensi, barcollante, morente o morto) o se qualcuno lo trattiene o lo blocca contro la sua volontà. Se una creatura supera il tiro salvezza contro la *seduzione violenta* del trasfigurato di Melpheron, diventa immune alla *seduzione violenta* di quel particolare trasfigurato per le successive 24 ore.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base.

Abilità: Un trasfigurato di Melpheron ottiene un bonus intrinseco di +4 alle prove di Intimidire, Nuotare, Percepire Intenzioni e Saltare.

Talenti: Un trasfigurato di Melpheron ottiene uno dei seguenti talenti (a scelta): Arma Sanguinaria*, Competenza nelle Armi da Guerra, Critico Letale*, Primo Sangue*, Scalficatura*. Il trasfigurato di Melpheron deve comunque soddisfare i normali prerequisiti richiesti.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 4: "Talenti".

Ambiente: Lo stesso della creatura base, in un territorio sotto l'influsso di Melpheron.

Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-8).

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Tesoro: Lo stesso della creatura base.

Allineamento: Generalmente legale malvagio.

Avanzamento: Per classe del personaggio.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +3.

TRASFIGURATO DI TZANAAR

I corpi dei trasfigurati di Tzanaar crescono di dimensione e si fanno più robusti e possenti. Le fattezze cambiano portando all'estremo i tratti più feroci e bestiali: i denti si trasformano in zanne, dalle dita crescono artigli, pelo e pelliccia sono più lunghi, folti e aggrovigliati (e spesso crescono anche su quelle creature che normalmente non ne avrebbero affatto). A volte i trasfigurati di Tzanaar vengono confusi con i licantropi. Questa trasformazione non è comunque l'elemento più inquietante. Sul corpo di un trasfigurato di Tzanaar iniziano ad aprirsi altre bocche fameliche sul petto, sulla nuca e sui palmi delle mani. Quando il trasfigurato tiene chiuse queste fauci, riesce a dissimulare la loro presenza, facendole sembrare tagli profondi o piaghe malamente rimarginate. Tuttavia può rivelarle quando attacca in mischia, avvinchiando l'avversario e dilaniandolo orrendamente.

I trasfigurati di Tzanaar sono aggressivi e inarrestabili come le più fameliche delle bestie feroci, ma a differenza degli altri trasfigurati, sembrano agire con meno crudeltà e intenzionalità nei loro attacchi. Sono semplicemente spinti da una fame atavica e insaziabile, che li costringe a nutrirsi della carne degli avversari che sconfiggono, anche se si tratta di loro simili.

Esempio di trasfigurato di Tzanaar

La creatura sembra un umano incredibilmente alto, molto muscoloso, ricoperto da un pelo villosa e con la testa di toro. Dalla schiena si vedono protrudere delle corna, che accrescono l'aspetto mostruoso della creatura. Gli occhi scuri del bruto brillano di furia selvaggia.

Questo esempio utilizza un minotauro come creatura base.

Minotauro trasfigurato di Tzanaar

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 6d10+12 (45 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +9 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista - (vedi testo)

Attacco base/Lotta: +6/+14

Attacco: Ascia bipenne +9 in mischia (3d6+6/x3) o corno +9 in mischia (1d8+4) o morso +9 in mischia (1d8+4)

Attacco completo: Ascia bipenne +9/+4 in mischia (3d6+6/x3) e corno +9 in mischia (1d8+2); o 2 morsi +9 in mischia (1d8+4) e ascia bipenne +4 in mischia (3d6+8/x3)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Carica poderosa 4d6+6, fauci

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, astuzia naturale, olfatto acuto, sbranare

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +5

Caratteristiche: For 19, Des 10, Cos 15, Int 7, Sag 10, Car 8

Abilità: Ascoltare +8, Cercare +3, Intimidire +3, Osservare +8, Sopravvivenza +4

Talenti: Attacco Poderoso, Seguire Tracce, Tempra Possente, Tenacia Incrollabile*^B

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 4: "Talenti".

Ambiente: Sotterranei, in un territorio sotto l'influsso di Tzanaar

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +5

Combattimento

Questo minotauro preferisce il combattimento in mischia, dove può attaccare con il morso e con la sua possente ascia.

Carica poderosa (Str): Un minotauro in genere apre uno scontro caricando un avversario, abbassando la testa in modo da poter utilizzare le sue corna. Oltre ai normali vantaggi e svantaggi di una carica, questa permette alla bestia di portare un singolo attacco con il corno con un bonus di attacco +9 e in grado di infliggere 4d6+6 danni.

Fauci (Str): Durante un attacco completo, questo minotauro può effettuare il suo normale attacco con le corna, più un attacco aggiuntivo con il morso; inoltre può effettuare un altro attacco, con una penalità di -5, con un'arma o un'arma naturale utilizzando le braccia.

Sbranare (Str): Se questo minotauro riesce a uccidere un avversario solamente con il suo morso, acquisisce un bonus temporaneo di +4 alla Costituzione, per la durata di 1 ora.

Astuzia naturale (Str): Anche se i minotauri non sono particolarmente intelligenti, possiedono un'astuzia naturale e una capacità logica innata. Questo li rende immuni agli incantesimi *labirinto*, impedisce loro di perdersi, e permette loro di seguire le tracce dei nemici. Inoltre, è impossibile coglierli alla sprovvista.

Abilità: I minotauri ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

CREARE UN TRASFIGURATO DI TZANAAR

Il "trasfigurato di Tzanaar" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea (cui d'ora in avanti ci si riferirà con il termine "creatura base") che non sia un esterno e non possieda il sottotipo extraplanare. Il trasfigu-

rato di Tzanaar usa tutte le statistiche di base e le capacità speciali della creatura base, fatta eccezione per quanto indicato di seguito.

Taglia e tipo: Gli umanoidi con questo archetipo diventano umanoidi mostruosi, mentre gli animali diventano bestie magiche. In tutti gli altri casi il tipo rimane invariato. La taglia rimane invariata. Non si devono calcolare nuovamente il bonus di attacco base, i tiri salvezza o i punti abilità.

Dadi Vita: Aumentano i DV razziali della creatura base di un tipo di dado, fino a un massimo di d12. Non aumentano i DV di classe.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale della creatura base aumenta di +4.

Attacco: Un trasfigurato di Tzanaar guadagna un attacco con il morso. Se la creatura base può usare le armi, il trasfigurato di Tzanaar mantiene questa capacità. Un trasfigurato di Tzanaar che combatte senz'armi usa il morso quando compie un'azione di attacco. Quando invece ha un'arma, di solito usa l'arma.

Attacco completo: Un trasfigurato di Tzanaar che combatte senz'armi usa i morsi delle sue fauci (vedi sotto) quando compie un attacco completo. Se impugna un'arma, di solito usa il morso come attacco primario e l'arma come attacco naturale secondario.

Danni: I trasfigurati di Tzanaar hanno attacchi con il morso. Nel caso in cui la creatura base non abbia tale forma di attacco, utilizzare le quantità di danni elencate nella tabella sottostante. Altrimenti, si usino i valori elencati sotto o le quantità di danni della creatura base, a seconda di quali siano più alti.

Taglia	Danni da morso
Piccolissima	1
Minuta	1d2
Minuscola	1d3
Piccola	1d4
Media	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Mastodontica	3d6
Colossale	4d6



Trasfigurato di Tzanaar

Attacchi speciali: Un trasfigurato di Tzanaar mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base, e in più ottiene l'attacco speciale descritto sotto.

Fauci (Str): Sul corpo del trasfigurato di Tzanaar si apre una nuova bocca aggiuntiva per ogni 5 DV posseduti dalla creatura base. Durante un attacco completo, il trasfigurato di Tzanaar può effettuare il suo normale attacco con il morso, più un attacco aggiuntivo con il morso per ogni ulteriore bocca posseduta; inoltre può effettuare un altro attacco, a una penalità di -5, con un'arma o un'arma naturale utilizzando le braccia.

Qualità speciali: Un trasfigurato di Tzanaar mantiene tutte le qualità speciali della creatura base, e in più ottiene la qualità speciale descritta sotto.

Sbranare (Str): Se un trasfigurato di Tzanaar riesce a uccidere un avversario solamente con il suo morso, acquisisce un bonus temporaneo di +4 alla Costituzione, per la durata di 1 ora.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base.

Abilità: Un trasfigurato di Tzanaar ottiene un bonus intrinseco di +4 alle prove di Nuotare, Saltare, Scalare e Sopravvivenza.

Talenti: Un trasfigurato di Tzanaar ottiene uno dei seguenti talenti (a scelta): Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Correre, Tempra Possente, Tenacia Incrollabile*. Il trasfigurato di Tzanaar deve comunque soddisfare i normali requisiti richiesti.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 4: "Talenti".

Ambiente: Lo stesso della creatura base, in un territorio sotto l'influsso di Tzanaar.

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-12).

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Tesoro: Lo stesso della creatura base.

Allineamento: Generalmente caotico malvagio.

Avanzamento: Per classe del personaggio.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +3.

TRASFIGURATO DI YORDUL

I volti dei trasfigurati di Yordul sono tesi e inespressivi, il loro sguardo è vacuo e la loro carnagione grigia e cinerea. La corporatura si fa esile e smagrita, come se gli esseri iniziassero lentamente a mummificarsi. Le creature si fanno silenziose, e quando non possono fare a meno di parlare emettono una voce flebile e appena percepibile, oppure usano soltanto poche parole. A volte diventano vagamente assenti nei confronti di tutto ciò che accade intorno a loro, oppure ansimano ossessivamente, mentre in altre occasioni

sono quasi catatonici. Difficilmente combattono, preferendo gli agguati e la fuga ovvero incantesimi che agiscano in maniera subdola, ma l'aura di angoscia e disperazione che emanano li rende comunque un pericolo letale. Inoltre, se messi alle strette o impauriti oltre ogni controllo da un pericolo effettivo, combattono con la furia della disperazione.

Esempio di trasfigurato di Yordul

Il drago possiede corna che si estendono all'indietro lungo il collo, orecchie increspate e alcune corna più piccole sulle guance, sul mento e sulle sopracciglia. Il naso è a forma di becco ed è dotato di un piccolo corno. Il drago emana odore di fumo e zolfo, e le sue scaglie risplendono di sfumature tra il cremisi e lo scarlatto. Ombre nere sembrano addensarsi lungo il corpo del drago, mentre l'oscurità inghiotte la figura del rettile.

Questo esempio utilizza un drago rosso adulto maturo come creatura base.

Drago rosso adulto maturo trasfigurato di Yordul

Drago Enorme (fuoco)

Dadi Vita: 25d12+150 (312 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 45 m (scarsa)

Classe Armatura: 32 (-4 taglia, +24 naturale), contatto 4, colto alla sprovvista 32

Attacco base/Lotta: +25/+44

Attacco: Morso +34 in mischia (2d8+11)

Attacco completo: Morso +34 in mischia (2d8+11), 2 artigli +29 in mischia (2d6+5), 2 ali +29 in mischia (1d8+5) e colpo di coda +29 in mischia (2d6+16)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso)

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, ghermire migliorato, incantesimi, presenza terrificante, schiacciamento, angoscia dell'oscurità

Qualità speciali: Immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, percezione cieca 18 m, resistenza agli incantesimi 23, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 54 m, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo

Tiri salvezza: Temp +20, Rifl +14, Vol +17

Caratteristiche: For 33, Des 10, Cos 23, Int 18, Sag 19, Car 18

Abilità: Ascoltare +30, Cercare +27, Concentrazione +24, Conoscenze (arcano) +19, Conoscenze (geografia) +13, Conoscenze (natura) +10, Conoscenze (piani) +10, Conoscenze (religioni) +13, Conoscenze (storia) +13, Diplomazia +23, Intimidire +31, Nascondersi +0, Osservare +25, Percepire Intenzioni +13, Raggiungere +10, Saltare +40, Sapienza Magica +15, Valutare +27

Talenti: Allerta^B, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Ghermire, Ghermire Migliorato, Ghermire Multiplo, Incalzare, Soffio Rapido, Virare

Ambiente: Montagne calde, in un territorio sotto l'influsso di Yordul

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Caotico malvagio

Grado di Sfida: 19

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Combattimento

Questo drago preferisce combattere solo quando è sicuro di poter distruggere i propri avversari senza dare troppo nell'occhio. In tutti gli altri casi preferisce ricorrere ai suoi incantesimi e alle sue capacità magiche per condurre i suoi avversari in zone oscure e poi iniziare la battaglia utilizzando la sua arma a soffio.

Arma a soffio (Sop): Cono di 15 m, 14d10 danni da fuoco, Riflessi CD 28 dimezza.

Capacità magiche: 7 volte al giorno: *localizza oggetto*. 9° livello dell'incantatore.

Ghermire migliorato (Str): Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 2d8+11 danni al round o artiglio per 2d6+5 danni al round.



Trasfigurato di Yordul

Presenza terrificante (Str): Raggio di 63 m, DV 24 o meno, Volontà CD 26 nega.

Schiacciamento (Str): Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+16 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 28 per non rimanere immobilizzati.

Angoscia dell'oscurità (Sop): Per una volta al giorno, quando questo drago si trova in una condizione di penombra o di oscurità, può trasmettere con la sua semplice presenza una sensazione di angoscia nelle creature presenti nel raggio di 15 metri. Le vittime subiscono gli stessi effetti di un incantesimo *disperazione opprimente* (25° livello dell'incantatore) a meno che non superino un tiro salvezza sulla Volontà con CD 26.

Incantesimi: Come uno stregone di 9° livello.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/5; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma; 1° - allarme, dardo incantato, protezione dal bene, scudo, stretta folgorante; 2° - cura ferite moderate, grazia del gatto, oscurità, suono dirompente; 3° - dissolvi magie, nube maleodorante, protezione dall'energia; 4° - invisibilità superiore, scudo di fuoco.

CREARE UN TRASFIGURATO DI YORDUL

Il "trasfigurato di Yordul" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea (cui d'ora in avanti ci si riferirà con il termine "creatura base") che non sia un esterno e non possieda il sottotipo extraplanare. Il tipo e il sottotipo della creatura base rimangono immutati. Il trasfigurato di Yordul usa tutte le statistiche di base e le capacità speciali della creatura base, fatta eccezione per quanto indicato di seguito.

Attacchi speciali: Un trasfigurato di Yordul mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base, e in più ottiene gli attacchi speciali descritti sotto.

Angoscia dell'oscurità (Sop): Per una volta al giorno, quando un trasfigurato di Yordul si trova in una condizione di penombra o di oscurità, può trasmettere con la sua semplice presenza una sensazione di angoscia nelle creature presenti nel raggio di 15 metri. Le vittime subiscono gli stessi effetti di un incantesimo *disperazione opprimente* (livello dell'incantatore pari ai DV del trasfigurato di Yordul) a meno che non superino un tiro salvezza sulla Volontà con CD pari a 10 + 1/2 dei DV del trasfigurato di Yordul + il modificatore di Int del trasfigurato di Yordul.

Qualità speciali: Un trasfigurato di Yordul mantiene tutte le qualità speciali della creatura base, e in più ottiene scurovisione nel raggio di 18 metri. Nell'eventualità che la creatura base già possieda la scurovisione, questa capacità è cumulativa (aumentando la portata complessiva della scurovisione di 18 metri aggiuntivi).

Caratteristiche: Le stesse della creatura base.

Abilità: Un trasfigurato di Yordul ottiene un bonus intrinseco di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

Talenti: Un trasfigurato di Yordul ottiene uno dei seguenti talenti (a scelta): Allerta, Attacco Deperente*, Furtivo, Ingannevole, Velo del Mistero*. Il trasfigurato di Yordul deve comunque soddisfare i normali prerequisiti richiesti.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 4: "Talenti".

Ambiente: Lo stesso della creatura base, in un territorio sotto l'influsso di Yordul.

Organizzazione: Solitario o coppia.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Tesoro: Lo stesso della creatura base.

Allineamento: Generalmente caotico malvagio.

Avanzamento: Per classe del personaggio.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +3.

Illustrazione di Alberto Dal Lago



Se un GM decide di utilizzare per la sua campagna tutto il materiale descritto in questo manuale, le avventure saranno fitte di pericoli e intrise di un'atmosfera minacciosa, ma naturalmente nasceranno delle differenze notevoli in base al grado di influsso che le entità esercitano sul territorio. Al crescere dei tre gradi di influsso (debole, moderato, forte) corrisponderanno avventure dai toni sempre più spaventosi. Investigare sulla misteriosa comparsa di creature trasfigurate non equivale a lottare per difendere gli ultimi resti di un mondo ormai al collasso. Per questo motivo, nelle pagine successive si distinguono tre stili di avventura corrispondenti grosso modo a ciascuno dei tre gradi di influsso: avventure *investigative*, *epiche* e *apocalittiche*. Tutti questi stili possono essere incorporati in un'unica campagna che veda l'inizio, lo sviluppo e la conclusione dell'assalto del Nephandum, secondo una progressione logica che favorisce l'affacciarsi naturale delle tre tematiche.

Va però specificato che i consigli forniti di seguito servono esclusivamente da linee guida, senza risultare in alcun modo vincolanti. Il GM è libero di selezionare gli elementi che ritiene più adatti per la sua campagna, e non è tenuto in alcun modo a utilizzare in successione gli stili proposti. In altre parole, è possibile che una campagna cominci subito con lo stile epico senza adottare prima lo stile investigativo, o anche che due o più stili vengano contaminati tra loro. Come sempre, l'ultima parola spetta al GM.

Per ogni stile di avventura vengono descritti gli elementi generali che lo contraddistinguono, seguiti da indicazioni su come allacciarsi alle tematiche dell'orrore cosmico di Nephandum. A corredo di ogni sezione, infine, sono presentati numerosi spunti di avventura con cui cominciare a giocare.

STILE INVESTIGATIVO

Una campagna in stile investigativo potrebbe tranquillamente sembrare una normale campagna di un gioco di ruolo fantasy. Le trame proposte dal GM seguiranno il classico schema delle avventure fantasy, ma con alcune importanti differenze, innanzitutto per quanto riguarda l'atmosfera. In un'avventura di stile investigativo, i protagonisti sono interessati a comprendere le implicazioni di fenomeni sinistri, mentre gli antagonisti sono in genere l'emissario di un Terrore Ancestrale e la sua loggia, con l'aggiunta di un numero ristretto di creature che possiedono un archetipo trasfigurato. In più, è il territorio stesso a offrire un'atmosfera inconsueta, a tratti soffocante. Il GM dovrebbe dosare questi ingredienti con molta attenzione, evitando di ripetere sempre gli stessi stereotipi e inserendo gli elementi del Nephandum in una campagna più vasta che preveda anche avventure slegate dalle sue tematiche specifiche.

ELEMENTI DELLO STILE INVESTIGATIVO

Qui di seguito vengono delineate alcune delle componenti fondamentali delle storie investigative. Sono trame e situazioni tipiche che possono infondere alle avventure fantasy un giusto tocco di orrore. Per illustrare i vari elementi viene fornito un esempio di avventura.

- **Segreti terribili:** L'esplorazione dell'ignoto è uno dei motori principali di qualsiasi avventura fantasy, ma se di mezzo c'è la paura si ottengono storie ancora più palpitanti. L'investigazione permette di svelare orribili segreti e apprendere conoscenze proibite, ma a quale prezzo? A volte la risoluzione di un enigma conduce a verità che era meglio non sapere, per il bene proprio e della

comunità. Oppure mette i nemici in allerta, obbligandoli a scomparire dalla circolazione per riorganizzarsi più efficacemente. Un segreto terribile è strutturato su livelli sovrapposti di mistero. La soluzione a cui i PG arrivano faticosamente viene smentita da nuovi eventi ancor più raggelanti, che aggiungono variabili imprevedibili al problema da risolvere.

Esempio: L'assassino che si aggira per il villaggio uccidendo i ricchi mercanti viene finalmente catturato, ma sul suo cadavere si scoprono strani simboli rossi e la notte successiva avviene un altro omicidio. Forse il villaggio è vittima di un'organizzazione dai macabri rituali?

- **Indizi misteriosi:** Gli indizi sono i mattoni con cui si costruisce una storia investigativa. Con indizi non si intendono solo le prove fisiche raccolte sul campo, ma anche le situazioni che si muovono intorno ai PG e l'atmosfera complessiva che si respira. Ogni elemento nuovo della vicenda può rappresentare un passo in avanti o una falsa pista. Gli indizi devono sempre conservare un alone di mistero, alimentando le supposizioni dei PG e favorendo un clima di incertezza. Si ricordi che in generale "gli indizi confermano altri indizi": quando i giocatori si mettono in testa di essere sulla giusta strada, ogni elemento che si aggiunge viene visto come una convalida delle loro teorie. Ma il vero significato di un indizio potrebbe rivelarsi solo molto avanti, ribaltando tutto ciò che si dava per appurato.

Esempio: I PG scoprono che i simboli rossi compaiono come tatuaggi sulla schiena del principe, che però è un fanciullo di nove anni. Che relazione potrebbero avere con la confraternita degli assassini? Forse la sua balia o altri attendenti fanno parte dell'organizzazione e lo stanno istruendo segretamente? Oppure è il sovrano stesso a capo della loggia? Qualche ricerca in più presso la corte permette ai PG di scagionare tutti quanti, ma intanto i delitti continuano. Forse è il caso di capire come mai il precedente menestrello si è allontanato tanto in fretta.

- **Luoghi sinistri:** Gli scenari ideali per ambientare le avventure investigative sono quelli che mettono i PG in un'atmosfera di perenne apprensione. Difficilmente si riesce a creare il senso di mistero in una situazione quotidiana o alla luce del sole. I PG devono sapere che ogni loro mossa potrebbe rompere un sottile equilibrio instaurato con le persone o con l'ambiente, e che il rischio di rimanere invischiati è molto alto. Un villaggio solitario, i bassifondi della città, i ruderi di

un castello, una cupa foresta, un dungeon: mentre i PG stanno compiendo le loro ricerche, lo scenario li minaccia costantemente, sia sotto il profilo fisico che quello psicologico. Dietro ogni angolo o porta potrebbe esserci un nemico, gli alleati sono lontani e la sensazione di paranoia rende tutto più difficile.

Esempio: Il precedente menestrello di corte è stato visto l'ultima volta fuori città, presso un mulino abbandonato. I PG si recano laggiù e cominciano l'esplorazione. Tutto versa in pessime condizioni, con scie di sangue sul pavimento che mettono immediatamente in allarme. Lungo le gallerie che vanno verso i sotterranei, i PG si preparano a ricevere un assalto da un momento all'altro. Al termine del corridoio trovano una cripta completamente affrescata con gli stessi simboli rossi scoperti sull'assassino e sul figlio del re, ma del menestrello nessuna traccia.

- **Magia pericolosa:** Le tipiche avventure fantasy presentano un alto tasso di magia, in tutte le sue possibili accezioni. Per favorire un'atmosfera di mistero, la magia dovrebbe ricevere uno sbilanciamento dalla parte degli antagonisti. Anche tecniche molto semplici possono risultare efficaci: rendere la divinazione meno incisiva, in modo che i segreti di PNG, di luoghi o di oggetti non siano immediatamente svelati; mettere di fronte ai PG degli avversari che hanno un livello dell'incantatore più alto, a rappresentare una magia pericolosa, sfuggente e dannosa; introdurre degli incantesimi che i giocatori non conoscono, descrivendone gli effetti con particolari bizzarri e misteriosi. In generale, comunque, la magia non deve passare come un fenomeno ordinario, ma come una disciplina sempre imprevedibile che esula dalle leggi della natura.

Esempio: Non appena escono dal mulino i PG si accorgono che su due di loro sono comparsi i simboli rossi. Cosa potrebbe averli provocati? E quali sono i loro effetti? Il gruppo ispeziona la zona a tappeto, e dopo poco viene avvistata una figura che si allontana, abbigliata con vesti variopinte. Probabilmente, a loro insaputa, sono vittime di un incantesimo da parte del menestrello. Ora devono tornare in città per scovarlo.

- **Cospirazioni occulte:** Le storie del terrore e dell'investigazione possiedono sempre dei colpi di scena, delle rivelazioni improvvise che rimettono insieme tutti gli indizi scoperti. Una delle sorprese maggiori è scoprire che un'organizzazione occulta ha ordito alle spalle del gruppo e della comunità. Le alleanze segrete di PNG o mostri sono rette dall'obiettivo comune di raggiungere posizioni di potere, dalla condivisione di una fede bla-

QUANTI EMISSARI IN GIOCO?

Le indicazioni fornite in queste pagine fanno sempre riferimento alla presenza di un unico emissario di un Terrore Ancestrale. Ciò non vuol dire, tuttavia, che una campagna di Nephandum debba incentrarsi sulle trame di un solo emissario. Mentre i PG combattono per respingere l'orrido influsso di Yordul da una regione, Hyssiris potrebbe mettere in stallo i poteri consolidati di un'altra zona del mondo. Anche se i PG riescono a distruggere tutti i fulcri del terrore di Yordul, potrebbero ritrovarsi ben presto a fronteggiare l'avanzata delle creature guidate dal Signore della Follia.

Inoltre, quanto detto dimostra che gli stili d'avventura (investigativo, epico, apocalittico) non devono necessariamente susseguirsi secondo l'ordine tradizionale. Dopo aver annullato l'influsso debole di Melpheron sulla regione, all'improvviso i personaggi potrebbero scoprire che l'emissario e la loggia di Tzanaar sono ben avanti nel loro tentativo di conquistare il mondo, e che l'influsso di quest'ultimo Terrore Ancestrale può ormai essere classificato come forte. In questo modo, dopo un'avventura di stile investigativo (corrispondente all'influsso debole di Melpheron) si passerebbe a una di stile apocalittico (corrispondente all'influsso forte di Tzanaar).

sfema, o semplicemente dalla volontà di procurare il male altrui (o, peggio ancora, da tutte e tre le cose assieme). Le eminenze grigie della cospirazione non sono facili da individuare, perché spesso fanno uso di pedine secondarie che vengono raggirate o pagate profumatamente. Scoprire gli obiettivi e i membri di una congiura risulta spesso un'impresa proibitiva.

Esempio: La notte stessa in cui i PG ritornano in città vengono a sapere che non ci sono stati più omicidi dalla loro partenza. Paradossalmente, il re sospetta proprio di loro e ha mandato le sue guardie per arrestarli. Mentre fuggono per i vicoli del porto, i due PG con i tatuaggi rossi cominciano a sbavare di rabbia e aggrediscono i compagni. Nella colluttazione che segue, il gruppo viene circondato dalle guardie e condotto nelle segrete del castello. Laggiù viene ricevuto da tre figure: il vecchio menestrello, il re e il giovane principe. La loro congiura per eliminare i mercanti locali avrà ora nuove pedine...

INVESTIGAZIONE NEL NEPHANDUM

In una campagna di Nephandum, l'azione comincia inevitabilmente quando il letale Piano Ipogeo posa gli occhi o entra in contatto con il Piano Materiale in cui vivono e agiscono i PG. Questo primo contatto segna l'inizio di una strenua lotta che si protrarrà per lungo tempo. Ma l'inizio della campagna non viene necessariamente annunciato da un evento epocale che rivela subito la minaccia imminente. Anzi, nella maggior parte dei casi nessuno intuisce la vera portata dell'avvenimento in apparenza marginale che attira uno dei Signori del Terrore verso il nuovo territorio di conquista.

La sensazione di mistero può essere facilitata introducendo nelle prime sessioni trame, obiettivi e ostacoli che sembrano puntare in tutt'altra direzione, occultando in tal modo l'evento scatenante della venuta del Nephandum. Inoltre, è perfettamente possibile applicare i temi di una campagna di Nephandum anche a una campagna già in corso da tempo. La spinta dei Terrori Ancestrali è inarrestabile e la ricerca di nuove realtà da assimilare non si ferma davanti a nulla, quindi i PG potrebbero trovarsi a combattere contro le forze del Nephandum semplicemente per guadagnarsi il diritto di ripristinare il mondo che conoscevano.

In ogni caso, il Nephandum estende la sua morbosa influenza sul Piano Materiale per la prima volta quando interagisce con un emissario attraverso un gorgo dimensionale (vedi Capitolo 1: "Nephandum"). Un tale evento può sembrare casuale, ma dopo un'attenta analisi retrospettiva spesso si scopre che il gorgo dimensionale è stato attirato da qualcosa. Del resto, il Nephandum è un piano estremamente antico, e forse nelle ere passate aveva seminato tracce e segnali nei mondi più giovani, in attesa che reagissero al momento propizio. Chi può dire cosa si nasconde sotto le rovine di una città sepolta dalle sabbie del deserto, in una biblioteca segreta di cui tutti hanno dimenticato l'esistenza o in un tempio proibito soffocato dalla vegetazione selvaggia di una giungla?

Oltre all'arrivo di un emissario, tra gli effetti della comparsa di un Terrore Ancestrale vanno sicuramente inclusi la presenza di strane creature mai viste prima (che possiedono un archetipo trasfigurato), il cattivo funzionamento della magia divinatoria e altri segni inesplicabili (per esempio, il diffondersi di rose che grondano sangue). Tutti gli indizi che gli investigatori saranno in grado di raccogliere costituiranno tante piccole tessere di un grande mosaico, la cui figura complessiva rimarrà ancora incerta.

Paura diffusa

Lo sguardo dei Terrori Ancestrali si posa con maggiore frequenza su quelle civiltà che possiedono un qualche grado di sviluppo o una lunga storia alle spalle, infiltrandosi nelle brecce più minute del loro tessuto sociale e sfruttando abilmente le fragilità degli individui che le compongono. Nelle società organizzate è più facile che ci siano persone tormentate, senza prospettive o semplicemente timorose del prossimo, magari perché vessate dalla tirannia di governanti senza scrupoli o da continue guerre di cui ignorano il motivo. Anche re, principi o altre figure di potere, pur circondati dallo sfarzo o dalla vita agiata, bramano di conquistare una posizione che temono di non poter raggiungere mai. Nelle società sviluppate, desideri e paure si intrecciano fino al punto di soffocarsi.

Restituire le attenzioni dei Signori del Terrore diventa a volte una fatale necessità. In un mondo dove serpeggia la paura di scomparire dalla scena in ogni momento e per i motivi più futili, accogliere le offerte dei Terrori Ancestrali assicura un vantaggio considerevole sugli altri. La costante sensazione di oppressione deve essere cancellata, ma come fare? La soluzione più immediata è quella di diventare agenti attivi di un orrore ancora più grande, avvicinandosi a conoscenze abominevoli che esaltano proprio ciò che in passato si temeva maggiormente.

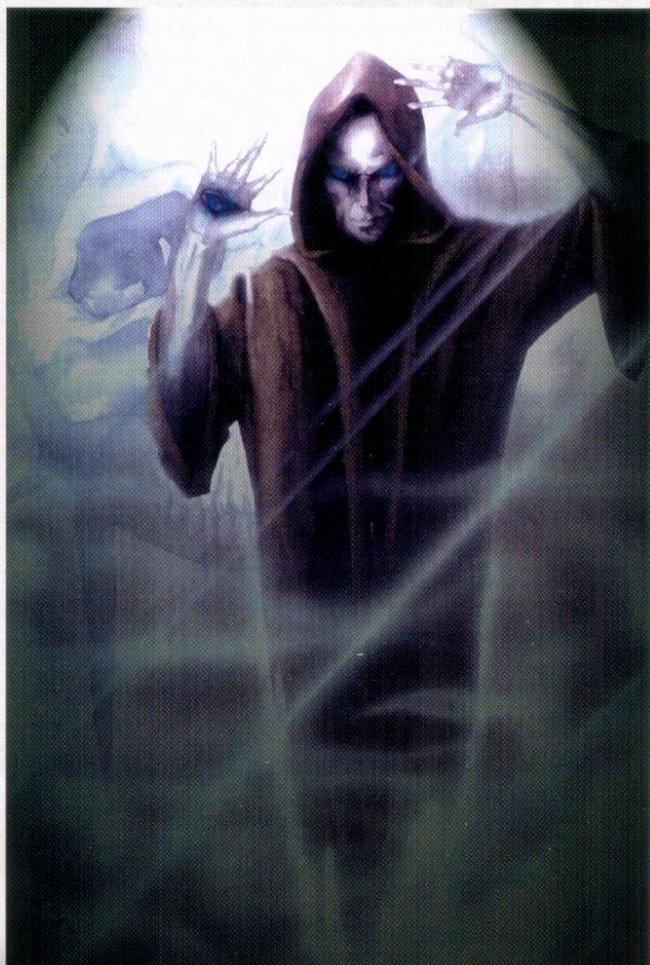


Illustrazione di Elisa Ferrolto

Orrore dietro l'angolo

L'orrore soffoca il mondo reale non tanto attraverso quello che si vede, bensì attraverso quello che *non* si vede. Le pedine a disposizione delle entità sono ancora nascoste, e il loro compito è difficoltoso: da un lato hanno il dovere di stimolare la forma di paura più gradita al loro Signore, dall'altro devono riuscire a farlo senza attirare l'attenzione delle forze principali a difesa del Piano Materiale, che in questa fase potrebbero ancora contrastarle con successo. Lo scontro tra gli invasori e i difensori della realtà è soprattutto una lotta di intelletto, fatta di manovre oscure, intrighi e azioni segrete da un lato, e ricerche, indagini e risoluzioni di complicati enigmi dall'altro. I primi cenni di sconvolgimenti nella regione rivelano che una forza sconosciuta è attiva da qualche parte, ma di chi o cosa si tratta? Dove si nasconde? Dove e quando colpirà? Quali sono i suoi obiettivi?

Spesso la minaccia che i PG si trovano ad affrontare emerge prima di tutto su luoghi e creature del loro mondo quotidiano che inaspettatamente vengono corrotte dalle azioni degli emissari dei Terrori Ancestrali. L'amichevole oste della locanda dove i PG si sono sempre riuniti a fine avventura diventa sotto i loro occhi un mostro sanguinario. I giocattoli e i congegni dello gnomo si animano e si rivoltano contro le creature viventi. La dolce figlia del borgomastro di paese viene rapita da creature mostruose nel cuore della notte. L'orrore potrebbe abbattersi in tutti quei contesti che i PG ritengono familiari e conosciuti, inclusi i luoghi che frequentano normalmente o le persone più care.

Leggende, dicerie e presagi

Il Nephandum minaccia il futuro del mondo, ma è una forza che proviene dal passato più remoto. In alcuni casi, in ere molto lontane, una sua estensione aveva già toccato il Piano Materiale seminando i germi del terrore, lasciando segni, leggende e profezie presso le creature più selvagge o primitive, o semplicemente imprimendo il suo marchio su un mondo che, millenni dopo, sarebbe stato maturo per la conquista.

SOFFOCARE I POTERI LOCALI

Definire quali sono i poteri a difesa del territorio è uno dei compiti primari del GM nella pianificazione della campagna, poiché è dalla loro resistenza che dipenderanno tutti gli eventi futuri. In genere possono essere di tre categorie: il potere temporale, quello magico e quello religioso. Per potere temporale si intende il governo più o meno legittimo che esercita di fatto la sua autorità sul territorio e comanda le forze militari. Il potere magico è più variegato e meno facile da definire: potrebbe trattarsi di una scuola di magia o di un consiglio di maghi presente in loco, ma anche di qualcosa di più anomalo ed esotico, come un popolo di folletti che vive nei boschi, schiere di non morti che sciamano per i cimiteri, o più semplicemente la dimora dell'unico incantatore che vive nella zona. In altre parole, il potere magico che difende un territorio è la forma di magia arcana predominante. Il potere religioso, infine, è rappresentato dalle forze clericali di una o più divinità presenti nell'area. Templi e santuari sono i luoghi di potere religioso più ovvi, ma potrebbero

D'altro canto, anche se la volontà malevola del Nephandum non è mai giunta a toccare il Piano Materiale, la sua oscura esistenza ha sempre affascinato e terrorizzato da lontano tutti coloro che si sforzavano di scrutarla. Una tribù di umanoidi barbarici, alcuni studiosi arcani spregiudicati o sacerdoti in guardia contro le forze malvagie potrebbero aver scoperto, attraverso ricerche occulte, evocazioni e libri proibiti, frammenti incompleti e distorti che parlano di una minacciosa dimensione che distrugge tutti i mondi che incontra sul suo cammino. I divinatori in particolar modo, preoccupati di scoprire il destino del mondo conosciuto, potrebbero aver intravisto dei presagi della venuta del Nephandum.

Profezie, leggende e divinazioni sono state dimenticate o male interpretate col passare dei secoli. Si sono trasformate in racconti popolari, scritti di occultismo, favole per spaventare i bambini, quartine apocalittiche, sequenze incomprensibili di segni premonitori. Nella maggior parte dei casi, queste leggende finiscono per essere considerate poco affidabili, ridicole o bollate come racconti da taverna.

Con la venuta del Nephandum, tuttavia, agli occhi più attenti le antiche leggende iniziano ad acquistare un significato nuovo. Il compiersi delle vecchie profezie può essere usato per scandire l'avanzata inesorabile del Nephandum e rendere chiaro ai PG l'ineluttabile destino del mondo. Le leggende potrebbero fornire indizi preziosi per prevedere la prossima mossa degli emissari, o addirittura offrire un barlume di speranza per scongiurare la catastrofe finale.

Guerre segrete

Non è facile intuire chi sia stato corrotto dal Nephandum e chi invece lo combatta. A volte il marchio della trasfigurazione è visibile a tutti, ma più spesso viene celato con accortezza. Chiunque sia in possesso di conoscenze proibite preferisce custodirle per sé. Da una parte, gli eroi che aspirano a frenare l'apocalisse sono obbligati a nascondere i reali pericoli del mondo per evitare una diffusione della paura su larga scala. Dall'altra, i portavoce dei Signori del Terrore preferiscono muoversi di soppiatto per scagliare attacchi mirati, senza ricevere nessun intralcio nelle loro attività.

esisterne altri, come il bosco sacro di un circolo druidico, le tombe di santi, eroi e grandi sacerdoti del passato, o le terre toccate dal passaggio diretto di una divinità.

Il GM dovrebbe decidere in anticipo quali saranno i poteri a difesa del territorio, affinché siano ben chiari gli obiettivi e le mosse dell'emissario. Qualsiasi combinazione è applicabile, e ciascuna crea uno scenario di tipo diverso. In genere la strategia migliore è quella di definire almeno uno dei tre poteri che abbia un controllo solido del territorio, lasciando agli altri due il compito di coadiuvare (o di ostacolare) il potere dominante. Più si vogliono rendere le cose difficili all'emissario, più si rafforzeranno i poteri a difesa del territorio. Se da un lato trionfare su un territorio ben difeso da tutti e tre i poteri potrebbe essere un'impresa molto difficoltosa per l'emissario, dall'altro la sua eventuale vittoria costituirebbe un punto di svolta drammatico per ciascuna delle forze in gioco. Tutto dipende dall'impronta che il GM desidera dare alla sua campagna.

Lo stile investigativo non implica che i PG debbano astenersi dall'azione e dal combattimento. Gli scontri saranno comunque ricorrenti, anche se gli emissari delle entità preferiranno agire tramite intermediari: mostri, umanoidi e mercenari asserviti saranno il loro pane quotidiano. Quello che dovrà mancare sempre è il pezzo finale del movente. Perché i contadini del villaggio dissanguano fino all'ultima goccia gli elfi che catturano nei boschi? Chi ha aizzato un branco di lupi crudeli contro gli halfling che vivevano nel tempio? La risposta a queste domande dovrebbe rimanere in sospeso.

Ancora di più, il lavoro di facciata degli emissari e delle loro logge potrebbe rendere i PG invisibili alla popolazione o ai reggenti locali. Gli emissari riescono molto bene a nascondere le loro attività, o addirittura le fanno apparire come positive, seducendo le frange della popolazione più sensibili. I PG animati dalle migliori intenzioni potrebbero ritrovarsi con le spalle al muro (perseguitati, imprigionati, scacciati o addirittura uccisi) perché i loro segnali di allarme non vengono creduti. Il clima di paranoia che potrebbe scaturire da questa situazione obbligherà i PG a

SPUNTI PER AVVENTURE INVESTIGATIVE

Di seguito sono forniti alcuni spunti che il GM può utilizzare per dare avvio a un'avventura investigativa. Si tratta di semplici idee, che possono comunque essere integrate all'interno di una campagna già in corso. In ognuno dei seguenti spunti è evidente il richiamo ai cinque Terrori Ancestrali, e il GM dovrebbe sfruttare l'alone di mistero per inserire gradualmente tutti gli elementi presentati in questo manuale.

1. I piccoli animali domestici del villaggio (cani, gatti, conigli e così via) hanno cominciato a ribellarsi, mostrando un atteggiamento feroce. Certuni addirittura assalgono in branco la gente con la chiara intenzione di sbranarla. C'è qualcuno o qualcosa, nascosto nella foresta intorno al villaggio, che comanda le piccole creature?
2. Anni fa, un nobile solitario e taciturno si tolse la vita quando capì che non avrebbe mai ottenuto l'amore della giovane chierica del tempio locale. Ma ora, nel cuore della notte, una figura che sembra fatta d'ombra segue ogni passo della sacerdotessa, eliminando in modo orribile chiunque le si avvicini. Quale potere occulto gli ha concesso di tornare dalla morte, e cosa ha in serbo il nobile per la città che lo aveva rinnegato?
3. Qualcosa non va nel tempio locale. Dopo il suo ritorno da un remoto villaggio sulle rive di un lago, dove si era recato per prestare soccorso agli abitanti di laggiù, il chierico più anziano produce pozioni e lancia incantesimi di guarigione che rendono la pelle giallastra e malsana. Il chierico è impazzito, è stato maledetto o altro ancora? Cosa si nascondeva nel villaggio sul lago a cui ha fatto visita?
4. L'unico figlio del re è in procinto di diventare maggiorenne, e presto verrà ufficialmente nominato erede al trono. Ma in concomitanza col suo imminente compleanno, il principe inizia a fare proclami di guerra contro gli stati vicini e ha perfino ordinato una coscrizione obbligatoria degli abitanti del luogo. Forse il giovane è influenzato dalla bella e fatale nobildonna che spesso si presenta al suo fianco a corte?
5. Una vista sconcertante si è presentata agli occhi delle guardie cittadine di buon mattino: le tribù di goblin e hobgoblin che vivevano sulle montagne si sono radunate davanti alle porte cittadine rinunciando a ogni intento bellicoso e chiedendo asilo entro le mura. Qualcosa di terribile e spietato infesta le colline e falcidia le tribù goblinoidi, così terrorizzate che preferiscono chiedere aiuto ai loro acerrimi nemici. Il reggente locale non sa se credere o meno alla storia, ma per la sicurezza della città (e per sbarazzarsi in fretta dei nuovi "alleati") ha deciso di inviare degli avventurieri a esplorare le zone selvagge.
6. Si dice che la vecchia torre fosse infestata dagli spiriti, ma si trattava solo di storie inventate per spaventare i ragazzi (che spesso si sfidavano a trascorrere la notte al suo interno). Di recente le cose si sono fatte serie, e le sale della torre sembrano luoghi irreali: stanze che traballano misteriosamente, corridoi che si ritorcono su se stessi, scale che scendono e salgono allo stesso tempo, porte e finestre che si aprono su viste impossibili. Che cosa nasconde davvero la torre?
7. In città è giunto un viaggiatore sconosciuto. Nessun problema, cose che capitano. Poi ne è giunto un altro. E un altro. E un altro ancora. Poi hanno iniziato a giungerne a dozzine, e in molti hanno compreso che qualcosa non va: i viaggiatori sono tutti molto simili l'uno all'altro, come se fossero gemelli, non parlano mai con nessuno, e i cadaveri di vari abitanti del luogo sono stati ritrovati gonfi e tumefatti.
8. Le guardie cittadine hanno visto parecchie cose strane, ma mai qualcosa di così orrendo come la morte del mastro armaiolo cittadino, ritrovato appeso a un muro della sua fucina e trafitto dalle decine di spade che egli stesso aveva forgiato. L'armaiolo era chiuso nella sua bottega, e non c'era nessuno all'interno: sembra quasi che le lame si siano animate e lo abbiano trafitto per loro volontà.
9. I Giullari del Liuto Danzante sono una compagnia di halfling, attori e intrattenitori girovaghi che viene in città una volta all'anno, e sono molto attesi per i loro numeri comici, di danza, di canto e di recitazione. Tuttavia gli spettacoli di quest'anno sono molto diversi: macabri, inquietanti, a volte addirittura sanguinari. Per non parlare di coloro che entrano nella tenda della chiromante, uscendone sconvolti come se avessero visto la morte in faccia. Dopo quattro suicidi tra coloro che hanno assistito agli spettacoli dei saltimbanchi, le autorità cittadine decidono di indagare.
10. I minatori locali, lavorando in un tunnel sotto la montagna, violano inavvertitamente una camera funebre rimasta nascosta per secoli nelle viscere della terra. Sono esterrefatti nel vedere emergere dalla tomba, vivo e vegeto, quello che tutti gli abitanti della regione veneravano come un eroico condottiero dei tempi antichi. L'eroe del passato viene accolto con tutti gli onori del caso, ma si comporta in modo molto diverso da quello che ci si aspettava: è umorale, volubile, violento, e annuncia a tutti che la fine del mondo conosciuto è vicina, e che nessuno si salverà.

muoversi con una circospezione sempre maggiore, evitando di sbandierare ai quattro venti le loro intenzioni o i piani per arginare il nemico.

Emissari del Nephandum

Gli emissari sono tra le figure più importanti di un'intera campagna di Nephandum. Hanno il compito di capitanare le forze delle entità e contrapporsi ai PG con l'uso della forza e della magia. Inoltre, l'emissario è il profeta che semina il terrore attorno a sé, l'anima nera che fonda e manovra le logge, lo stratega che muove le fila della conquista del Piano Materiale. In termini di gioco, l'emissario è l'antagonista ideale in tutte le avventure di stile investigativo del Nephandum.

All'inizio, il compito dell'emissario è tanto importante quanto difficoltoso. Affinché l'opera del Terrore Ancestrale possa proseguire, egli ha bisogno di servitori e alleati che lo aiutino nel suo scopo. Fortunatamente per lui, si trova ad agire in un territorio che molto probabilmente è già soggetto alle forze corrottrici del suo Signore. Con prudenza, astuzia e crudeltà, riuscirà a radunare attorno a sé i soggetti più ambiziosi e vulnerabili al richiamo del sangue, dell'oscurità, della malattia, della follia o della bestialità. Con lusinghe e promesse di potere riuscirà a organizzare una loggia devota al Terrore Ancestrale. Esistono tuttavia molte forze che si contrappongono all'assedio dei Terrori Ancestrali. Ecco perché l'obiettivo immediato di un emissario, oltre a seminare la forma di terrore prediletta dal suo sovrano, deve essere l'indebolimento delle strutture di potere che stanno a difesa del Piano Materiale.

L'obiettivo che guida l'emissario nelle avventure investigative non è la conquista diretta del potere, bensì il sabotaggio delle strutture già esistenti. L'annientamento fisico degli oppositori potrebbe sembrare un metodo efficace, ma non sempre si tratta della scelta migliore: l'uccisione del re potrebbe portare al trono un suo erede maggiormente determinato, la distruzione di un tempio potrebbe provocare la venuta di chierici e paladini intenzionati a fare giustizia. Spesso l'uso di metodi diretti si rivela controproducente per gli emissari, dal momento che finisce per mettere in allarme forze più potenti. La strada migliore per bloccare gli avversari è quella di infiltrarsi all'interno delle strutture di potere per corromperle, indebolirle o controllarle da dietro le quinte.

Quando i poteri tradizionali non sono più in grado di esercitare il loro controllo sul territorio, la paura dilaga: forze militari allo sbando, popolazione che non si fida e si rivolta contro i suoi reggenti, incantatori messi l'uno contro l'altro, templi e chierici che perdono la fiducia e il sostegno dei loro seguaci. Se l'emissario riesce nella sua missione di sabotaggio, il Terrore Ancestrale potrà stringere la sua presa sulla realtà e provocare la comparsa di uno dei suoi empì artefatti.

Logge del terrore

Un emissario appena risvegliato è nel suo stato più fragile e vulnerabile: in caso di sconfitta, con lui viene soppresso anche il legame che il Terrore Ancestrale è appena riuscito a instaurare col mondo. Un passo falso alla partenza, e tutti i sogni di dominio e di assimilazione del Signore del Terrore potrebbero andare in fumo. Nonostante sia una situazione difficile, muovendosi con astuzia e discrezione l'emissario può trovare adepti e seguaci che gli consentano di fondare una loggia segreta senza troppe difficoltà.

All'interno della zona non dovrebbero mancare creature deboli, spaventate o intimidite, tutte ottime prede per le ambizioni dell'emissario.

Le logge del terrore radunano al loro interno sia i promotori che le vittime della paura: i primi trovano nell'organizzazione un terreno fertile per emergere, mentre i secondi sperano di scacciare la paura aderendo a una fazione che li protegga. Raramente ai membri della loggia viene rivelata subito la verità sull'esistenza e sugli scopi di un Terrore Ancestrale. Man mano che la loggia si consolida, l'emissario acquista sicurezza e inizia a svelare gradualmente la sua vera natura e gli scopi dell'organizzazione occulta.

Le logge costituiscono lo strumento principale, più duttile e versatile attraverso il quale l'emissario tenta di raggiungere il suo primo scopo a breve termine: la destabilizzazione o il controllo delle tre forme di potere tradizionale. Quando questo obiettivo viene raggiunto, spesso la loggia esce allo scoperto, si sostituisce alla struttura di potere abbattuta o la ingloba in piani di conquista più grandi.

Creature trasfigurate

Un altro terribile fenomeno associato alla presenza dei Terrori Ancestrali è il proliferare di creature che portano il loro indelebile marchio. La genesi dei trasfigurati non ha spiegazioni univoche, essendo la conseguenza di numerosi fattori. Il più importante di questi è sicuramente l'influsso che l'entità esercita direttamente sul territorio, un richiamo subdolo e invadente che pian piano raggiunge tutti gli abitanti. Quello che succede alla vittima di un Terrore Ancestrale non è dato saperlo: nella sua mente si affastellano immagini, lusinghe e paure che crescono di intensità fino al completo cedimento. In altri casi è ancora più semplice, quando la creatura è intenzionata ad accogliere il cambiamento della sua natura senza opporre alcuna resistenza o addirittura facilitandolo volontariamente.

Il primo trasfigurato che si manifesta in un territorio è sempre l'emissario. Lui è il punto di cedimento su cui l'entità concentra tutti gli sforzi, anche se nell'area i candidati potevano essere tanti altri. E infatti, le attività iniziali dell'emissario mirano a trovare altre creature macerate dai suoi stessi conflitti o spinte dalle medesime motivazioni, fondando così una loggia del terrore che è l'espressione più pura della paura dilagante. I membri della loggia che si avvicinano per primi guadagnano ben presto lo status di trasfigurati, come fosse una sorta di premio. Quando però la campagna di conquista e diffusione del terrore allarga il suo raggio di azione, non sempre gli aderenti alla loggia sono creature trasfigurate. Anzi, per l'emissario è meglio contare su una massa ignara e silenziosa che si limiti a eseguire gli ordini e non lotti per scalare le gerarchie.

L'influsso di un Terrore Ancestrale va comunque parecchio oltre le intenzioni del suo emissario. Nel territorio potrebbero spuntare dei trasfigurati che non hanno nessuna relazione con le logge del terrore. Nei villaggi sperduti, nelle foreste e nei dungeon, il richiamo del Terrore Ancestrale può alterare la natura di sordide creature o individui particolarmente vulnerabili. Spesso il trasfigurato viene scambiato per un pazzo o una manifestazione del male, e nulla più. Altre volte tenta di ricongiungersi a creature come lui, infoltendo i ranghi delle logge. Quale che sia il suo destino, il trasfigurato aumenta la sensazione che qualcosa di sinistro aleggi nell'aria, opprimendo la popolazione di nuove paure.

STILE EPICO

Quando l'emissario e i suoi seguaci riescono a logorare il potere politico, magico o religioso, i Terrori Ancestrali colgono l'occasione per ampliare il loro influsso e la loro presa sul mondo reale. Il territorio influenzato si fa più vasto, gli effetti di alterazione risultano più intensi e il numero di creature trasfigurate sale vertiginosamente. Quella che prima poteva essere una lotta nascosta fatta di indizi, tracce e misteri, ora diventa una disperata battaglia a campo aperto per la sopravvivenza del mondo.

ELEMENTI DELLO STILE EPICO

Qui di seguito vengono delineate alcune delle componenti fondamentali delle storie epiche. Per illustrare i vari elementi viene fornito un esempio di avventura.

- **Nemici giurati:** Nelle storie epiche, le fazioni che si combattono sono chiaramente distinte in buoni e cattivi. Di regola sono i PG a schierarsi contro l'avanzata delle forze maligne, affrontando situazioni disperate che sembrano impossibili da raddrizzare. A capo degli eserciti del male c'è spesso una figura imponente e irraggiungibile, che viene spalleggiata da aiutanti altrettanto pericolosi e determinati: un capitano delle armate locali, un potente incantatore arcano, un inquisitore divino e così via. Se vogliono arrivare a eliminare il comandante supremo, i PG devono prima sbarazzarsi dei suoi fedeli aiutanti, cosa più facile a dirsi che da mettere in pratica. Essi diventano i nemici giurati del gruppo, con continui assalti, ritorsioni, trappole e inseguimenti. Per catturare il gruppo è ammesso qualsiasi metodo, anche le scorrettezze e le vendette trasversali. A peggiorare le cose, spesso il nemico sembra conoscere in anticipo tutte le mosse degli eroi, ostacolando ogni loro avanzamento verso la vittoria.

Esempio: I PG sono inseguiti da un generale che ha allestito posti di blocco su tutti i passi montani. Per riuscire a fuggire dalla regione chiedono a una comunità di lucertoloidi il permesso di attraversare le loro paludi in cambio di incantesimi di guarigione. Ma il generale nemico, a loro insaputa, ha previsto anche questa mossa.

- **Battaglie campali:** Le battaglie tra grandi eserciti sono il sale delle storie eroiche. Che siano un elemento di scenario o che vedano la partecipazione attiva dei PG, durante le battaglie la partecipazione emotiva sale alle stelle, e ogni giorno e notte si preparano febbrili strategie per prevalere sulle forze del nemico. Nelle varie fasi di una battaglia, gli eroi si possono distinguere supportando l'esercito in prima linea, fornendo appoggio magico sulle retrovie, o assicurando informazioni preziose con missioni di spionaggio. Ma quando comincia il cozzare delle armi, la vita e la morte sono appese a un filo.

Esempio: Le vedette dei lucertoloidi annunciano l'arrivo dell'esercito del generale. I PG potrebbero tentare la fuga attraverso le paludi, lasciando i lucertoloidi al loro amaro destino. Ma così si sentirebbero dei traditori, quindi decidono di preparare una strategia comune di difesa che utilizzi le insidie dell'ambiente e le conoscenze territoriali dei lucertoloidi. Purtroppo le forze nemiche sembrano soverchianti.

- **Lusinghe maligne:** Trovarsi faccia a faccia col nemico giurato è una situazione che capita molto spesso nelle avventure epiche. A prescindere dalle motivazioni che lo spingono, il nemico preferirà dialogare con i PG piuttosto che ammazzarli sul posto. Dal verso contrario, i PG potreb-

bero coglierlo indifeso e chiedere le spiegazioni del suo agire o informazioni su chi lo comanda. Quando nascono situazioni di questo tipo, i PG sono sottoposti a un pericolo subdolo che mina le loro certezze. Il nemico giurato cercherà di aggirarli o affaccinarli, oppure potrà chiedere una tregua o un'alleanza. Li lusingherà con promesse di potere e ricchezze. Anche se sembra una situazione facile da superare, spesso si intromettono degli elementi di cui i PG non erano a conoscenza, come ricatti o vendette.

Esempio: L'accampamento centrale dei lucertoloidi viene messo a ferro e fuoco, e i PG vengono infine catturati. Il generale chiede di parlare col gruppo a porte chiuse, mandando via tutti i suoi ufficiali. Durante una fitta conversazione, il generale rivela che il suo superiore ha notato la scaltrezza dei PG e che vorrebbe il loro appoggio per una missione speciale in cambio della successiva liberazione.

- **Cerche eroiche:** Oggetti di immenso potere, luoghi favoleggiati, ricchezze smisurate. Questi sono tra i tanti obiettivi delle cerche intraprese dagli eroi. All'origine delle cerche c'è spesso una leggenda o un nobile scopo, ma anche il puro desiderio di misurarsi con i propri limiti. A volte sono l'unico metodo per uscire da una situazione disperata, rompendo la superiorità del nemico; altre volte nascono per la volontà di accrescere il proprio potere e prestigio. Comunque sia, queste imprese di largo respiro sono ciò che fa la differenza tra un semplice avventuriero e un eroe degno di questo nome. Anche se non sempre va tutto per il verso giusto.

Esempio: I PG accettano di avventurarsi in un pericoloso dungeon per recuperare un amuleto perduto da secoli, che si dice sia capace di controllare interi eserciti di non morti. Il generale vuole però assicurarsi che il gruppo non li tradisca, e decide di affiancargli due suoi agenti di fiducia, una ladra e uno stregone. La cerca ha inizio davanti all'immenso cancello di un antico sepolcro sotterraneo.

- **Romanticismo travagliato:** Come ultimo ingrediente, le storie epiche hanno sempre una storia d'amore punteggiata di ostacoli e afflitta dalla lontananza. Spesso i due amanti si trovano nelle fazioni contrapposte, oppure vengono separati dall'incombere della guerra. Nei loro pochi incontri si consumano parole di passione e promesse per il futuro, senza sapere se quella sarà l'ultima volta che si vedono. Queste sensazioni struggenti spingono gli eroi a una maggiore determinazione e forniscono motivazioni radicate nel cuore. La tragedia potrebbe però arrivare da un momento all'altro.

Esempio: Nella prima settimana della cerca del talismano, uno dei PG e la ladra che serve il generale scoprono di provare una forte attrazione reciproca. Non desiderano che i compagni lo vengano a sapere, e per diversi giorni si amano in segreto durante i turni di guardia. Quando il talismano viene riportato in superficie, i PG vengono scortati dal generale, che subito li ringrazia per la missione compiuta e poi ordina la loro uccisione. Sentendo queste parole, la ladra innamorata si avventa sul generale, innescando un combattimento. I PG prevalgono nello scontro, ma la ladra è rimasta uccisa.

EPICA NEL NEPHANDUM

Quando la campagna di Nephandum entra nella fase epica, molti dei meccanismi, delle atmosfere e delle tematiche che i PG conoscevano vengono per certi versi sovvertiti. Gli influssi visibili sul territorio non sono più anomalie sporadiche, e nessuno può avere più alcun dubbio sul fatto che una forza

innaturale stia mettendo in pericolo il tessuto stesso della realtà: l'emissario è diventato una figura di primo piano di cui tutti parlano con timore, le logge si allargano a dismisura come degli eserciti impazziti che sembrano avere la meglio in ogni conflitto, e la percentuale delle creature trasfigurate subisce una drastica impennata. A peggiorare le cose, chiunque faccia uso di incantesimi di divinazione sembra accecato dall'irruenza del Nephandum, mentre per la scuola dell'evocazione si verificano le prime difficoltà, riducendo complessivamente le potenziali difese arcane o divine del territorio. Non è nemmeno possibile ricorrere a potenti alleati extraplanari, dato che vengono banditi e ricacciati sui loro piani di origine, senza possibilità di fare ritorno.

Ma a segnare drammaticamente la crescita di potere del Terrore Ancestrale è un altro evento ancora: la comparsa di un artefatto che funge da nuovo fulcro del terrore. L'artefatto nefando

sconvolge o attira i progetti di tutte le forze in gioco all'interno del territorio, poiché è dal destino finale dell'artefatto che dipende la salvezza o la condanna della regione e del mondo intero.

Comparsa di un artefatto nefando

Da oltre la barriera che separa il Nephandum dal mondo, un Terrore Ancestrale riesce a inviare o materializzare uno dei suoi artefatti più potenti e temuti. Arzaroth, l'Urna del Crepuscolo, lo Specchio delle Realtà Irreali: questi e altri artefatti nefandi, il cui nome viene sussurrato con timore perfino dagli emissari, compaiono in un punto del territorio ampliato che ora è sotto l'influsso del Terrore Ancestrale.

Come spesso accade con le entità del Nephandum, è difficile prevedere dove e come comparirà l'artefatto. Anzi, l'apparizione dell'artefatto è uno dei misteri più insondabili e inspiegabili che turbano i sonni sia degli emissari che dei loro avversari. A

LE PIAGHE FUNESTE IN UNA CAMPAGNA DI NEPHANDUM

Il Capitolo 7: "Mostri" contiene numerose creature che possono essere utilizzate in una campagna di Nephandum o venire facilmente inserite in qualsiasi campagna gestita dal GM. Tra queste, tuttavia, ne esistono quattro che sono particolarmente adatte a una campagna di Nephandum, specialmente nella sua fase epica o apocalittica: le piaghe funeste.

Questi mostri dalle proporzioni colossali, dai poteri terrificanti e dall'alto Grado di Sfida sono stati concepiti per svolgere un ruolo particolare all'interno della campagna di Nephandum. Anche se non è obbligatorio nella campagna che il GM decida di allestire, il loro uso aggiunge più sapore e atmosfera, offre una variazione rispetto al procedere schematico degli eventi portanti della campagna e fornisce anche l'occasione di uno scontro di ampio respiro e all'ultimo sangue contro un mostro di immane potenza che unisce i temi più tipici del fantasy classico con le atmosfere sinistre dei Terrori Ancestrali.

Molte ere fa, quando l'universo di Nephandum fu proiettato fuori dalla realtà, miriadi dei suoi frammenti vennero scaraventati negli angoli più remoti del cosmo e precipitarono sui vari mondi. Poco più di semplici semi in cui era racchiusa una flebile pulsazione dell'energia del Nephandum, questi frammenti non fecero altro che adattarsi e sedimentare negli anfratti segreti di quei mondi, dormendo un sonno irrequieto e profondo.

I millenni passarono e i semi crebbero fino a diventare embrioni, per poi svilupparsi in creature vere e proprie di dimensioni spaventose, ma rimanendo sempre a dormire il loro sonno inquieto. A volte un terremoto, un gemito lontano o un soffio di vento malsano scuotevano le terre dove le piaghe funeste riposavano, ma altrimenti nessun altro segno faceva trasparire la presenza di questi colossi addormentati. In casi molto rari, quando qualche sventurato esploratore le disturba inconsapevolmente o quando sono semplicemente cresciute troppo per rimanere nel luogo che le ha ospitate per lunghi millenni, le piaghe si risvegliano e seminano terrore e distruzione senza alcuna ragione. Per lo più, tuttavia, continuano semplicemente a dormire indisturbate.

Quando però un territorio che contiene una piaga funesta finisce sotto l'influsso di uno dei Terrori Ancestrali, è

assai più probabile che una piaga si risvegli. Dopo innumerevoli millenni di sonno e di isolamento, la piaga torna a percepire, seppure a livello inconscio, la vicinanza e l'eco del piano da cui essa stessa proveniva. La piaga funesta e l'influsso del Terrore Ancestrale sono in sintonia tra loro; le azioni dell'emissario e delle logge e le trasformazioni del territorio sono tutti segnali che riscuotono con violenza la piaga funesta dalla sua quiescenza.

Il fatto che la piaga si risvegli all'avvicinarsi del Terrore Ancestrale non significa che essa diventi una nuova creatura al suo servizio. Anzi, tutt'altro. Molto semplicemente, è impossibile prevedere quale sarà la reazione di una piaga funesta una volta risvegliata, nemmeno per l'emissario stesso (con suo grande rammarico). Alcune piaghe potrebbero riconoscere nell'emissario e nei suoi seguaci una natura affine e collaborare con loro, risparmiarli o ignorarli. La maggior parte potrebbe non fare alcuna distinzione tra le minuscole creature fastidiose che hanno disturbato il suo sonno, e spazzare via allo stesso modo le forze del terrore e i loro oppositori. Le più scaltre, tuttavia, riconoscono negli emissari e negli influssi del territorio l'impronta del Signore del Terrore e, sapendo cosa sta per accadere, tentano di allontanarsi e di fuggire più lontano possibile dal luogo sotto le mire delle forze del terrore. In ogni caso, le piaghe rimangono un elemento imprevedibile, incontrollabile e sconvolgente. La loro presenza potrebbe mandare all'aria l'imminente ricongiungimento dell'emissario con il suo artefatto, così come potrebbe seminare distruzione sufficiente a favorire la causa del Terrore Ancestrale che preme per entrare nel mondo. L'unica cosa certa è che non sono controllabili da nulla e da nessuno: quando compaiono nel territorio, ogni fazione subisce conseguenze disastrose. Anche se le piaghe funeste non sono un elemento fondamentale di una campagna di Nephandum, ogni GM dovrebbe provare a inserire almeno un incontro con una delle piaghe, dal momento che si tratta di una variazione imprevedibile e sconvolgente nell'andamento degli eventi e che fornisce l'occasione sia di vedere sotto un'ottica diversa eventuali strategie, alleanze e progetti già avviati che di inscenare un combattimento di proporzioni epocali e di azione frenetica.

volte un artefatto si materializza in un luogo che è stato segnato in modo particolare dalla paura, altre volte in ambienti remoti dove nessun evento degno di nota si è per verificato per interi millenni. Talora appare mascherato come un altro oggetto che già esisteva nel mondo reale, magari sotto gli occhi di tutti, che si trasforma per assumere la funzione di fulcro del terrore.

L'ubicazione dell'artefatto rimane un mistero sia per i nemici dell'emissario che per i suoi seguaci. L'estensione e l'intensificazione dell'influsso sono l'inequivocabile segno della comparsa dell'artefatto, ma oltre a questo, sia le forze del Terrore Ancestrale che quelle dei popoli liberi sono prive di alcun indizio. La localizzazione dell'artefatto è un'impresa difficoltosa e dagli esiti incerti, ma gli emissari e le logge partono immediatamente alla sua ricerca, così come fanno tutti i membri delle forze a loro contrapposte.

La cerca dell'artefatto

Fin dal momento in cui l'artefatto nefando compare, il suo ritrovamento sarà l'ossessione principale dell'emissario, poiché è il potere racchiuso in quell'oggetto a consentire la conquista della mondo per conto del suo Signore. D'altro canto, rapide ricerche e consultazioni tra le forze che si oppongono al Terrore Ancestrale saranno sufficienti per scoprire che l'improvvisa degenerazione della regione e l'aggravarsi dell'influsso sono dovuti proprio alla comparsa dell'artefatto. Entrambi gli schieramenti, seppur con scopi diversi, cominceranno una corsa contro il tempo nella speranza di precedere gli avversari e di imporre agli eventi una svolta decisiva. Il GM può applicare tutti gli elementi generalmente associati alle cerche di stampo tradizionale: visioni, profezie e tracce da seguire, terzi incomodi che entrano

SPUNTI PER AVVENTURE EPICHE

Di seguito sono forniti alcuni spunti che il GM può utilizzare per introdurre un'avventura epica. Si tratta di semplici idee, che possono essere integrate all'interno di una campagna già in corso, fornire il materiale di partenza per una nuova campagna, oppure ricongiungersi a un'avventura investigativa appena terminata.

1. Le mura della città tengono a freno le orde selvagge dei seguaci di Tzanaar che aumentano di giorno in giorno. Le forze di difesa temono di non poter reggere a lungo. Poi, un giorno, in città si presenta un emissario di Hyssiris, con un'offerta di alleanza contro l'avanzata di Tzanaar. Il reggente e i PG possono davvero fidarsi di un emissario del Signore della Follia? Hanno altra scelta?
2. Attingendo a scritti, studi e materiale arcano raccolto in una città conquistata, l'emissario di Ashatha è riuscito a creare una nuova, orribile forma di contagio: nubi temporalesche pestilenziali che diffondono la malattia attraverso la pioggia. I PG devono trovare un modo per fermare questa creazione tenebrosa, o il Signore della Malattia reclamerà il dominio su tutto il territorio nel giro di pochi giorni.
3. Si vocifera che le forze di Melfheron abbiano un nuovo condottiero, Golkoth. Questo umano guida gli eserciti pur non essendo una creatura asservita al Signore del Sangue, bensì un mercenario esperto e spietato che trova congeniali le campagne di conquista. I PG ottengono l'incarico di convincere a tutti i costi Golkoth a fermare la sua avanzata e schierarsi contro l'emissario.
4. L'emissario di Hyssiris è arroccato nel castello che un tempo era di proprietà del reggente locale, circondato da uno stuolo di creature a lui asservite e protetto da una fortezza ben difesa. Per eliminarlo, i PG devono infiltrarsi all'interno della fortezza e fingersi seguaci dell'emissario quanto basta per potersi avvicinare a lui. Ma riusciranno a farsi passare per discepoli del Signore della Follia senza perdere a loro volta la ragione?
5. L'emissario di Tzanaar ha trovato il modo di far avanzare la foresta stessa all'attacco. Nell'arco di ogni giornata, alberi selvaggi e mostruosi coprono nuovi tratti di territorio, sgretolando con le loro radici e liane ogni costruzione in pietra in cui si imbattono. Il reggente ha mobilitato tutti gli uomini, i soldati e gli incantatori del regno per erigere una muraglia magica che funga da baluardo contro l'avanzata della foresta assassina. I PG hanno l'incarico di difendere i lavori di costruzione della muraglia dalle orde vegetali di Tzanaar.
6. Le forze di Melfheron hanno preso in ostaggio il giovane principe. Intimano al sovrano la resa incondizionata e la consegna del regno, altrimenti il principe morirà tra atroci tormenti. Il sovrano temporeggia, ma è evidente che finirà per cedere. I PG vengono inviati in missione segreta per tentare di liberare il principe prima che l'ultimatum scada. Scopriranno, con orrore, che il principe ha trovato affascinanti le dottrine di Melfheron e ha deciso di rimanere con i suoi rapitori.
7. Le truppe di Yordul hanno il controllo di uno dei principali snodi della regione. Con crudeltà e freddezza, hanno proclamato che finché l'artefatto del loro signore non gli verrà consegnato, dieci cittadini al giorno moriranno. I PG cederanno al ricatto e si metteranno in cerca dell'artefatto per conto dei seguaci di Yordul, o tenteranno di liberare la popolazione prigioniera?
8. Un vecchio anacoreta ha avuto una visione sul luogo in cui è nascosto l'artefatto di Hyssiris. Abbandona il suo eremitaggio e si reca in tutta fretta dai PG, nella speranza che possano recuperare l'artefatto prima che le forze nemiche ne scoprano l'ubicazione. In realtà, l'eremita stesso è un seguace di Hyssiris sotto mentite spoglie, che intende recuperare l'artefatto sfruttando il lavoro sporco dei PG.
9. Di fronte alla gravità della situazione, i nemici tradizionali dei PG (maghi malvagi, chierici oscuri, guardie nere o qualsiasi altro antagonista) offrono ai PG una tregua e propongono di unire le forze per cercare di fermare l'avanzata dei Signori del Terrore e dei loro seguaci. I PG decideranno di fidarsi? Accetteranno? E gli antagonisti manterranno fede alla loro parola, o qualcuno di loro si lascerà sedurre dal potere dei Terrori Ancestrali?
10. Nell'ultimo tratto della ricerca dell'artefatto nefando, all'interno di un dungeon, un terremoto fa crollare le gallerie, intrappolando sia i PG che il gruppo capitanato dall'emissario nelle viscere della terra. Se vogliono sperare di uscire, i seguaci dell'entità e i PG devono temporaneamente collaborare. O forse i PG sono pronti a sacrificare le loro vite per sbarrare l'avanzata dei Signori del Terrore?

in gioco, aiuti o ostacoli inaspettati, e altro ancora. Inoltre, dal momento che gli artefatti sono creazioni dirette delle entità, non è esagerato affermare che si tratta di oggetti dotati di un carattere proprio, in grado di interferire con le ricerche dei loro aspiranti padroni in base a scopi sconosciuti. A seconda di chi riesce a impadronirsi dell'artefatto per primo, la campagna potrà volgere al meglio oppure scivolare nel baratro.

Logge e trasfigurati

Per l'emissario e i suoi servitori, il passaggio all'influsso moderato è il coronamento di molti sforzi e la realizzazione di un empio sogno di conquista.

Dal momento che la segretezza non è più richiesta, tutto cambia: cresce soprattutto il numero e l'intensità delle forze a disposizione dell'emissario, fornendogli di fatto creature e poteri sufficienti a formare un suo esercito personale.

In alcuni casi, solitamente a discrezione dell'emissario e del suo Terrore Ancestrale, quelle che prima erano semplici logge segrete vengono trasformate in veri e propri consigli di guerra. Gli esponenti più capaci e ambiziosi della loggia ricevono il comando e il controllo di una parte delle creature trasfigurate, conducendole sul campo alla ricerca dell'artefatto nefando, nello scontro con le forze dei popoli liberi, in operazioni mirate a seminare altro terrore o ampliare il territorio, o qualsiasi altra impresa dettata dal malevolo volere del Terrore Ancestrale. I poteri della regione, che prima andavano soltanto sabotati o destabilizzati, ora diventano inutili vestigia da spazzare via per sempre.

Scontro a viso aperto

In un'avventura investigativa, sia gli emissari del Terrore Ancestrale che gli oppositori avevano il compito di tenere le loro azioni nascoste agli occhi della maggioranza della popolazione. Poco o nulla dei loro scontri traspariva o influiva sul mondo esterno. Nulla di tutto questo ha più

senso una volta che l'influsso del Terrore Ancestrale diviene moderato. Centri abitati, terre selvagge e dungeon sono alterati in modo drastico. Molte creature viventi sono state trasfigurate e soggiogate, e la lotta per il controllo territoriale è aspra e sanguinosa. Inoltre, è assai probabile che i rappresentanti delle terre libere dal giogo del Nephandum decidano spontaneamente di intervenire per prestare aiuto alla regione piagata dall'influsso corruttore. Nuove pedine entrano sullo scacchiere, e non necessariamente in aiuto dei difensori.

Nello scontro epico, il GM dovrebbe riflettere attentamente sul ruolo dei vecchi alleati e antagonisti dei PG

(escludendo l'emissario e le logge). È possibile che i più scaltri intuiscono il vero pericolo che minaccia il mondo reale e decidano di schierarsi temporaneamente a fianco dei PG per combattere il Terrore Ancestrale, ma potrebbe anche accadere che si lascino sedurre dalla facilità con cui le forze dell'emissario stanno inglobando e alterando la realtà intorno a loro.

Guerre e battaglie

Uno degli elementi fondamentali di una campagna epica è l'affresco fornito dagli scontri militari. L'emissario potrebbe disporre di un suo esercito irregolare costituito da gran parte della popolazione del territorio controllato, mentre i rappresentanti dei popoli liberi raduneranno attorno a sé tutte le forze cui possono fare ricorso: non solo coloro che ancora resistono all'influsso di trasfigurazione del Terrore Ancestrale, ma anche

truppe e avventurieri messi a disposizione da alleati e amici giunti da altre parti del mondo. La vasta regione sotto l'influsso moderato di un Signore del Terrore diventa un unico, gigantesco campo di battaglia.

Gli obiettivi dell'emissario sono lineari e spietati: seminare più terrore possibile per cementare la presa del Nephandum e sterminare coloro che osano resistere. Gli obiettivi degli oppositori sono altrettanto lineari, ma più disperati: reagire e sopravvivere, tentando nel frattempo di trovare un modo per porre fine alla presa del Terrore Ancestrale sul territorio. Assedi, scontri in campo aperto, richieste di rinforzi, conquiste di passi, roccaforti e punti strategici sono all'ordine del giorno nelle avventure di



Illustrazione di Andrea Longhi

stile epico. La trasformazione della regione in un grande campo di battaglia funziona al suo meglio quando il GM ripresenta gli stessi ambienti già esplorati nelle avventure investigative sotto una luce totalmente diversa. Il palazzo del nobile dove si svolgevano gli intrighi di corte dell'emissario è ora usato come fortezza dove si ammassano gli abitanti della città per resistere all'assalto delle orde di Tzanaar. La foresta dove si nascondeva il druido che aiutava i PG nelle loro indagini ora è in fiamme e i suoi alberi vengono schiantati dall'avanzata degli eserciti di Melpheon. La taverna lungo il fiume dove i PG andavano a riposare ora è un luogo strategico per sbarrare la strada alle forze nemiche. Tutto ciò che era in un modo, adesso viene filtrato da una luce cupa e sporca di sangue.

lungo sotto l'assalto instancabile delle forze al suo comando. Le stesse leggi della realtà vengono alterate secondo il suo empio volere. La campagna assume uno stile apocalittico e le speranze di salvezza del mondo si fanno esigue. A suggellare questo oscuro trionfo giunge l'ultimo fulcro del terrore, il più potente e il più terrificante: il centro di potere. La realtà ha i giorni contati.

Verso l'apocalisse

Se gli oppositori del Terrore Ancestrale riescono a recuperare per primi l'artefatto, nelle loro mani avranno il potere di sferrare un duro colpo alla sua avanzata e ai piani dei suoi seguaci. L'estensione e l'intensificazione dell'influsso del Signore del Terrore sono infatti una diretta conseguenza della comparsa dell'artefatto. Distruggendolo, un potente canale di energia oscura nel mondo verrà a mancare e la presa del Terrore Ancestrale sul territorio si indebolirà rapidamente, tornando all'estensione e all'intensità che caratterizzavano l'influsso debole. Gli eroi potrebbero poi aspirare a sanare completamente la loro terra eliminando anche l'emissario, annientando così ogni fulcro del terrore nel mondo. Va però ricordato che, se l'artefatto non viene distrutto, l'eliminazione dell'emissario non porterebbe a nulla: la presenza dell'artefatto è un fulcro molto più potente, e la semplice morte dell'emissario non servirebbe a far recedere l'influsso. Finché l'artefatto nefando rimane in circolazione, il Terrore Ancestrale non esiterebbe a nominare un nuovo emissario tra le sue creature trasfigurate, e la lotta continuerebbe.

La distruzione di qualsiasi artefatto nefando è comunque un procedimento lungo e dispendioso. Gli artefatti sono oggetti talmente potenti che non basta semplicemente romperli (ammesso che ciò sia possibile) o seppellirli sotto qualche metro di terra. Occorre eseguire una procedura complessa, che in genere richiede una ricerca piuttosto lunga e dispendiosa e che si conclude con il sacrificio volontario di un eroe, la cui unica ricompensa sarà il titolo perenne di salvatore del mondo. Nel Capitolo 1: "Nephandum" sono indicati i metodi necessari a distruggere i cinque artefatti nefandi forniti come esempio; per altri artefatti, il GM dovrà stabilire delle procedure analoghe a quelle presentate.

Se invece è l'emissario a ricongiungersi con l'artefatto, la situazione volge alla catastrofe. L'emissario e l'artefatto, presi singolarmente, sono già due fulcri di potere considerevoli, ma se riescono a riunirsi il flusso di potere del Terrore Ancestrale scorrerà attraverso un canale talmente potente da corrompere letteralmente il mondo intero.

La riunificazione dell'artefatto con l'emissario segna l'inizio della fine. L'influsso del Terrore Ancestrale potrebbe estendersi fino ad abbracciare il mondo intero, e soltanto un manipolo di strenui oppositori riuscirà a sfuggire alle trasfigurazioni che coinvolgono la stragrande maggioranza delle creature del mondo. Il Signore del Terrore potrebbe diventare la forza dominante del Piano Materiale, e tutto ciò che non è sotto il suo controllo non potrà resistere a

STILE APOCALITTICO

Dopo il ricongiungimento tra l'emissario e l'artefatto, l'influsso del Terrore Ancestrale può arrivare ad abbracciare tutto il resto del mondo nella sua morsa soffocante. I risultati sono visibilmente catastrofici: intere popolazioni e nazioni vengono trasformate e soggiogate dal potere dei Signori del Terrore, senza possibilità di resistere o reagire. A tutti gli effetti si può parlare della fine del mondo. È allora che una campagna assume uno stile apocalittico.

ELEMENTI DELLO STILE APOCALITTICO

Qui di seguito vengono delineate alcune delle componenti fondamentali delle storie apocalittiche. Per illustrare i vari elementi viene fornito un esempio di avventura.

- **Mondo irricognoscibile:** Il volto del mondo ha cambiato radicalmente i suoi connotati. Qualsiasi luogo che un tempo era familiare ora è ricoperto da una patina che lo rende alieno, estraneo, irrealista. Le avventure apocalittiche sono segnate da uno scenario ciclopico, minaccioso e incombente che spinge i personaggi a chiedersi di continuo se si tratta ancora del posto dove vivevano. Non solo: il mondo stesso è simbolicamente legato alla sensazione della fine, come se fosse sul punto di sfaldarsi e diventare polvere per sempre. Il paesaggio può essere descritto in termini sovraccarichi o spogli, l'importante è che se ne parli per estremi: lo stesso mare potrebbe essere presentato come gonfio di una potenza devastatrice, oppure disseccato fino a mostrare tutta la sua fauna decomposta.

Esempio: Da un mese il gruppo dei PG procede senza meta dopo che è arrivata l'Eclisse. Il freddo intenso ha ammantato gli alberi di brina, che rilucono per un'intera vallata quando viene acceso il fuoco del bivacco. L'aria è immota, tutto sembra pietrificato nel silenzio. Gli spiriti delle creature morte sembrano intensificare i loro assalti man mano che il gruppo dei PG si avvicina alla vecchia capitale del regno, dove si dice sia apparsa la Torre della Morte.

- **Lotta per la sopravvivenza:** Nelle storie dell'apocalisse, il pericolo è davvero ovunque. Le minacce non concedono tregua e arrivano da ogni direzione. Tenere gli occhi sempre aperti è un'esigenza fondamentale, la minima distrazione potrebbe significare la morte. Questo è il destino di tutte le creature, che arrancano come meglio possono per rimanere in vita un giorno di più, lottando anche per le necessità più basilari (cibo, acqua, luce, sonno). Spesso i sopravvissuti sono pochi e ostili, radunati in sparute comunità e decisi a difendersi a denti stretti da qualsiasi estraneo. Oppure le forze del nemico sono talmente soverchianti che non è possibile nascondersi: gli unici rifugi disponibili sono luoghi ancora più pericolosi. Badare alla propria condotta morale diventa un inu-

tile orpello, quel che conta è sopravvivere (anche a scapito dei compagni).

Esempio: Il gruppo dei PG avanza verso la capitale, ma le scorte sono finite. Per abbeverarsi raccolgono la brina degli alberi, ma per mangiare devono sezionare le carcasse degli animali, prendendo solo le parti che non sono già marcite. I PG scoprono che gli spiriti li sorvolano come stormi di avvoltoi ogni volta che accendono fuochi o sorgenti luminose, pertanto è materialmente impossibile proteggersi dal freddo e dal buio. Ogni passo verso la Torre della Morte diventa sempre più pesante.

- **Fonte del male:** La fine del mondo ha sempre un'origine precisa. I segni che annunciavano l'apocalisse non sono stati ascoltati con sufficiente serietà, ma se guardati con attenzione potrebbero ancora indicare la fonte primaria del male. Inoltre, il paesaggio stesso parla della forza che lo ha devastato: dalle terre inondate di paludi alle città ridotte a deserti di vetro, gli effetti visibili suggeriscono le cause nascoste. Trovare la fonte del male non è però così semplice, e di solito si procede per tentativi lungo un percorso pieno di insidie. Ma arrivare a capire l'origine della catastrofe è l'unica speranza di salvezza.

Esempio: Le profezie dicevano la verità. Dopo essere sfuggiti a stormi di spiriti, i PG si trovano a qualche chilometro dalla Torre della Morte e notano che dalle sue guglie viene proiettato un flusso oscuro che si espande in tutto il cielo. Ecco l'origine dell'Eclisse. Raccogliendo le forze rimaste, i PG si preparano alla loro ultima battaglia.



Illustrazione di Elisa Ferroto

APOCALISSE NEL NEPHANDUM

Se i servitori del Terrore Ancestrale in principio lottavano per destabilizzare il potere e in seguito per acquisirlo, ora tengono letteralmente il mondo in mano. Assisi sui loro terribili troni, gli emissari attendono impazienti la definitiva annessione del Piano Materiale nel Nephandum. A preoccupare i loro pensieri restano soltanto pochi, sparuti focolai di resistenza che si oppongono strenuamente allo strapotere del loro Signore del Terrore. La maggior parte del mondo è una versione corrotta di ciò che era un tempo, le creature che lo popolano sono quasi tutte controllate dai seguaci delle entità e, una dopo l'altra, le sacche di resistenza vengono soppresse. È cominciato un disperato conto alla rovescia verso la fine. Quando tutto il Piano Materiale sarà sotto l'influsso dei Terrori Ancestrali, il Nephandum avrà vinto.

Terrore all'apice

Per definizione, lo stile apocalittico è fatto di estremi. Mentre nelle avventure investigative le forze del terrore sono in inferiorità e in quelle epiche lo scontro è alla pari, nelle storie apocalittiche la bilancia pende pesantemente in favore dei Terrori Ancestrali. È importante che il GM sottolinei che tutto ciò che i PG hanno conosciuto vacilla sul baratro della distruzione. Adesso anche quello che sembrava sicuro e intoccabile viene alterato, soggiogato e distrutto dall'azione corruttrice delle entità. PNG alleati e amici muoiono, vengono trasfigurati o, peggio ancora, tradiscono e passano volontariamente dalla parte del vincitore. Anche i luoghi del mondo non sono immuni. Palazzi e città crollano al suolo o vengono trasformati in sinistre roccaforti, alte montagne scompaiono, grandi baratri si aprono nel suolo, boschi e fiumi si corrompono e la terra stessa diventa qualcosa di velenoso e innaturale.

SCONTRO TRA EMISSARI

Nei giorni o mesi che precedono l'annessione del Piano Materiale nel Nephandum, gli emissari dei Terrori Ancestrali cominceranno a combattere l'uno contro l'altro in maniera ancora più intensa. Percepiscono che la vittoria è alle porte, e desiderano espandere ulteriormente il loro dominio, spostando gli eserciti e le masse dei loro trasfigurati a minare i territori degli altri Signori del Terrore. Questa situazione di disordine infernale, con le terre che sobbalzano di correnti magiche e vengono solcate dai flussi migratori di popoli e mostri, potrebbe rappresentare un'ottima occasione per i PG di infiltrarsi nel regno di un emissario e attaccare il suo centro di potere. Si consideri anche la presenza delle piaghe funeste, che seminano distruzione ovunque passano, persino nelle aree sotto l'influsso di un Terrore Ancestrale. Ma la copertura migliore viene offerta

dalle battaglie soprannaturali che si combattono per allargare i confini. Superata la prima linea dello scontro, intere regioni potrebbero essere disabitate e offrire scarsi ostacoli (a parte le insidie dell'influsso).

Il GM può far leva sull'avidità degli emissari per fornire al mondo un'ultima speranza di salvezza. Caduto il primo centro di potere grazie alle azioni dei PG, gli altri emissari potrebbero entrare in uno stato di frenesia e incertezza. Invece di ampliare l'influsso del loro Signore del Terrore sulle terre libere, potrebbero concentrare il fuoco sugli emissari vicini, distruggendosi a vicenda. Si racconta che molti mondi si siano salvati dal Nephandum proprio per l'elevata cupidigia dei Terrori Ancestrali. Ovviamente, il GM è chiamato a far partecipare i PG in prima persona, senza trattarli come spettatori passivi.

Questa è anche l'occasione migliore per inserire i punti di svolta epocali della campagna. I dilemmi e le paure più profonde dei PG arrivano al loro apice e, nel bene o nel male, vengono risolti. Alcuni personaggi andranno sicuramente incontro alla morte. È fondamentale che tutte le parti coinvolte capiscano che si è giunti al momento in cui i nodi vengono al pettine. Ogni azione avrà un impatto fondamentale per la risoluzione dello scontro.

Se da un lato l'atmosfera di ineluttabilità è un elemento fondamentale per lo stile apocalittico, dall'altro è importante mettere in chiaro che la lotta non è ancora finita, e che ha un senso continuare a opporsi. I difensori del mondo sono con le spalle al muro, ma non ancora del tutto sconfitti. Il GM deve fornire un'opportunità, per quanto esigua, di poter segnare la differenza negli eventi in corso, e premiare le vittorie dei PG con ricompense adeguate, specialmente se ottenute contro forze tanto soverchianti. La situazione è disperata, ma proprio per questo motivo anche i successi più irrisori risultano fondamentali.

Nuovi padroni

Se da un lato il compito dei popoli liberi è arduo e disperato, dall'altro le forze del terrore hanno a disposizione mezzi pressoché illimitati. La maggior parte delle creature viventi è sotto il loro influsso, e il territorio stesso assale e sfinisce il tessuto ormai logoro della realtà. Gli emissari, le logge e i trasfigurati ai loro comandi spadroneggiano su vaste regioni. Possono dare sfogo ai loro sogni più sfrenati, e spesso lo fanno su larga scala: creano nuove razze e nuovi mostri, cercano di mettere in atto genocidi e massacri di massa, tentano di far sprofondare isole e continenti nell'oceano, di alterare il clima, di provocare terremoti o di inondare intere regioni nella lava. Tutto accade rapidamente, mentre le lancette dell'orologio scivolano sempre più verso la fine del tempo. Il senso di urgenza in questi ultimi eventi deve essere palpabile e le lotte intense e frenetiche.

Ogni Terrore Ancestrale continuerà a seguire la sua natura e i propri obiettivi generali, e lo stesso faranno i suoi servitori. Per riuscire a creare un quadro apocalitti-

SPUNTI PER AVVENTURE APOCALITTICHE

Di seguito sono forniti alcuni spunti che il GM può utilizzare per introdurre un'avventura apocalittica. Si tratta di semplici idee, che possono essere integrate all'interno di una campagna già in corso o fornire indicazioni per iniziare una nuova.

1. Neanche adesso che sulla terra è scesa l'oscurità eterna Yordul è appagato. Le sue schiere stanno approntando un complicato e letale rituale che impedirà persino al calore di raggiungere il suolo. Se il rituale non viene fermato in tempo, nel giro di poche settimane una nuova era glaciale attanaglierà il mondo.
2. Le orde di Tzanaar hanno creato o risvegliato una creatura come il mondo non ha mai visto: un lupo di dimensioni colossali, le cui fauci sono in grado di divorare interi palazzi. Se vorranno raggiungere il centro di potere di Tzanaar, i PG dovranno trovare un modo per oltrepassare questo nuovo micidiale guardiano.
3. Soccombendo all'ennesimo attacco di sorpresa delle forze di Hyssiris, ormai soverchianti, i PG sono stati gettati in uno sterminato labirinto di specchi. Prima di poter sperare di raggiungere lo scontro finale, dovranno farsi strada attraverso un allucinante dedalo di immagini riflesse all'infinito, popolato dalle peggiori visioni generate dai loro dubbi, dai loro fallimenti, dalle loro incertezze passate.
4. I seguaci di Ashatha hanno ultimato quella che forse è la loro creazione suprema: una malattia che contamina la terra stessa. Una volta inoculata nel terreno, lo corrompe, lo distorce e lo anima. I PG dovranno farsi strada attraverso una vera e propria terra desolata in cui le rocce prendono vita, tentacoli di fango si allungano fino al cielo e baratri e crepacci si aprono all'improvviso sotto i loro piedi.
5. Ora che il trionfo del loro signore è vicino, i seguaci di Melpheron hanno potere a sufficienza per creare l'Esercito delle Lame, una guarnigione di costrutti potenti e immuni alla magia quanto i golem, ma dotati di una

perizia nell'uso delle armi da taglio e di un'agilità degne dei migliori spadaccini.

6. I seguaci di Yordul sono stati inviati a erigere cinque grandi cerchi di pietre in cinque nodi di potere sparsi per il mondo. Se riescono a erigere tutti e cinque i cerchi di pietre, Yordul avrà il potere di risvegliare e di comandare forze innumerevoli di non morti.
7. Tzanaar e i suoi seguaci sono riusciti a far spalancare le Fauci dell'Abisso, uno smisurato crepaccio sul fondo del mare, un gorgo senza fondo e mai sazio che sta inghiottendo le acque dell'oceano. Se non vengono richiuse, col tempo le Fauci dell'Abisso inghiottiranno tutte le acque del mondo, prosciugando gli oceani e ponendo fine alla vita sul Piano Materiale.
8. Una cittadella volante solca i cieli del mondo, e sulle sue torri sventolano i vessilli di Melpheron. Dal suo palazzo si diffonde il richiamo di una donna di tale bellezza e potere da uccidere di crepacuore tutti coloro che ne contemplanò le fattezze da terra. La cittadella semina la morte ovunque passi. È necessario fermarla, e trovare il modo di affrontare la donna misteriosa che vive al suo interno.
9. I seguaci di Ashatha lavorano a una gigantesca costruzione alta quanto un palazzo, la Clessidra della Rinascita. Sembra che, una volta completata, avrà il potere di invertire il processo di crescita delle creature viventi, facendole ringiovanire sempre più. Una volta tornate al momento della nascita, le creature nasceranno di nuovo, stavolta nella forma e nell'aspetto che il Signore della Malattia ritiene più adatto alla sua perversa concezione della creazione.
10. I seguaci di Hyssiris cercano di farsi strada verso il centro della terra dove, stando alle loro convinzioni, riposa "la piaga assopita", una creatura addormentata che dimora in quel luogo fin dall'alba dei tempi. Stando alle loro convinzioni, il mondo non è altro che il sogno di questa creatura addormentata, e una volta che loro l'avranno svegliata, il mondo svanirà. Si tratta dell'ennesimo delirio dei seguaci di Hyssiris, o qualcosa di catastrofico sta per accadere?

co coerente, si consulti con attenzione la descrizione dei Terrori Ancestrali e si utilizzino i centri di potere suggeriti, almeno come spunto indicativo. Le aree di influenza delle entità determinano i cambiamenti più drastici che cercheranno di mettere in atto, e anche l'aspetto complessivo del territorio.

Riscatto o distruzione

Anche un'avventura apocalittica, in un modo o nell'altro, deve avere termine. Le forze del terrore sono a un passo dal trionfo, e se riescono a riportare la vittoria finale il mondo è condannato: i Terrori Ancestrali possono reclamarlo e divorarlo, assimilandolo come hanno già fatto negli eoni passati con molti altri mondi e lasciando soltanto un'eco di disperazione e agonia.

Per arrivare alla vittoria devono semplicemente reclamare il controllo di quanto ancora manca del Piano Materiale e sopprimere le ultime sacche di resistenza. Quando l'influsso sul mondo è completo, la lotta giunge al termine e le forze del terrore si ergono trionfanti. Un Piano Materiale non è fatto per reggere al contatto diretto con entità talmente mostruose e antiche, e si sfalderà in pochi attimi, così come tutta la cosmologia che gli ruota attorno. È un destino che già numerosi altri mondi hanno subito.

Esiste tuttavia una flebile speranza di restituire al mondo una possibilità di sopravvivenza. Così come la distruzione dell'artefatto in una campagna epica avrebbe fatto recedere il Signore del Terrore all'influsso debole, la distruzione del centro di potere è un metodo per riportare l'influsso a un livello moderato. Se il centro di potere viene abbattuto, ogni cosa torna alle condizioni precedenti, e il Terrore Ancestrale è costretto a mollare la presa su molte creature e territori che credeva di aver conquistato. La distruzione dell'artefatto nefando o dell'emissario non sarebbe sufficiente a fare recedere l'influsso: solo la distruzione del centro di potere può concedere qualche speranza. Le modalità di distruzione di ciascun centro di potere sono lasciate alla discrezione del GM, dal momento che è consigliabile legarle ai temi e ai personaggi della propria ambientazione.

Se i difensori della realtà hanno successo in questa disperata impresa, è il punto di svolta cruciale per la campagna: le forze del terrore piombano nel caos. Se ci si affrettava a distruggere l'artefatto nefando e l'emissario prima che abbiano la possibilità di riorganizzarsi, la campagna può giungere a una conclusione trionfale e inaspettata, ma estremamente gratificante ed eroica.



Illustrazione di Marchiol Quinto

MS

IL TERRORE È ALLE PORTE DEL VOSTRO MONDO

NEPHANDUM contiene le regole d20 system™ e gli elementi narrativi per introdurre in qualsiasi ambientazione fantasy le tematiche dell'horror su tre possibili livelli: investigativo, epico e apocalittico. Il cosmo del NEPHANDUM si insinua gradualmente nella vostra campagna, trasformandola in un vero incubo a occhi aperti. Solo gli avventurieri più scaltri e coraggiosi riusciranno a sopravvivere!

Oltre a classi di prestigio, talenti e incantesimi legati al tema dell'horror e dell'investigazione, NEPHANDUM presenta innovative meccaniche di gioco per introdurre gli influssi esercitati da entità ancestrali che tentano di ghermire il Piano Materiale.

Richiede l'uso del Manuale del Giocatore di Dungeons & Dragons®, edito da 25 Edition s.r.l. su licenza Wizards of the Coast. Questo prodotto utilizza materiale aggiornato alla versione 3.5 del regolamento.



www.extremefantasy.it



www.25edition.it

ISBN 88-8288-132-6



9 788882 881320

Prezzo: € 29,95