DUNGEONS & DRAGONS® Supplemento

EROI dell'ORRORE™



James Wyatt
Ari Marmell C.A. Suleiman



EROI dell'ORRORE

James Wyatt
Ari Marmell C.A. Suleiman

C R E D I T I

A U T O R I
James Wyatt, Ari Marmell, C.A. Suleiman

S V I L U P P O
Mike Donais, Stephen Schubert, Rob Watkins

R E V I S O R I
John D. Rateliff, Blaise Selby

ORGANIZZATORE REVISORI
Kim Mohan

DIRETTORE CREATIVO
Christopher Perkins

DIRETTORE DELLO SVILUPPO
Jesse Decker

RESPONSABILE DI CATEGORIA GDR
Stacy Longstreet

DIRETTORE DI PRODUZIONE
Bill Slavicsek

DIRETTORE ARTISTICO D&D
Karin Jaques

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA
David Hudnut

T A V O L E I N T E R N E
Daarken, Wayne England, Randy Gallegos, Des Hanley, Michael Phillippi, Eric Polak, Steve Prescott, Wayne Reynolds, Dan Scott

G R A F I C O
Dee Barnett

C A R T O G R A F I
Todd Gamble, Yasuyo Dunnett

EFFETTI SPECIALI GRAFICI
Erin Dorries

TECNICO DELLE IMMAGINI
Sven Bolen

DIRETTORI DI PRODUZIONE
Josh Fischer, Randall Crews

Questo gioco d20 System utilizza meccaniche sviluppate per il nuovo gioco Dungeons & Dragons® da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Questo prodotto contiene materiale aggiornato alla versione 3.5 del regolamento.
Questo prodotto Wizards of the Coast® non contiene Open Game Content. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto. Per ulteriori informazioni sulla Open Gaming License e la d20 System License, consultare www.wizards.com/d20.

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
Emanuele Rastelli

SUPERVISIONE E REVISIONE
Massimo Bianchini

T R A D U Z I O N E
Fiorenzo Delle Rupi

I M P A G I N A Z I O N E
Andrea Gualdi - Lab7

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322-467-3360

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521 - 630320

Domande? 0521-630320
Visita il sito internet **www.25edition.it**

Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master, d20, d20 System, Wizards of the Coast, *Manuale del Giocatore, Guida del Dungeon Master, Manuale dei Mostri, Eroi dell'Orrore* e i loro rispettivi loghi sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc., negli U.S.A. e altre nazioni. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle illustrazioni contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta della Wizard of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale. Stampato in Italia.
©2005 Wizards of the Coast, Inc.

Indice

Introduzione 4
Cosa contiene questo libro 4

Capitolo 1: Incontri del terrore 5
Incontri autoconclusivi 6
Introdurre l'orrore 6
Preparare la scena 6
Creazione dell'orrore 7
Effetti macabri 8
Il nemico in un incontro dell'orrore 10
Esempio di incontro: "Alla Casa della Nonna" 13
Esempio di incontro: "La figlia di Annalee" 15
Nuova semidivinità: Cas 19

Capitolo 2: Avventure del terrore 21
Avventure horror nelle altre campagne 21
Progettare un'avventura horror 22
Atmosfera 22
Ambiente 24
Trama e storia 25
I nemici in un'avventura horror 27
Tecniche del terrore 33
Separare il gruppo 33
Non mostrare tutto 33
Minacciare amici, alleati e amanti 33
Il trucco del sosia malvagio 34
Scoprire il tallone di Achille 35
Introdurre nuovi elementi nella campagna 35
Esempio di avventura: In nome dell'odio 35

Capitolo 3: Una campagna horror 39
Gli elementi base di una campagna horror 39
Ambiente 40
La trama in una campagna horror 44
Nemici 46
Fine poco lieto 47
Esempio di campagna: La Veglia Notturna 48
Altri modelli di campagne 51
Sogni e incubi 52
Costruire i sogni 52
Sogni come stratagemmi narrativi 53
Avventure nel reame dell'incubo 54
Magia del sogno 58
Mostri delle terre del sogno 58

Capitolo 4: Regole dell'orrore 59
Terrore 59
Trauma 60
Logoramento 60
Malattia e disperazione 60
Ossessione 61
Paura 61
Gradi alternativi di paura 61
Paura crescente 61
Fobie 61
La corruzione del male 62
Effetti della corruzione 63
Sintomi fisici 64
Sintomi mentali 65
Corruzione e allineamento 67
Purificarsi dalla corruzione 67
Ambienti dell'orrore 68
Luoghi corrotti 68
Effetti del terrore 68
Infestazioni 69
Terreno mortuario 72
Regole della campagna 75
Allineamento 76
Divinazione 78
Morte e resurrezione 78
Violenza e corruzione 80

Capitolo 5: Eroi e antieroi 81

Classi 82
Archivista 82
Necromante del terrore 84

Classi di prestigio 88
Cercatore di morte 88
Mezzosangue immondo 93
Purificatore della Dottrina Consacrata 98
Strega del terrore 104
Studioso corrotto 109
Vendicatore corrotto 115

Nuovi talenti 120
Talenti corrotti 120
Talenti infami 120
Descrizioni dei talenti 120
Anima Pura 120
Arcani Corrotti 120
Archivista Draconico 120
Archivista della Natura 120
Cognizione Lunatica 120
Colpo Debilitante 121
Conoscenze Proibite 121
Corruzione Mistica 121
Deformità (Altezza) 121
Deformità (Denti) 121
Deformità (Lingua) 121
Deformità (Pelle) 121
Deformità Volontaria 121
Fede Folle 122
Fonte della Vita 122
Furia Corrotta 122
Immunità alle Malattie 123
Impeto di Malevolenza 123
Incantesimi Focalizzati Corrotti 123
Incantesimi Focalizzati Corrotti Superiore 124
Incantesimi Debilitanti 124
Interpretazione dei Sogni 124
Maestro di Conoscenze 125
Magia Anatema 125
Melodia Inquietante 125
Oneiromanzia 125
Oneiromanzia Migliorata 125
Percezione degli Spiriti 125
Sangue Chiama Sangue 126
Tocco di Corruzione 126
Volontà Innaturale 126

Magia del terrore 126
Incantesimi malvagi e corruzione 126
Incantesimi corrotti 126
Liste degli incantesimi 127
Descrizioni degli incantesimi 129
Burattino sognante 129
Camminare nei sogni 129
Catena di dolore 130
Costrizione ereditaria 130
Evoca non morti I 130
Evoca non morti II 130
Evoca non morti III 130
Evoca non morti IV 130
Evoca non morti V 130
Ferire di massa 131
Ferire superiore 131
Fuoco nel sangue 131
Giuramento di sangue 131
Imprigionare l'anima 132
Individuazione della corruzione 132
Lamento del padrone 132
Manifestare desiderio 132
Manifestare incubo 132
Mantello dell'odio 133
Manto di puro rancore 133
Morte infame 133
Patto di ritorno 133
Piaga dei non morti 133
Proclama del fato 134
Resistere alla corruzione 134
Richiamare la bestia 134
Rigor mortis 134
Scagliare ferita 135
Sonno ristoratore 135
Vista del sogno 135

Oggetti magici e artefatti 135
Verga della santità 135
Artefatti 135

Capitolo 6: Creature della notte 137

Nemici nelle storie dell'orrore 137
Oltre il gotico 137
Il vampiro 137
Il lupo mannaro 138
Il mostro di Frankenstein 138
La mummia 138
Fantasmi 138
Aberrazioni 139
Animali e parassiti 139
Draghi 139
Esterni 140
Folletti 140
Giganti 140
Umanoidi 140
Umanoidi mostruosi 141

Nuovi mostri 141
Allucinazione assassina 141
Divoratore disfatto 142
Elementale della corruzione 143
Erede sacrilego 145
Farneticante corrotto 147
Gigante del crepuscolo 149
Giullare grigio 151
Spenti 152
Golem cadaverico 152
Imp di palude 153
Rampicante osseo 155
Sanguemarcio 156
Servitore corrotto 157
Wraith anatema 159

Introduzione

Eroi dell'Orrore è un supplemento di regole per il gioco di ruolo di DUNGEONS & DRAGONS®. È una risorsa che fornisce ai giocatori gli strumenti necessari per costruire personaggi che nascondono segreti oscuri nel loro passato, in preda a fobie paralizzanti o vittime di un irresistibile impulso ad esplorare il lato proibito della magia. I DM possono usare questo volume come strumento per creare incontri, avventure o campagne dell'orrore nel gioco di D&D.

COSA CONTIENE QUESTO LIBRO

Eroi dell'Orrore contiene informazioni destinate sia ai DM che ai giocatori. I primi tre capitoli si concentrano sui consigli per il Dungeon Master e su come incorporare gli elementi dell'orrore nel gioco. Gli ultimi tre contengono varie nuove meccaniche di gioco da usare per infondere vita in queste visioni orripilanti.

Incontri del terrore (Capitolo 1): Ogni campagna dell'orrore ha inizio con un singolo incontro. Questo capitolo descrive come rendere un incontro di D&D orripilante piuttosto che semplicemente impegnativo. Illustra anche i nemici più adatti a questi incontri e fornisce due esempi di incontri dell'orrore, "Alla Casa della Nonna" e "La figlia di Annalee". Infine, questo capitolo descrive una nuova semidivinità la cui influenza può generare incontri del terrore: Cas, la semidivinità del rancore.

Avventure del terrore (Capitolo 2): A volte un'intera avventura ruota attorno a un tema dell'orrore. Questo capitolo descrive le atmosfere, gli ambienti e le trame che rendono un'avventura terrificante e illustra come creare dei nemici in grado di dominare un'intera avventura dell'orrore. Contiene inoltre alcune tecniche per rendere un'avventura più spaventosa per i PG e un esempio di avventura dell'orrore breve, "In nome dell'odio".

Una campagna horror (Capitolo 3): Un'intera campagna dedicata all'orrore necessita di una particolare fiducia tra il DM e i giocatori, dal momento che potrebbe anche non concludersi col trionfo finale dei PG. Questo capitolo indica come stabilire la fiducia necessaria e descrive ambientazioni, trame e nemici adatti a una campagna horror. Infine, dopo avere descritto un esempio di campagna, "Veglia Notturna", fornisce le regole per condurre avventure nelle terre del sogno e nei reami dell'incubo.

Regole dell'orrore (Capitolo 4): Questo capitolo descrive nuovi modi di usare le regole di D&D per evocare un senso di terrore. Presenta anche una nuova serie di regole, il meccanismo della corruzione, per indicare il modo in cui l'esposizione al male corrompe gli individui gradualmente sia a livello fisico che a livello morale, forme di corruzione note rispettivamente come disfacimento e depravazione. Altre nuove regole descrivono i luoghi corrotti, le infestazione (poltergeist) e i terreni mortuari, nonché alcune regole sull'allineamento più adatte a un gioco horror. Descrive infine alcuni modi in cui le magie di divinazione e di resurrezione possono essere distorte dall'orrore crescente dell'ambientazione.

Eroi e antieroi (Capitolo 5): Questo capitolo presenta due nuove classi standard, l'archivista e il necromante del terrore, oltre a una mezza dozzina di nuove classi di prestigio, dal mezzosangue immondo, che abbraccia il male insito nel sangue che scorre nelle sue vene, al purificatore della Dottrina Consacrata, che lotta per fermare l'avanzata della corruzione. Questo capitolo descrive inoltre più di trenta nuovi talenti, alcuni dei quali potenziati dalla corruzione e altri utili nella lotta contro le creature corrotte, più un egual numero di nuovi incantesimi, tra cui incantesimi corrotti che infliggono danni alle caratteristiche dell'incantatore che li lancia, e gli incantesimi di oneiromanzia, che consentono all'incantatore di manipolare i sogni degli altri. Infine, in una breve sezione sugli artefatti e sugli oggetti magici viene descritto un oggetto assai utile chiamato la *verga della santità*, che potrebbe rivelarsi cruciale per salvare la vita dei PG, grazie alla sua capacità di purificarli dalla corruzione; seguono tre artefatti maligni, tra cui la sinistra *tunica di Acererak*, che consente al suo portatore di trasformare i viventi in non morti con un semplice tocco.

Creature della notte (Capitolo 6): Questo capitolo è diviso in due parti. La prima descrive come usare i tradizionali mostri del fantasy e dell'orrore, come i vampiri, i giganti e i draghi, in modi nuovi e inquietanti. La seconda parte descrive tredici nuovi mostri e archetipi adatti alle avventure dell'orrore, dall'elementale della corruzione al gigante del crepuscolo, dal servitore corrotto all'erede sacrilego.

Luoghi per avventure: *Eroi dell'Orrore* contiene undici mappe che illustrano vari ambienti dove inscenare un incontro o un'avventura dell'orrore. Buona parte di queste mappe, come ad esempio il santuario del lich (pagina 49) contengono un testo di supporto che descrive vari punti particolari all'interno del luogo. Due delle mappe, il castello del signore dei vampiri (pagina 32) e la casa d'ombra (pagina 70) sono mappe indipendenti che il DM può usare per gli scopi che preferisce.

CORRUZIONE

Uno dei nuovi meccanismi principali è la revisione del sistema della corruzione presentato in *Arcani Rivelati*. Il sistema della corruzione si basa sul concetto secondo il quale una ripetuta esposizione alle forze del male e dell'orrore (anche se tale esposizione si limita a un feroce combattimento in un'interminabile crociata contro le forze dell'oscurità) finisce per esercitare un'influenza corruttrice anche sul più puro dei cuori. Questa idea è un caposaldo della letteratura e dei film dell'orrore. Alcuni eroi dell'orrore continueranno a lottare contro questo disfacimento fino al loro ultimo respiro, ma altri finiranno per abbracciare l'oscurità e per diventare figure sinistre, fin troppo simili ai mostri a cui avevano dato la caccia. Questo libro è destinato ad entrambi i tipi di personaggi, come suggerito dal titolo del Capitolo 5: "Eroi e antieroi".

Numerose classi di prestigio, talenti ed elementi di gioco fanno affidamento sul sistema della corruzione. Ma anche per quei DM che decidono di non includere le regole della corruzione nel gioco, questo libro contiene materiale in abbondanza. Entrambe le nuove classi standard funzionano ottimamente anche senza le regole della corruzione, e molti talenti, classi di prestigio, incantesimi e altri meccanismi di gioco non si basano sulla corruzione. Il nostro obiettivo è quello di fornire gli strumenti necessari per condurre o prendere parte a sessioni di D&D caratterizzate dagli elementi horror: spetta al DM, come sempre, decidere quali strumenti usare.

COSA SERVE PER GIOCARE

Eroi dell'Orrore fa uso delle informazioni contenute nei tre manuali base di D&D: il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del* DUNGEON MASTER e il *Manuale dei Mostri*. Inoltre, rivede e aggiorna altro materiale presentato originalmente in *Arcani Rivelati* e nel *Libro delle Fosche Tenebre*. Anche se l'uso di questi supplementi non è necessario, può rendere l'impiego di questo libro molto più divertente.



Illustrazione di E. Polak

Tordek strinse l'impugnatura della sua ascia da guerra; la sua mascella era serrata e i suoi occhi risplendevano di un bagliore verde mentre la progenie vampirica si muoveva in circolo attorno a loro. Mialee strinse la mano attorno al pugnale, premendone la punta contro la propria pelle per versare le gocce di sangue con cui avrebbe alimentato il suo incantesimo successivo. Si collocarono spalla a spalla, per proteggere il corpo rigido di Lidda dai mostri che si avvicinavano.

Le progenie che li circondavano iniziarono ad avvicinarsi fameliche. Tuttavia riuscirono a fare soltanto qualche passo prima di fermarsi dove si trovavano, agitandosi inquiete e guardandosi nervosamente alle spalle. Tordek gridò, "Fatevi sotto, bestie! Io sono pronto!" ma la mano ossuta di Mialee si strinse attorno al suo braccio. Si voltò a guardarla, e seguì con occhi sbarrati il punto che Mialee stava fissando.

Sulle progenie vampiriche radunate attorno a loro calò il silenzio, e l'orda sembrò separarsi come se fosse acqua quando il loro padrone avanzò tra loro. La sua armatura pesante risuonava ad ogni passo contro il gelido pavimento di pietra.

"I miei vecchi amici!" mormorò il signore dei vampiri. A quel suono, Tordek lasciò cadere l'ascia a terra con un tonfo. "Gli anni non sono stati gentili con voi, temo. Ma come potete vedere, io mi sono mantenuto in forma." Il vampiro si avvicinò all'elfa e al nano, superandoli in altezza con le spalle e la testa. Sorrise, rivelando le sue zanne aguzze come aghi in un minaccioso gesto di benvenuto.

Tordek rimase attonito e in silenzio, ma Mialee riuscì a trarre un sospiro, e dalle sue labbra uscì un nome che non aveva pronunciato da molti anni.

"Jozan?"

Perché giocare una sessione horror?

E perché no? Esistono ottime probabilità che chi gioca a D&D abbia già esplorato un mondo pieno di stregoni oscuri, cultisti malvagi, non morti mostruosi e strani orrori di ogni genere. La linea di confine tra l'horror e il fantasy non è sempre così facile da tracciare. Alcuni degli autori le cui opere hanno posto le fondamenta del gioco di D&D (come ad esempio Fritz Leiber, Robert E. Howard e Clark Ashton Smith), scrissero storie che possono essere facilmente chiamate racconti dell'orrore oltre che fantasy, e molti degli incantesimi, dei personaggi e dei mostri che appaiono nelle regole di D&D sono di natura intrinsecamente horror.

A conti fatti, un'avventura o una campagna horror non sono poi così diverse dalle loro controparti standard di D&D. Proprio come nelle sessioni fantasy più tradizionali, una sessione horror è piena di mostri terribili, necromanti malvagi e stregoni ostili, scenari da incubo e scaltri immondi. Ciò che distingue una sessione horror dalle altre è l'atmosfera, che presenta tutti gli elementi horror tipici di una sessione fantasy nella peggior luce possibile, enfatizzando il senso di terrore che ispirano.

Perché enfatizzare il lato oscuro del fantasy eroico di D&D? Innanzi tutto, perché è divertente. Il longevo successo dei racconti, dei film e dei telefilm che fanno uso di elementi horror è la migliore dimostrazione del fatto che il pubblico (o almeno a buona parte del pubblico) adora essere spaventato. Chi sta leggendo questo volume, molto probabilmente, rientra in questa categoria.

L'orrore fa ampio uso del lato oscuro del fantasy: dipinge mostri orrendi a tinte forti, ma include anche molte sfumature di grigio, specialmente in ciò che riguarda

le complesse motivazioni degli eroi. L'intento non è quello di esaltare il male, ma di far risaltare il bene attraverso un contrasto più netto, anche se il bene è rappresentato dalla fiamma tremula di una candela immersa in un'oscurità che minaccia di sopraffarla. In fin dei conti, una campagna horror parla di vero eroismo: il genere di eroismo che viene alla luce soltanto quando le forze del male sembrano sul punto di trionfare.

INCONTRI AUTOCONCLUSIVI

Un incontro singolo, in confronto a un'intera avventura o a una campagna più lunga, è sotto molti aspetti il formato perfetto per una sessione di gioco di ruolo incentrata sul terrore: è l'ideale platonico dell'orrore nel gioco, se vogliamo. La manifestazione più comune e facilmente accessibile dell'orrore è quella che si nasconde dietro l'immediato e l'inaspettato. Anche se è sicuramente possibile coltivare e mantenere un'atmosfera di terrore su periodi ampi e prolungati (vedi Capitolo 3), la natura della bestia è tale da consentire soltanto a certi tipi di storie dell'orrore di funzionare bene con quell'approccio.

In un incontro singolo, ogni sporco trucco del repertorio dell'orrore è consentito. Proprio come nei racconti brevi del terrore, il DM dovrebbe sentirsi libero di mettere da parte i guanti bianchi. Per alcuni, questa è la vera fonte del fascino nel condurre giochi di ruolo a tema horror: l'opportunità di lanciare ai giocatori una palla curva, di strapparli al mondo ordinario (o al suo equivalente nel fantasy) e spaventarli fino al midollo.

Sconvolgere la normalità del mondo è un tema ricorrente nell'orrore, specialmente nelle storie di breve durata. È sufficiente pensare alle tante antologie di racconti brevi dell'orrore, o a serie di telefilm come *Ai Confini della Realtà*. Molte di queste storie brevi dell'orrore iniziano con una norma ben definita e introducono il lettore o lo spettatore nel mondo in cui il protagonista vive normalmente. Soltanto una volta stabilito il contesto familiare, una forza o un'idea terrificante si fanno strada al suo interno e iniziano a demolirlo. Identificandosi col mondo ordinario del protagonista, il lettore o lo spettatore condividono il suo senso crescente di terrore nell'affrontare l'intrusione o, in certi casi, la devastazione totale del mondo confortevole di un tempo.

Un incontro dell'orrore è l'equivalente di questa stessa idea nel mondo di D&D. Il resto della campagna precedente a questa intrusione dell'orrore è il contesto grazie al quale i giocatori comprendono il mondo dei loro personaggi. È il fondale contro cui si staglia in modo inaspettato e sconvolgente l'elemento dell'orrore. L'efficacia di un incontro dell'orrore inserito in una campagna standard dipende dalla perizia con cui il DM riesce a intessere l'orrore in un contesto più ampio.

INTRODURRE L'ORRORE

Perché introdurre un incontro incentrato sull'orrore in un gioco che non solo si basa su un argomento diverso, ma ha anche mantenuto un tenore differente fino a quel momento?

Un DM potrebbe essere ispirato a inserire una sequenza horror all'interno di un'avventura fantasy per varie ragioni, la più immediata delle quali è che in tutte le storie d'avventura c'è un pizzico di horror. Basta pensare a quella che è generalmente accettata come la fonte primaria di influenza del gioco, l'opera di J. R. R. Tolkien. *Il Signore degli Anelli* contiene numerose sequenze di puro terrore, tra cui le più familiari sono quelle che riguardano gli spettri dell'anello, alcune tra le creature più terrificanti mai comparse nella narrativa fantasy.

La cosa più importante da ricordare nell'orrore è che deve avere uno scopo preciso nel quadro globale della storia. Nella saga dell'Unico Anello, gli spettri dell'Anello sono un tetro promemoria (fin troppo efficace) di ciò che accade agli uomini quando si lasciano sopraffare dall'avidità. Tolkien ha avuto cura di assegnare ad ogni scena in cui compaiono gli spettri dell'Anello la funzione precisa di rafforzare il concetto non solo del pericolo della missione di Frodo, ma anche del fatto che Frodo sia veramente l'unico in grado di farcela.

Tolkien rende gli spettri dell'Anello angoscianti e spaventosi come solo lui sa fare, sia nell'aspetto che nelle loro tragiche origini, in modo che il lettore possa apprezzare l'immensità del fardello che è stato posto su un paio di spalle così piccole. Se raggiungere il Monte Fato fosse una passeggiata nel parco, la storia non lascerebbe il segno come invece riesce a fare. L'elemento dell'orrore intensifica il peso emotivo del resto della storia. Quando il lettore osserva un povero hobbit che cerca di superare in astuzia o di sfuggire a un nemico apparentemente imbattibile, il suo cuore batte forte per solidarietà e immedesimazione. E quando vede il povero hobbit riuscire a sgominare dei nemici così terrificanti, si rende conto che è la paura stessa ad essere stata sconfitta.

Questo è infatti un altro buon motivo per introdurre un incontro dell'orrore in una campagna più ampia. Se i giocatori si sono adagiati sugli allori, o peggio ancora, se non sono più coinvolti emotivamente, allora una sequenza horror inaspettata è un ottimo modo per scuotere il gioco, come gettare un bicchiere d'acqua gelida in faccia ai giocatori. Un incontro cupo, teso e dal ritmo serrato può rivelarsi fondamentale per infondere energia nei personaggi giocanti o perfino nel restituire vitalità a un gruppo di giocatori il cui interesse sta scemando.

PREPARARE LA SCENA

Un buon incontro del terrore nasce dai giocatori, piuttosto che dal gioco. Orrore significa provocare reazioni viscerali e istintive, quindi i giocatori devono trovarsi in uno stato mentale che possa generare questo genere di reazioni. Alcuni gruppi di gioco hanno la tendenza a diventare euforici, specialmente all'inizio o alla fine della sessione, quando il sangue è carico degli effetti dello zucchero, della caffeina e degli spuntini. Perfino il più capace dei DM avrà difficoltà ad evocare un'atmosfera di orrore se i giocatori non la smettono di ridacchiare, di citare i Monty Python o di fare battute fuori dal personaggio.

Per questo motivo, l'uso di tecniche esterne al gioco è importante nella conduzione di un incontro horror. Anche se il DM potrebbe esitare a rivelare la natura di ciò che ha in serbo per il gruppo, i benefici di rivelare le proprie carte in questo modo in genere sono superiori agli svantaggi. La maggior parte dei giocatori tende a collaborare di un DM di cui si fida, anche se non sa di preciso che cos'ha in mente. E la collaborazione non è solo un ottimo incentivo per l'orrore, è un elemento essenziale.

Il livello a cui un DM può arrivare per preparare l'atmosfera varia da persona a persona, in base alla natura del gioco e ai giocatori coinvolti. Per alcuni, una musica d'atmosfera in sottofondo, come ad esempio la colonna sonora del film dell'orrore preferito dal DM, può essere sufficiente. Altri DM accendono incenso e abbassano le luci, oltre a preparare la scena con musica appropriata. Quale che sia la strategia utilizzata, è bene assicurarsi che nessuno dei giocatori finisca per trovarsi troppo a disagio come risultato. L'obiettivo del DM è quello di coinvolgerli nell'incontro, non di competere con i suoi stessi strumenti per ottenere la loro attenzione.

CREAZIONE DELL'ORRORE

Ogni DM sa di dover descrivere luoghi, persone e oggetti nel corso di una sessione di D&D, ma questa forma di narrazione diventa molto più importante in un incontro incentrato sull'orrore. La descrizione dei dettagli svolge un ruolo fondamentale nel suscitare orrore in un qualsiasi gioco di ruolo. Ma quando la descrizione diventa eccessiva? Quali dettagli sono appropriati e quali eccessivi o (peggio ancora) inefficaci? Condurre con successo un incontro dell'orrore può richiedere l'uso di metodi e tecniche specifiche del genere.

Una situazione o un scenario di vero orrore provoca una reazione viscerale nel lettore o nello spettatore (o, in questo caso, nel giocatore). La paura è una delle emozioni umane più forti; ispirare anche un briciolo della vera emozione in una sessione di gioco è indice di ottima recitazione.

L'efficacia di un determinato scenario dell'orrore può essere condensata in un semplice concetto: il ritmo della rivelazione. Il vero terrore non nasce da una lenta sequenza di rivelazioni, scene o eventi, uno dopo l'altro. Anche se i singoli elementi di tali scene potrebbero in sé incutere terrore, un approccio troppo metodico intorpidisce i sensi dei personaggi e lascia i giocatori annoiati piuttosto che spaventati.

Una delle caratteristiche chiave del terrore risiede nel fatto che cresce col passare del tempo. Che i personaggi, e quindi attraverso di essi anche i giocatori, scoprano gradualmente in cosa si sono invischiati. Forse il primo indizio dei loro guai è un'inspiegabile macchia di sangue sul pavimento della loro stanza, una soglia buia che appare sul fianco della montagna là dove ieri non c'era nulla, un cadavere i cui lineamenti sono identici a quelli di uno dei personaggi... tutto può servire ad attirare la loro attenzione e a tenerli sulle spine, ma senza concedere loro informazioni rilevanti. Mano a mano che l'incontro prende forma, i PG scopriranno di essere in pericolo (o che sono le loro persone care ad esserlo); che devono correre contro il tempo per sconfiggere una maledizione che altrimenti consegnerà le loro anime all'Abisso; o che la città è infestata da una creatura che nessuna persona e nessuna magia sono in grado di vedere. Strani eventi avranno luogo attorno ai PG, dai rumori inaspettati al latte che si caglia, agli animali domestici che li attaccano senza motivo. Forse i personaggi fanno degli incubi orribili in cui assaltano, torturano e uccidono i loro cari (o si massacrano a vicenda). Forse l'incontro ha inizio con la dipartita di un amico o di un parente di uno dei PG in modo molto simile a quanto uno degli altri personaggi ha visto in sogno.

Ogni scena successiva conduce a un pericolo maggiore, a un mistero più grande e a una sensazione di paura più forte. Certo, potrebbe sembrare che la maggior parte delle avventure sia congegnata secondo questa formula, ed entro certi limiti è così. Ma in un incontro standard, il lento crescendo verso il finale è più malleabile. Può essere interrotto da un rapido commento fuori scena o da un incidente divertente. Anche se una sessione horror non deve necessariamente essere granitica-mente seria (è facile notare che molti momenti dell'orrore contengono anche elementi di humor, chiamati "sollievo comico"), il DM deve assicurarsi che l'impeto crescente che la storia ha accumulato fino a quel momento non vada mai sprecato. Le storie del terrore più efficaci sono quelle in cui il terrore continua la sua avanzata inesorabilmente.

È macabro, e forse anche leggermente inquietante descrivere i cadaveri smembrati di una famiglia sparsi sul pavimento quando i PG esplorano una casa. Ma perché non usare invece una rivelazione graduale? All'inizio i PG vedono soltanto un soggiorno vuoto, illuminato solo dalla luce delle loro torce. Sentono soltanto il cigolare dei cardini e lo scricchiolare delle assi del pavimento. La stanza sembra vuota, ma superando delle prove di Cercare e Osservare, alcuni graffi sul pavimento e tra la polvere riveleranno che i mobili sono stati spostati di recente e poi rimessi al loro posto. Un odore vago, simile a quello della frutta, permea l'aria, ma i PG lo notano solo quando si allontanano dalla porta principale. Le credenze sono piene, i piatti sono impilati vicino alla stufa, in cui il fuoco si è spento e un pezzo di carne di manzo giace carbonizzato tra le ceneri. Quando i PG si avvicinano alle scale, quelli di loro che hanno l'udito più fino (coloro che superano una prova di Ascoltare) notano il debole suono di gocce d'acqua che cadono.

Le scale cigolano quando i personaggi salgono i gradini, il che rende difficile muoversi furtivamente. Verso la cima delle scale, qualcosa di nero emerge dalle ombre e corre veloce sul pavimento! No, è solo un topo... ma un topo con qualcosa in bocca, qualcosa che lascia una scia bagnata sulle assi di legno del primo piano. Una strana luce discontinua, come quella di una candela sul punto di spegnersi, trapela nel corridoio da una camera la cui porta è rimasta appena socchiusa. L'odore fruttato è più forte quassù, ma è quasi soffocato da un altro odore più forte, un odore acre e metallico fin troppo familiare a coloro che sono stati in battaglia.

Se i PG spingono con cautela la porta per aprirla, scopriranno che, a differenza di quella al piano di sotto, questa non fa alcun rumore. Un esame ravvicinato rivelerà che i cardini sono stati unti con un grasso di qualche tipo. All'interno della stanza, su ogni superficie orizzontale, sono state appoggiate delle zucche intagliate a forma di testa, ciascuna contenente una candela consumata all'interno. In ogni buco intagliato per gli occhi è stato collocato un occhio umano, su ogni bocca è stata disposta una macabra fila di denti umani. E più sotto, sul pavimento...

Beh, l'idea è chiara. Non è necessario che ogni scena o ogni scoperta faccia uso di un crescendo lento e metodico come questo, ma per qualche scena dell'orrore particolarmente intensa, questa tecnica può essere efficace.

Un tale crescendo può anche funzionare per mantenere la tensione, oltre che per crearla. Se i PG fossero entrati nella casa sopra descritta ma il DM avesse saltato o abbreviato la descrizione di tutti i dettagli compresi tra il loro arrivo alla porta principale e il loro ingresso nella camera da letto, il livello di tensione dei personaggi giocanti sarebbe calato e l'impatto della scena finale ne sarebbe risultato sminuito. Nessuno può stare perennemente sulle spine, quindi una certa misura di sollievo e qualche occasione per spezzare la tensione vanno concesse ("Oh, grazie agli dei, era solo un topo!"). Il ritmo non va spezzato, ma non è nemmeno necessario martellare i giocatori senza pietà. Quando il DM fa salire la tensione dovrebbe concedere un punto di respiro di tanto in tanto, quel tanto che basta per preparare i PG al prossimo incremento.

Infine, anche la tecnica del falso finale può risultare utile. I PG hanno catturato l'assassino, ucciso il mostro, spezzato la maledizione. Iniziano finalmente a provare sollievo dopo una lunga e dura serie di incontri. Ed è allora che vengono colpiti da qualcosa di tremendo. L'assassino non lavorava da solo, oppure non era la vera mente dietro tutti i delitti. Il mostro non era morto davvero (accade in quasi tutti i film dell'orrore...). La maledizione potrebbe essere stata spezzata, ma la sua fonte rimane intatta. I PG sono vulnerabili al massimo, sia emotivamente che fisicamente, proprio quando iniziano a rilassarsi. Questa è una tecnica di cui non bisogna abusare, tuttavia. Ai PG dovrebbe essere concesso di godere dei frutti delle loro fatiche, nella maggior parte dei casi. Di tanto in tanto, però, una falsa risoluzione prima del colpo finale è una tecnica perfettamente valida per suscitare in loro una scarica di vero terrore.

IDEE DELL'ORRORE

Anche se la descrizione dei dettagli è una componente efficace della conduzione di un buon incontro dell'orrore, all'atto pratico ciò che rende l'orrore veramente tale è l'idea di base. Per quanto inquietanti possano essere le circostanze che fanno da cornice a un determinato incontro, se l'idea centrale non è spaventosa o quanto meno sconvolgente a livello concettuale, l'incontro dell'orrore che ne risulta non sarà soddisfacente a livello emotivo.

Un incontro dell'orrore è diverso dalla maggior parte degli altri incontri non tanto in come appare, quanto in ciò che ha da dire. Se il concetto che costituisce il cuore dell'incontro sembra sussurrare qualcosa di oscuro ai personaggi e ai loro giocatori, allora è un incontro dell'orrore potenzialmente valido. Scoprire alla fine di un giallo ad alta tensione che l'assassino del conestabile in realtà era un bambino non è di per sé un concetto terrificante. Scoprire che il bambino che ha ucciso il conestabile era una vittima del conestabile stesso, tornata dalla tomba per porre fine in modo violento ai crimini perversi di quel pazzo, è un'altra cosa. L'esecuzione di un'idea valida forse è più importante dell'idea stessa, ma se l'idea di partenza è scialba, nessun ammontare di descrizioni dettagliate o di finezze stilistiche potrà salvarla.

Una cosa che i giocatori trovano veramente spaventosa è un DM che fa qualcosa di inaspettato. La paura dell'ignoto è forse la più forte tra tutte le paure, e una fonte così ricca a cui attingere non va ignorata. Presentare le cose da un punto di vista diverso può renderle nuove, e quindi inaspettate. Descrivere quelli che normalmente sarebbero particolari secondari di una creatura, di un oggetto o di un luogo, ad esempio, è un modo sorprendentemente efficace di mostrare questi elementi alla gente sotto una luce diversa; questo tipo di rivelazione può essere inquietante per chi era abituato a dare certe cose per scontate. Concentrarsi sull'aspetto orrendo di una creatura invece che sul suo Grado di Sfida o sulla sua modalità di attacco, è un modo infallibile per renderla spaventosa ai suoi giocatori. Ad esempio, è sorprendente quanto possa diventare spaventoso un incontro con uno stormo di uccelli stigei di GS 1, se trattato nel modo adeguato.

Le seguenti tecniche possono riuscire a infondere l'orrore nei contesti meno consueti per i giocatori.

L'ignoto: L'uso di un mostro proveniente da una fonte insolita è un ottimo modo per spiazzare sia i personaggi che i giocatori. A volte l'impatto di una creatura o di una capacità particolare possono risultare sminuiti se i giocatori sanno già di cosa si tratta, o perfino come si chiama. (Il potere dei nomi e di assegnare nomi è un argomento a sé stante, ma di certo ha un suo peso nel modo in cui la gente reagisce agli eventi). L'uso di un mostro che nessun giocatore del gruppo è in grado di identificare rapidamente può alimentare un senso di incertezza che spesso si rivela cruciale nell'evocare l'orrore.

L'imperdonabile: Uno dei metodi più semplici ma più efficaci di invocare l'orrore è di colpire i protagonisti al cuore. Nella maggior parte degli incontri, i PG sono una forza esterna; sono gli eroi che arrivano per salvare qualcun altro da un destino orrendo. Rendendo le circostanze personali per i giocatori, il DM alza la posta e introduce un elemento di inquietudine. Se, dopo mesi passati a trattare con gli stranieri e i loro problemi, i PG scoprono improvvisamente che stavolta è coinvolta una persona cara, o quanto meno una con cui hanno interagito spesso e che gode della loro simpatia, di certo l'incontro avrà un impatto molto più diretto sui giocatori... esattamente l'obiettivo che si pone un incontro dell'orrore.

L'inaspettato: Anche la campagna di respiro più epico mantiene comunque una natura prettamente episodica. I PG entrano in contatto con vari PNG che rispuntano con una certa regolarità, ma la stessa natura del loro mestiere (distruggere il male e impadronirsi dei suoi tesori) solitamente non lascia molto spazio ad altri elementi ricorrenti nella narrazione della storia. Una delle cose più spaventose che un DM può fare è introdurre il concetto di conseguenze gravose nel gioco. Dopo che i giocatori hanno raggiunto il loro obiettivo in un determinato episodio, il DM può rivelare una conseguenza inaspettata e dai risvolti oscuri delle loro azioni. Ad esempio, se sono riusciti a porre fine al dominio sanguinario di un tiranno omicida, ora potrebbero scoprire che i suoi delitti rituali quotidiani servivano a tenere a bada una potente entità esterna. L'esterno famelico ora ha aperto un portale dal Piano delle Ombre, inviando orde di mastini ombra nelle campagne per massacrare la popolazione.

L'impensabile: Il DM può presentare ai PG un dilemma che non offre una semplice soluzione bianca o nera, ma soltanto varie sfumature di grigio. Costringere un eroe a scegliere tra due mali ha quasi sempre un effetto inquietante, genera dubbi interiori e prepara la strada all'avvento di ulteriori orrori.

EFFETTI MACABRI

Quelli che seguono sono piccoli imprevisti che il DM può inserire in qualsiasi punto della campagna per mettere in agitazione i giocatori e i loro personaggi. Il DM non dovrebbe soffermarsi troppo a lungo su di essi, e non lasciare nemmeno che i PG ne rimangano talmente ossessionati da dimenticare l'avventura in corso. Detto questo, sarebbe bene che il DM abbia un'idea generica del perché un determinato evento si sia verificato; potrebbe essere il primo segno di qualcosa di sinistro che sta per accadere. Se i personaggi giocanti arrivano a chiedere delle prove per indagare su uno di questi avventimenti, il DM non dovrebbe aggirare o ignorare le regole. È sufficiente considerare tali episodi (o almeno la maggior parte di essi) degli eventi istantanei; i loro effetti possono perdurare, ma le loro cause restano sfuggenti.

Si prenda come esempio l'evento degli uccelli ostili descritto tra le voci sottostanti. Un personaggio dotato di empatia selvatica potrebbe placare i corvi ottenendo qualche buon tiro, oppure qualcuno dotato di un famiglio di alto livello o dell'incantesimo *parlare con gli animali* potrebbe chiedere agli uccelli il motivo della loro ostilità, ma nemmeno gli animali stessi saprebbero spiegarselo, e potrebbero rispondere di essere stati semplicemente pervasi da un forte senso di inimicizia verso i PG (o verso gli umanoidi in generali). Lo stesso evento o altri eventi analoghi potrebbero verificarsi più e più volte, e tutto ciò che i PG potrebbero fare è imparare dove la loro vulnerabilità a quei particolari effetti è maggiore, ed evitare tali condizioni per quanto è loro possibile.

- Un lupo ulula in lontananza.
- Le torce/i falò/le lanterne tremolano e quasi si spengono, nonostante non spiri alcun vento.
- Un PG si sveglia sentendo il rumore di qualcosa che mastica nei pressi del suo letto o del suo giaciglio, ma non scorge alcun segno di cosa possa averlo generato.
- Un PG scopre che i suoi abiti o le sue coperte sono sporche di sangue, ma senza alcun segno evidente della provenienza del sangue.
- Un PG trova un vecchio flauto d'avorio; sia che lo tenga, sia che lo getta via, continua a trovarlo in continuazione, nei posti più impensati.
- I PG si svegliano un giorno e scoprono di non avere più le loro ombre. Le ombre torneranno, senza alcuna spiegazione, dopo 24 ore.
- Tutti i rumori di sottofondo degli animali, come ad esempio il frinire degli insetti o il cinguettio degli uccelli, cessano di colpo.
- Alcuni elementi casuali (la brina su una finestra, le increspature sull'acqua, le nuvole nere in cielo, un boccale

di birra versato) formano il simbolo di un'entità malvagia, il volto di una persona amata defunta, o qualcosa di analogo.
- Ogni specchio che riflette l'immagine di un determinato PG si spacca, sempre nello stesso identico modo.
- Una tempesta scoppia all'improvviso, là dove prima il cielo era aperto e sereno.
- Gli animali (perfino quelli domestici o più miti) diventano improvvisamente ostili al passaggio dei PG. Stormi di corvi o di altri piccoli uccelli iniziano ad attaccarli; i cavalli scalciano, i gatti graffiano e i cani li mordono. Le creature più piccole si rifugiano sugli alberi, sui cornicioni o nelle tane nelle vicinanze, fissando furenti i PG quando questi si svegliano o passano nei pressi.
- I ragni (o un altro tipo di parassita innocuo) vengono attirati da un determinato PG; si comportano come animali da compagnia affezionati, si annidano nelle sue vesti, cercano di condividere il suo letto, gli portano minuscole offerte in cibo (mosche vive avvolte nella ragnatela) e così via.
- I PG scoprono che le loro razioni, fresche e perfettamente conservate, sono marcite nel giro di una notte.
- L'immagine di un PG riflessa nello specchio non è in sincronia con le sue azioni e ritarda di una frazione di secondo, come se dovesse prima vedere cosa fa l'originale per poi imitarlo.
- Un PG scopre un frammento dell'ultimo mostro o dell'ultimo individuo da lui ucciso tra le sue razioni di cibo.
- Un ritratto, una statua o un mosaico sembrano cambiare leggermente ogni volta che i PG passano nelle vicinanze.
- Il rumore di passi echeggia per una casa o per un corridoio, senza che sia visibile alcuna fonte ad emetterlo.
- Un PG è colto da un'improvvisa premonizione di sventura per il pacifico villaggio in cui il suo gruppo sta attualmente passando.
- Da qualche parte, in lontananza, giunge il pianto di un neonato. Nel giro di pochi minuti, il suono diventa quello di un bambino che urla, poi il grido di una giovane donna, poi quello di una vecchia che soffoca, e poi il silenzio.
- Un sacerdote, nel corso di un'importante cerimonia religiosa, improvvisamente scopre di non riuscire a pronunciare il nome del suo dio.
- Un PG sente una voce che grida in lontananza, che sembra essere la sua stessa voce.
- Un personaggio che mangia un frutto scopre che i semi che sta sputando sono in realtà denti umani.
- Un PG protetto da un'armatura pesante si sente toccato dal fruscio di quelli che sembrano topi bagnati e freddi tra la sua pelle e l'armatura; ma una volta rimossa l'armatura, tutto sembra in ordine.
- Tende e mobili si muovono come se qualcosa li avesse urtati, ma nessuno è nella posizione giusta per poterlo avere fatto e non soffia alcun tipo di vento.
- Nessun tentativo non magico di accendere un fuoco (con acciarino o pietra focaia, tizzoni ardenti o perfino sfregando due legni assieme) riesce a far bruciare perfino il pezzo di legno o il frammento di pergamena più asciutto.
- Un PG si sveglia e si guarda intorno; ogni cosa attorno a lui appare bidimensionale e artificiale per una frazione di secondo, prima che il mondo torni ad apparire normale.
- Per un lungo, singolo istante, un PG non riesce a ricordare il suo nome o il suo aspetto. È convinto che il suo vero nome, qualunque esso sia, sia qualcosa di totalmente diverso.
- Un personaggio sente la risata sommessa di una ragazzina, o una musica lontana; ma nessun altro oltre a lui riesce a sentirlo.
- Il simbolo sacro di un PG inizia a piangere sangue o a sanguinare da ferite inesistenti.
- I PG si risvegliano dopo essersi accampati o dopo aver riposato per la notte; un PG è coperto di segni di morsi sul collo, sulle braccia e sulle gambe, mentre un altro si sente talmente sazio da non riuscire neanche a fare colazione.
- Il fumo di una torcia o di un falò da accampamento si avvolge attorno a un individuo specifico, come se volesse abbracciarlo o intrappolarlo.
- Urla, grida di aiuto o gemiti di piacere giungono da sottoterra nei pressi di un cimitero.
- Un oggetto specifico (forse un giocattolo prediletto, o la collana preferita di un genitore) appare sul fondo dello zaino di un personaggio; il personaggio non ha più visto quell'oggetto da quando era un bambino.
- Un PG viene improvvisamente assalito dalla nausea e vomita; in mezzo al cibo semidigerito appaiono parti riconoscibili del corpo di un umanoide.
- I PG si risvegliano dopo essersi accampati per la notte e scoprono un cavallo in più, sellato e pronto a marciare, legato assieme ai loro; il cavallo accompagna i PG per la giornata, se non gli viene impedito, ma scompare la notte successiva.
- Un personaggio inizia a sognare una morte orribile per ciascuno dei suoi compagni; quando il sogno si fa più nitido, notte dopo notte, scopre di essere lui a ucciderli.
- Un personaggio inizia a sentire una voce sussurrante che nessun altro dei suoi compagni è in grado di sentire. A volte ripete tutto ciò che dice in tono beffardo; a volte lo mette in guardia dal tradimento degli altri membri del gruppo.
- Uno dei cavalli dei PG diventa improvvisamente carnivoro. La sua personalità non cambia, ma semplicemente inizia a nutrirsi soltanto di carne, se possibile cruda.
- Tutti gli abitanti del paese smettono di fare quello che stavano facendo, fissano intensamente il gruppo che passa e sibilano un'imprecazione tra i denti. Poi tornano alle loro normali occupazioni, riprendendo le conversazioni interrotte a metà. Se interrogati, gli abitanti del paese non hanno alcun ricordo dell'accaduto.
- Un PG di ritorno a casa, o in un rifugio sicuro come ad esempio la dimora di un alleato o una caverna nascosta, scorge delle impronte che conducono alla sua stanza o alla sua area. Un esame più attento rivela che nessuno è presente, e che le impronte entrano soltanto, ma non escono.
- Un personaggio apre la sua borraccia e la trova colma di sangue.
- Il suono di una mola che affila una lama risuona chiaramente in lontananza, ma è impossibile stabilirne la direzione o l'ubicazione precisa.
- Uno strano tipo di muschio cresce in un punto dove non dovrebbe, come ad esempio sulla lama dell'arma preferita di un PG, o sulla sua lingua.
- Qualcosa serpeggia sul terreno appena alle spalle dell'ultimo PG della fila; ma quando questi si volta, non c'è nulla.
- I topi vengono scacciati da un determinato luogo o fuggono di loro iniziativa; nessuno sa perché.
- I PG scorgono un grande veliero, avvolto nella nebbia, solcare un tratto di terreno senza acque e dirigersi verso di loro; il veliero passa in mezzo al gruppo e poi svanisce.
- Ogni volta che un PG si guarda a uno specchio, la sua visione periferica coglie il riflesso di qualcun altro; ma se si volta per guardare meglio, vede solo se stesso.
- Quei personaggi che superano una prova di Conoscenze (natura) o (storia) si rendono conto che il legno del pavimento di una delle stanze è molto, molto più vecchio di tutto il resto della casa.
- I PG continuano a sentire quello che sembra un pianto soffocato, ma senza nessuno nelle vicinanze.
- Dopo essere entrati in una tomba sigillata da tempo o in una casa abbandonata, i PG trovano una scodella di frutta fresca.
- Il vento sembra cantare i versi di una ninnananna a uno dei PG.
- I PG sentono una porta cigolare sui cardini; ma quando raggiungono la porta, scoprono che si apre in perfetto silenzio.
- I PG sembrano invecchiare assai velocemente (al ritmo di circa un anno per giorno) finché rimangono in una determinata area; tornano alla loro età normale non appena escono da quell'area.
- Una piccola porta, riccamente elaborata, è stata costruita nell'angolo di un ripostiglio.
- Gli occhi di un ritratto sul muro si muovono per seguire gli spostamenti di uno dei PG.
- I PG si imbattono in un'area talmente buia che gli incantesimi *luce* non hanno alcun effetto, ma l'area in questione non emana alcun tipo di magia.

- Il battente di una porta, se toccato, attiva una *bocca magica* erta di zanne da squalo insanguinate.
- Una singola finestra di un palazzo di lusso è stata sprangata senza alcun apparente motivo.
- Una prova superata di Cercare o Osservare rivela che tutti i mobili di una determinata stanza sono stati spostati di recente, per poi essere rimessi meticolosamente al loro posto.
- Tutti gli abiti di un guardaroba sono macchiati di sangue, ma non c'è nessun'altra traccia di sangue in giro per la stanza.
- L'unica porta che conduce a una cantina è bloccata da sbarre di ferro e chiusa a chiave dall'interno.
- Quando un PG fissa un ritratto sul muro, le fattezze del ritratto cambiano per un istante e si trasformano in quelle del PG, ma considerevolmente invecchiato. Se un secondo PG fa altrettanto, il ritratto ancora una volta simula le sue fattezze, ma in questo caso il volto mostrato è palesemente quello di un cadavere in avanzato stato di decomposizione. Il ritratto torna poi lentamente al suo stato originario.
- Quando un PG si specchia in un piccolo specchio rotondo, la sua immagine viene improvvisamente attaccata alle spalle. Il PG vede la sua immagine riflessa morire in agonia a pochi centimetri oltre il lato dello specchio, lasciando soltanto una superficie imbrattata di sangue, senza lasciar scorgere l'identità dell'aggressore. Lo specchio poi non riflette più nessuna immagine per tre giorni, e infine torna a riflettere l'immagine normalmente.
- Il tocco di un PG improvvisamente annerisce e fa avvizzire le piante. L'effetto cessa senza preavviso, così com'era iniziato.
- Un chierico si sveglia e scopre di aver stretto il suo simbolo sacro con una tale forza che le sue mani sanguinano.
- Un ladro si sveglia e scopre che le sue dita sono state macchiate da un inchiostro nerastro e che la sua fronte è stata segnata con uno strano marchio che svanisce in fretta.
- Un guerriero si sveglia ansimante e sudato. La sua lama gronda sangue, anche se egli non ha combattuto contro alcun nemico.
- Un mago apre il suo libro degli incantesimi e scopre intere pagine riempite in una lingua straniera, scritte con il sangue e con la sua stessa calligrafia; dopo un minuto, le strane scritte svaniscono e le pagine riassumono il loro aspetto normale.
- I PG scoprono che su tutte le loro corde sono cresciute foglie e spine.
- Un PG si sveglia annaspando e scopre che si stava strangolando con la propria mano sinistra, mentre la destra era intorpidita e immobile; passano uno o due round prima che la mano destra intorpidita torni a funzionare e a bloccare la mano sinistra, dopo di che entrambe tornano alla normalità.
- Allo scoccare della mezzanotte, tutti gli animali di un piccolo paese iniziano a tremare in modo incontrollabile, a ululare e a cercare di nascondersi.
- I PG entrano in una valle dove la luce non si fa mai più intensa di quella del crepuscolo, nemmeno a mezzogiorno.
- Uno (o più) PG sentono il suono lontano ma insistente di mosche che ronzano attorno a una carogna.
- Dopo una notte di sonno irrequieto, uno dei PG si sveglia e si ritrova in uno strano posto: un vicolo, a nuoto nel mezzo di un lago, abbracciato a un cadavere morto da tempo sul sarcofago di un mausoleo.
- Una parte di una casa o di un paese emana un odore sgradevole, difficile da identificare.
- I PG sentono stralci di una conversazione sussurrata provenire da dietro l'angolo, ma una volta svoltato l'angolo non trovano nessuno.
- La chiesa locale sembra grigia e in disuso, sebbene gli abitanti della città siano di umore gioviale.
- Un filo di fumo si leva da un camino, ma quando i PG entrano nella casa in questione, il camino è spento e freddo.
- I PG scorgono un ridente borgo a poca distanza dalla strada, ma quando vi entrano scoprono che si tratta di un villaggio in rovina, abbandonato da tempo.
- Dopo alcune ore passate in un paese, i PG si rendono conto lentamente che non c'è neanche un bambino tra gli abitanti.
- Una sola parola: nebbia.

IL NEMICO IN UN INCONTRO DELL'ORRORE

Il cuore di tutti gli incontri dell'orrore riusciti è il nemico utilizzato. A prescindere dal mondo in cui è ambientata la campagna, il cattivo di un incontro dell'orrore probabilmente sarà un'entità dotata di idee, ambizioni e connotazioni personali. Grazie alla miriade di opzioni messe a disposizione da D&D, un DM può creare un avversario memorabile usando ogni tipo di materie prime. Non è nemmeno necessario che il nemico sia un individuo: anche un luogo maledetto o un oggetto senziente possono svolgere questo compito egregiamente, o qualcosa di totalmente impersonale, come ad esempio una forma contagiosa di follia o di cannibalismo.

È facile modellare un nemico di D&D ispirandosi ad altri personaggi popolari del fantasy. Il Saruman di Tolkien è l'archetipo per eccellenza di un mago malvagio. Molti guerrieri malvagi al servizio di una potenza maligna superiore nascono ispirandosi al Re Cervo della *Saga di Prydain* di Lloyd Alexander. Grendel di Beowulf funge da modello per molti mostri moderni, e perfino Golia è comparso, almeno a livello concettuale, in numerosi racconti incentrati su un guerriero torreggiante e pressoché imbattibile. Passando ad esempi più moderni, sono sufficienti pochi sforzi per creare l'equivalente in D&D di figure come Zedar dal *Belgariad* (David Eddings) o Voldemort dai libri Harry Potter di J. K. Rowling.

È altrettanto facile trarre ispirazione per i propri nemici da materiale diverso dal fantasy, purché si faccia riferimento al concetto generale, e non ai dettagli specifici. È facile immaginare, ad esempio, che il Lord Soth della saga di *Dragonlance* sia ispirato (anche soltanto a livello inconscio) a Darth Vader. Entrambi questi nemici erano cavalieri del bene che si volsero al male a causa del loro orgoglio e della loro arroganza. Entrambi sono guerrieri imponenti, protetti da un'armatura e dotati sia di bravura nelle arti marziali che di poteri mistici. Entrambi sono al servizio di un'entità superiore ma perseguono anche dei piani personali, ed entrambi hanno un punto debole per una persona amata. Eppure, ognuno di essi è un personaggio a sé stante, che svolge alla perfezione il ruolo assegnatogli nella storia.

È possibile attingere ad altri mondi della fantascienza per ottenere ispirazione. Terminator potrebbe essere trasformato in un potente golem, o forse in un inevitabile. I Predator potrebbero diventare una potente razza di goblinoidi, o forse una variazione dei githyanki. I Vorlon e le Ombre di *Babylon 5* potrebbero essere trasformati in esterni. I kython del *Libro delle Fosche Tenebre* sono un perfetto esempio del concetto degli alieni di Giger trasposti in D&D, ma praticamente qualsiasi demone animalesco o entità draconica potrebbe svolgere lo stesso ruolo.

Naturalmente, i racconti dell'orrore costituiscono una fonte di ispirazione ideale, dati i temi di *Eroi dell'Orrore*. Mr. Barlow de *Le Notti di Salem* e i suoi sforzi per trasformare tutti gli abitanti di un villaggio in vampiri potrebbero costituire un'avventura di D&D già pronta. I vari incantesimi e poteri presenti nel gioco possono riprodurre perfino gli effetti più strani e più macabri. Ad esempio, la scia di cadaveri terrorizzati che Samara si lascia alle spalle in *The Ring* potrebbero essere il risultato di un incantesimo *allucinazione mortale*, e la videocassetta maledetta del film potrebbe diventare un libro o un dipinto maledetto. Anche se non è necessario che siano dei fantasmi, il concetto di un gruppo di non morti che non si rendono conto di essere dei non morti, nello stile de *Il Sesto Senso* può condurre alla creazione di nemici (o vittime) interessanti. Non vanno poi dimenticate le varie entità dotate della capacità di infestare i sogni. Assieme alle regole per le avventure nei sogni descritte nel Capitolo 3, possono essere

usate da un DM per creare facilmente un personaggio simile a Freddy Krueger, pronto a tormentare i giocatori.

Anche le avventure e le storie ambientate in un determinato periodo storico possono essere fonte di ispirazione. Lo sceriffo corrotto de *Gli Spietati* potrebbe diventare un avido capitano delle guardie. Belloq de *I Predatori dell'Arca Perduta* potrebbe diventare un avventuriero e un cacciatore di tesori rivale, mosso esclusivamente dall'ambizione e pronto a lasciarsi alle spalle una scia di cadaveri. Il romanzo di Jeff Long *Discesa all'Inferno* fornisce un modello convincente su cui plasmare il Sottosuolo e gli orrori in esso nascosti. E praticamente tutti i film di James Bond comprendono una nemesi memorabile che attende solo di essere trapiantata in un tetro castello e di essere dotata di oggetti magici.

In ultima analisi, i nemici possono provenire letteralmente da ogni luogo e necessitano solo di alterazioni marginali. Se il DM tiene gli occhi aperti, il nemico della sua prossima campagna potrebbe farsi avanti dal luogo più impensato.

UN'OCCHIATA AI NUMERI

Un nemico può diventare molto più spaventoso attraverso le statistiche di gioco. Uno degli incontri più spaventosi che i PG possono fare è un nemico che sembra andare al di là delle loro capacità di sconfiggere. Anche se in generale non è una buona idea porre un gruppo dinanzi a un nemico il cui Grado di Sfida è di gran lunga superiore a tutto ciò che normalmente sarebbero in grado di sconfiggere, questo rimane un modo perfettamente valido di incutere terrore nel cuore dei giocatori, specialmente se i PG hanno l'opzione di fuggire in preda al terrore... per questa volta. Se i giocatori insistono nel misurare tutto in termini di statistiche di gioco, quello che si dipingerà sui loro volti al di fuori del gioco quando si renderanno conto di cosa hanno davanti sarà vero orrore!

Seguendo questa strategia, è possibile utilizzare la voce dell'Avanzamento sulla scheda delle statistiche del mostro per alzare la posta. Molti mostri del *Manuale dei Mostri* diventano più grandi quando acquisiscono altri Dadi Vita, e questo può essere un buon metodo per rivelare ai personaggi la vera natura della crisi che affrontano. Descrivere una creatura di taglia Mastodontica quando la varietà regolare della creatura è soltanto Grande susciterà sicuramente inquietudine e paura nel cuore di quei giocatori che hanno incontrato soltanto la versione normale della creatura fino ad allora.

In alternativa, l'apparente difficoltà dell'incontro potrebbe essere semplicemente una tattica per incutere terrore da parte di un DM subdolo. Dal momento che incutere terrore nei giocatori è il modo più sicuro per far sì che i loro personaggi provino paura o ansietà, l'aspetto con cui si presenta il nemico può contare più delle sue capacità effettive. Si prenda l'esempio di un nemico che uccide le sue vittime incidendo due fori nella loro gola e risucchiando il loro sangue in un fiasco. Quale giocatore di ruolo non penserà, almeno all'inizio, che il nemico è un vampiro? Gli avventurieri di basso livello si renderanno conto della difficoltà di affrontare un vero vampiro e avranno paura di scontrarsi con lui, non vorranno nemmeno toccarlo e saranno terrorizzati quando si scrollerà di dosso con noncuranza ogni tentativo di controllarlo o di scacciarlo. Inganni come questi possono fornire lo spunto giusto per sviluppare un incontro. Il DM non deve temere di mescolare la verità alle bugie, in quanto questo misto non farà che intensificare l'orrore.

Il rovescio della medaglia sta nel fatto che i numeri esistono anche per garantire i cattivi. Ai giocatori non piace ammetterlo, ma alcuni degli incontri più spaventosi sono quelli in cui i personaggi sono costretti ad accettare una limitazione delle capacità su cui normalmente possono fare affidamento.



Alcuni degli incontri più terrificanti prevedono la limitazione delle capacità dei personaggi

L'esplorazione dei dungeon in condizioni avverse (o, peggio ancora, un combattimento al loro interno) può essere un incubo ad occhi aperti per quei PG che si sono abituati ai meccanismi ben oliati del gioco di squadra del gruppo. Alcune limitazioni efficaci possono essere la visibilità limitata (compresa l'oscurità magica impenetrabile), spazi angusti che impongono penalità al combattimento, mobilità ridotta che rende più difficile ai PG arrivare fino ai mostri e viceversa (o allontanarsi da essi) e zone anti-magia o anti-poteri psionici, tutte condizioni che da sole dovrebbero bastare a spaventare la maggior parte dei personaggi. In un incontro dell'orrore ancor più che in un incontro standard, un nemico che si aspetta di avere compagnia userà spesso la sua conoscenza dell'area per sfruttarla al massimo del vantaggio, imponendo in tal modo dei limiti anche a quei gruppi che arrivano preparati.

NEMICI INSOLITI

Un cattivo mefistofelico non è l'unico modo di conferire una sensazione di orrore. Alcuni dei nemici più terrificanti sono quelli privi di un corpo o impossibili da sconfiggere con la sola forza delle armi. A volte, una situazione terrificante può incutere una paura peggiore di una creatura terrificante. Si prendano in considerazione i seguenti esempi di nemici insoliti:

Conto alla rovescia verso la fine: In questo scenario, la fonte primaria di terrore è costituita dalla consapevolezza che il tempo a disposizione sta per esaurirsi. Forse i PG devono attraversare un ambiente estremo, come le profondità marine, e gli incantesimi a cui si affidano per sopravvivere stanno per esaurirsi. O forse le stelle sono in procinto di allinearsi per aprire un portale dimensionale che libererà un'orda di creature provenienti dal Reame Remoto...

Venerdì di paura: Uno scenario terrificante che è diventato un classico dei giochi di ruolo è il concetto di una drastica trasformazione biologica o soprannaturale. In questi incontri, uno o più PG si ritrovano drasticamente alterati, solitamente senza nessuna causa apparente. Forse un personaggio si sveglia e scopre che le sue braccia si sono trasformate in tentacoli, o che si è scambiato di corpo con un altro personaggio, o che il suo sesso è cambiato e che ora è una donna. All'inizio questo scenario potrebbe sembrare più umoristico che terrificante, ma col tempo i PG dovrebbero

Illustrazione di R. Gallegos

iniziare a preoccuparsi e a chiedersi perché il nemico stia convertendo tutti i suoi avversari allo stesso sesso; conoscendo le sue intenzioni, la risposta non può essere nulla di buono.

Intrappolati: Un altro classico scenario dell'orrore vede gli eroi intrappolati o imprigionati in qualche luogo (o in qualche *creatura*) da cui devono riuscire a fuggire. Gli scenari di questo tipo creano un'atmosfera di intensa claustrofobia, e le avventure di questo tipo possono dare adito alle esperienze di gioco di ruolo più esaltanti e inquietanti allo stesso tempo. Il DM capirà che questo approccio ha avuto successo quando i giocatori inizieranno a comportarsi come se fossero afflitti da claustrofobia.

Soverchiati: Uno dei metodi più efficaci per intensificare la paura è rincarare la dose di guai. Si prenda come esempio uno qualsiasi degli scenari sopra descritti... ma con un mostro famelico gettato nella mischia come sovrappiù. I PG dovranno prevalere sia sulla situazione circostante che su un nemico potente. Un bravo DM può tenere sulle spine anche i veterani più consumati con questo scenario. La sola cosa peggiore di essere intrappolati in uno strano tempio nel corso di un conto alla rovescia verso la fine del mondo è esserlo assieme a qualcosa di grosso, ostile, affamato e apparentemente inarrestabile.

TRATTI DEI NEMICI

I tratti che seguono possono aiutare il DM a trasformare i nemici principali in personaggi memorabili. Questi tratti possono essere assegnati con la stessa facilità anche a dei sicari di basso rango, ai PNG non ostili che vivono in un villaggio o a dei potenziali alleati. Non dovrebbero penalizzare il personaggio eccessivamente, ma piuttosto essere il segno visibile di un trauma da lui sperimentato in passato. Se il DM usa le nuove meccaniche della corruzione descritte nel Capitolo 4, questi tratti possono fungere da manifestazioni alternative del disfacimento (vedi pagina 64) o della depravazione (vedi pagina 65).

- Sussurra sempre e si china in avanti con fare da cospiratore, come se temesse che qualcuno nelle vicinanze potesse sentirlo.
- Non emette alcun rumore quando cammina.
- Non sbatte mai gli occhi.
- Guarda sempre oltre la persona con cui parla, evitando di fissare l'interlocutore negli occhi.
- Ridacchia cupamente a intervalli casuali.
- Indossa una sciarpa di rovi; le spine fanno gocciolare del sangue dal suo collo.
- È ricoperto di tatuaggi o marchi occulti che sembrano cambiare sottilmente di tanto in tanto.
- I suoi occhi sembrano bui e senz'anima; le pupille non si contraggono se esposte a una luce intensa.
- Contorce continuamente le dita, come se fosse ansioso di afferrare o di stringere qualcosa.
- I suoi lineamenti facciali sono leggermente deformi o fuori dal comune.
- Il suo volto non mostra mai emozioni ed è leggermente lucido, come se fosse fatto di cera.
- Si guarda costantemente alle spalle, come se stesse aspettando qualcuno.
- Si ritrae alla vista di uno specchio, e si rifiuta di guardare al suo interno; fa coprire tutte le superfici riflettenti con dei drappi.
- Porta con sé un macabro trofeo, come ad esempio un occhio cavato all'ultimo nemico ucciso (che cambia ogni volta che uccide un nuovo avversario), il dito mignolo della mano sinistra di ognuno dei suoi servitori, una raccolta di scalpi, e così via.
- Emana un forte fetore di putrefazione, anche se sembra in salute.
- È orrendamente sfigurato, o a causa di una ferita, o a causa di una malattia.
- Le sue labbra sono livide e screpolate; le morde spesso, e dai lati della bocca scorrono rivoli di sangue.
- I suoi denti sonno aguzzi in modo innaturale; di tanto in tanto si ferma a limarli, anche mentre interagisce con i PG.
- Mangia solo carne cruda ricavata dagli organi interni delle creature che uccide personalmente.
- Il suo corpo brulica di mosche, pulci, topi o altri parassiti.
- Il suo volto è perennemente segnato da piccoli tagli, cicatrici ed escoriazioni, che guariscono nel giro di pochi minuti e poi riappaiono all'improvviso, come se fossero inferte da un nemico minuscolo e implacabile.
- Indossa una consunta maschera di bronzo che copre tutto il suo volto, fatta eccezione per la bocca; potrebbe aderire al volto in quel modo solo se il potatore fosse senza naso. Anche se la maschera non ha alcun foro per gli occhi, si muove e reagisce come se fosse in grado di vedere perfettamente.
- Una delle sue mani è una zampa di scimmia cucita malamente.
- Non smette mai di sorridere.
- Pratica strani riti o usanze religiose che non corrispondono ad alcun culto conosciuto, come ad esempio aggiungere "sale sacro" a ogni cosa che beve o che mangia (comprese le pozioni che poi amministra agli altri).
- Ripete in continuazione la stessa preghiera, scrittura o citazione a voce bassa.
- Alcuni vermi strisciano costantemente dall'una all'altra delle sue tasche.
- Parla e gesticola rivolgendosi al vuoto.
- Chiede a un PG di fargli indossare le sue scarpe, "solo per un minuto."
- È completamente glabro, privo perfino delle sopracciglia.
- Resta affascinato quando vede gli altri che dormono.
- Resta affascinato quando vede gli altri che mangiano.
- Sembra intento ad ascoltare una voce o un rumore impossibile da sentire.
- Le sue dita hanno una o più nocche aggiuntive, che le rendono simili a tentacoli.
- Indossa una collana fatta di piccole mani avvizzite che si aprono e si chiudono lentamente.
- Sussulta o mostra irritazione dinanzi alle icone sacre.
- Adula in continuazione chiunque si trovi davanti.
- Bofonchia o geme spesso, senza alcun motivo apparente.
- Fa riferimento, parla e interagisce in continuazione con un amico immaginario, forse qualcuno morto da tempo.
- Apostrofa ogni persona chiamandola "esso", mai "lui", "lei" o "tu", nemmeno se il soggetto in questione è presente.
- Fissa i PG un po' troppo intensamente mentre parlano, senza mai staccare loro gli occhi di dosso.
- Ha un occhio di vetro che continua ad estrarre e rimettere nell'orbita quando è immerso nei suoi pensieri; di tanto in tanto finisce per metterselo in bocca.
- Parla con invidia dei morti e dei folli incurabili.
- Chiede ad ogni PG un piccolo frammento dei loro capelli e della loro pelle. "Non si sa mai."
- I suoi occhi hanno delle pupille verticali, come quelle dei serpenti, oppure sono del tutto privi di pupille.
- Ha uno sguardo lascivo che sembra sempre indugiare sui membri femminili del gruppo.
- Il suo volto è ricoperto di pustole e piaghe che di tanto in tanto scoppiano e lasciano colare del pus.
- Il suo labbro inferiore è pendulo e lascia colare la bava, come se non potesse fare niente per controllarlo.
- I suoi denti sono aguzzi e discontinui, come se tentasse di mordere l'acciaio.
- Anche se vecchio di secoli, ha il corpo di un bambino.
- Anche se ancora adolescente, i suoi capelli sono bianchi e il suo volto mostra le grinze e le rughe tipiche della vecchiaia.
- Dalla sua fronte spuntano varie bozze ossute un po' troppo simili a delle corna.
- Quelli che sembrano capelli sono in realtà tatuaggi disegnati con maestria, o forse un disegno naturale della pelle.
- Farfuglia talmente velocemente da doversi fermare spesso per riprendere fiato.

- La sua testa è grossa e deforme, e alterna ciuffi irregolari di capelli a chiazze calve.
- La sua pelle cade a frammenti lunghi e sottili.
- Un adulto ha l'altezza di un bambino, pur avendo una voce profonda e una lunga barba.
- Uno degli occhi trasuda icore in continuazione.
- È totalmente privo di unghie delle mani; si morde i polpastrelli fino a farli sanguinare mentre parla con i PG.
- Digiuna due giorni su tre; è talmente scheletrico che potrebbe essere scambiato per un cadavere.
- Gli tremano le mani; ha un tic nervoso a un occhio; trascina una gamba quando cammina.
- Al posto di una gamba possiede una gabbia di metallo cilindrica che contiene un omuncolo.
- Strascica ogni parola quando parla, come se la sua lingua fosse intorpidita.
- Inizia improvvisamente a parlare imitando alla perfezione qualcuno che i PG conoscono bene.
- Tossisce costantemente mentre parla con i PG; è scosso da lunghi attacchi di tosse; di tanto in tanto sputa del sangue su un fazzoletto già macchiato di rosso.
- Entrambi gli occhi sono orribilmente iniettati di sangue, come se non avesse dormito per settimane.
- Parla ansimando terribilmente, come se respirare fosse per lui uno sforzo immane.
- Lecca avidamente il sangue che gli cola costantemente dal naso.
- Suda a profusione e sembra affannato, anche quando siede immobile.
- Va palesemente in collera quando qualcuno pronuncia una frase o una parola apparentemente innocua.
- È colto da attacchi improvvisi di panico estremo senza alcuna causa apparente.
- Gli manca un occhio e ha fatto cucire un bottone nella sua orbita vuota.
- Porta una bambola malconcia e consunta che ricopre di ogni attenzione e con cui parla come se fosse un bambino.
- Ogni volta che entra in una stanza, i capelli sulla nuca dei PG si rizzano.
- Si strappa distrattamente una grossa crosta infetta.
- Si strappa con forza i capelli, che in alcuni punti vengono via a ciocche.
- Si inginocchia quando parla con i PG e si prostra a terra quando questi se ne vanno.
- Parla a denti stretti, come se avesse la mascella serrata.
- Possiede delle ferite rituali (stimmate) che si rifiutano di guarire.
- Somiglia in modo perfetto a qualcuno che i PG conoscono.

ESEMPIO DI INCONTRO: "ALLA CASA DELLA NONNA"

"Alla Casa della Nonna" è ambientato in un boschetto nei pressi di un lago, a un giorno di viaggio da un piccolo villaggio. In questo scenario, i PG devono affrontare contemporaneamente gli orrori di un'innocenza distrutta, del cannibalismo e di una minaccia di servitù eterna.

I due nemici principali sono una strega verde (*Manuale dei Mostri*, pagina 236) nota come la Nonna e un giullare grigio (una nuova creatura: vedi pagina 151) chiamato Zio Ridarella. Entrambi furono chiamati così dai bambini che divennero le loro vittime.

Il rapporto tra la Nonna e Zio Ridarella non è del tutto chiaro. In certe occasioni si comportano come madre e figlio, in altre, come fratello e sorella, e in altre ancora come amanti (il che è già in sé un'immagine orrenda). Nonostante siano creature di immane malvagità, sembrano sinceramente affezionati l'uno all'altra. È evidente che la Nonna è la figura dominante tra i due. Ma nonostante il loro affetto, nessuno dei due è disposto a morire per l'altro.

LIVELLO DI INCONTRO

"Alla Casa della Nonna" è un incontro di LI 7. La strega verde ha un GS 5, il giullare grigio un GS 4. La presenza di una mezza dozzina di spenti (vedi pagina 152), i bambini del luogo asserviti a Zio Ridarella, porta il LI totale a 7. Anche se singolarmente i bambini non costituiscono una minaccia, la loro tattica è quella di colpire da una certa distanza da direzioni multiple; inoltre, sono pronti a immolarsi senza pensarci in nome della Nonna o del giullare.

Se il DM vuole rendere l'incontro più facile, può rimuovere del tutto il giullare grigio. In questo caso è la Nonna a controllare direttamente i bambini attraverso l'uso di varie erbe tossiche e *lenti dello charme*. Se il DM desidera rendere l'incontro più difficile, può usare una strega e/o un giullare grigio avanzati, o inserire alcuni adulti dotati di livelli di classe tra gli spenti.

BACKGROUND

La Nonna e Zio Ridarella hanno preso a usare i bambini di Dunford, una piccola comunità agricola ai margini delle terre civilizzate, come forza lavoro e come riserve alimentari. Zio Ridarella si nutre della gioia e delle risate dei bambini, che finiscono poi per essere divorati dalla Nonna o vengono rimandati in paese per attirare altri bambini alla casa della Nonna. Si spostano usando una pista da caccia parzialmente invasa dalla vegetazione che pochi abitanti di Dunford ormai ricordano.

I PG potrebbero passare in paese mentre sono diretti altrove, essendo Dunford l'ultimo insediamento abitato della regione, e venire a sapere della recente scomparsa di vari bambini. Potrebbero decidere di indagare semplicemente mossi dal buon cuore, oppure gli abitanti del villaggio potrebbero ingaggiarli e offrire loro quel poco di ricchezze che riescono a racimolare (probabilmente non più di qualche dozzina di monete d'oro). In alternativa, gli eroi potrebbero imbattersi per caso nel lago, nella casa o nella pista da caccia mentre esplorano le terre selvagge e scorgere qualche traccia della presenza dei bambini.

L'INCONTRO

Le aree descritte più sotto si riferiscono alle zone numerate della mappa intitolata "Alla Casa della Nonna" a pagina 15.

La pista da caccia

Questo è un vecchio sentiero, parzialmente invaso dalla vegetazione e quasi dimenticato da tutti, fatta eccezione per i bambini. Seguendolo verso sud per circa 12 km i PG possono tornare a Dunford.

La pista in questo tratto è ben visibile, ma avanzando verso il paese si fa sempre più fitta di vegetazione. Per scoprire la pista senza l'aiuto di un abitante del luogo è necessaria una prova di Cercare o di Sopravvivenza con CD 10.

Quando i PG giungono entro 1,5 km dalla casa della Nonna, i rumori del bosco si fanno gradualmente diversi. I versi degli animali sembrano trasformarsi nei gemiti e nei pianti dei bambini terrorizzati, per poi tornare bruscamente alla normalità. Il cambiamento è talmente sottile che inizialmente richiede una prova di Ascoltare con CD 15 per essere notato. Entro 750 metri dalla casa, tuttavia, le grida terrorizzate diventano chiare. I rumori sembrano provenire da nordest, ma svaniscono ogni volta che i PG cercano di seguirli. Se effettuano un secondo tentativo di seguirli, il pianto cresce rapidamente fino a diventare un urlo di agonia che poi si interrompe bruscamente. I versi degli animali riprendono lentamente e ogni suono torna alla normalità.

Il bosco

In queste aree, la foresta si fa più folta. Se i PG desiderano farsi strada nel fitto del boschi, avranno bisogno di aprirsi un sentiero con le loro mani, anche se il terreno non è eccessivamente impervio. Se il DM lo desidera, possono imbattersi in qualche mostro casuale mentre vagano per i boschi. Questi mostri, che solitamente non frequentano l'area, sono stati attirati dall'aura malvagia crescente della regione.

Il sentiero continua verso nord, aprendosi un varco in una foresta che altrimenti si fa sempre più fitta. Si estingue gradualmente a circa 1,5 km oltre la casa.

Lago Sereno

Un piccolo lago dell'entroterra è il punto di origine del Torrente Estate, che scorre attraverso Dunford. Il suono placido delle onde che lambiscono le rive, se ascoltato per più di un istante, si trasforma nello stridore di un artiglio strisciato contro la pietra. Quei PG che scrutano le acque profonde del lago scorgono i volti urlanti di vari bambini che li fissano intensamente. Dal lago sale l'odore di acqua salmastra, pur trattandosi di un lago di acqua dolce e perfettamente adatta da bere. In ogni caso, tali effetti hanno luogo soltanto nelle vicinanze della casa; lungo il resto delle rive, l'acqua è del tutto normale.

La Casa della Nonna

Questa malconcia baita a due piani sembra una normale abitazione, vista da una certa distanza. Dal camino sale un esile filo di fumo dall'aspetto vagamente untuoso. I resti delle vittime della Nonna vengono seppelliti sul retro del giardino e vanno ad arricchire i vegetali dell'orto. L'intera tenuta, composta dalla casa e dal giardino, è stata corrotta a causa degli eventi che hanno avuto luogo laggiù. I PG si sentono leggermente a disagio nel momento in cui arrivano entro 30 metri dalla casa e devono superare i tiri salvezza adeguati per evitare di accumulare corruzione (vedi pagina 62 per le regole relative alla corruzione). Quei personaggi che mangiano un qualsiasi vegetale cresciuto nella tenuta accumulano 1 punto di corruzione senza avere diritto ad alcun tiro salvezza.

All'interno della casa, l'intero pianterreno è occupato da una vasta sala da pranzo che contiene un lungo tavolo, sedie, un caminetto e una stufa a legna. Una precaria scala di legno conduce al primo piano, che ospita una mezza dozzina di piccole camere da letto.

Ciò che i PG vedono quando entrano nella casa o sbirciano dalle finestre dipende dalle loro azioni. Il DM dovrebbe determinare, usando le prove di abilità richieste dalla situazione, se la presenza dei PG è stata scoperta o meno. Se i membri del gruppo non hanno fatto alcuno sforzo per nascondere la loro presenza, la Nonna e Zio Ridarella li individuano automaticamente.

Se la Nonna e Zio Ridarella individuano i PG: Zio Ridarella si nasconde nelle ombre sotto le scale (il DM può presumere che prenda 10, per un totale di 22). Usando *camuffare se stesso* per assumere l'aspetto di una dolce vecchietta, la Nonna raduna gli spenti attorno a sé e si rifugia in un angolo. Presumendo che i PG non agiscano immediatamente in modo ostile, tenta di convincerli che è tenuta prigioniera assieme ai bambini da un'orribile bestia che li tiene rinchiusi quaggiù e che ha ucciso molti abitanti del villaggio. Afferma che la creatura vive nei pressi del lago e si offre di condurre i PG fin laggiù. Se acconsentono, li conduce all'aperto attorniata dai bambini, ma non appena i PG arrivano all'aperto, Zio Ridarella li attacca alle spalle (possibilmente cogliendoli di sorpresa) e la Nonna e gli spenti si uniscono alla battaglia nel momento in cui i PG si voltano per attaccare il giullare grigio.

Se i PG arrivano inaspettatamente: Sbirciando all'interno della casa, i PG vedono qualcosa di orribile. Una vecchia donna (la Nonna passa buona parte del suo tempo in quella forma) siede a capotavola di un tavolo da refettorio. Al centro del tavolo è stata posta una bambina sporca e nuda

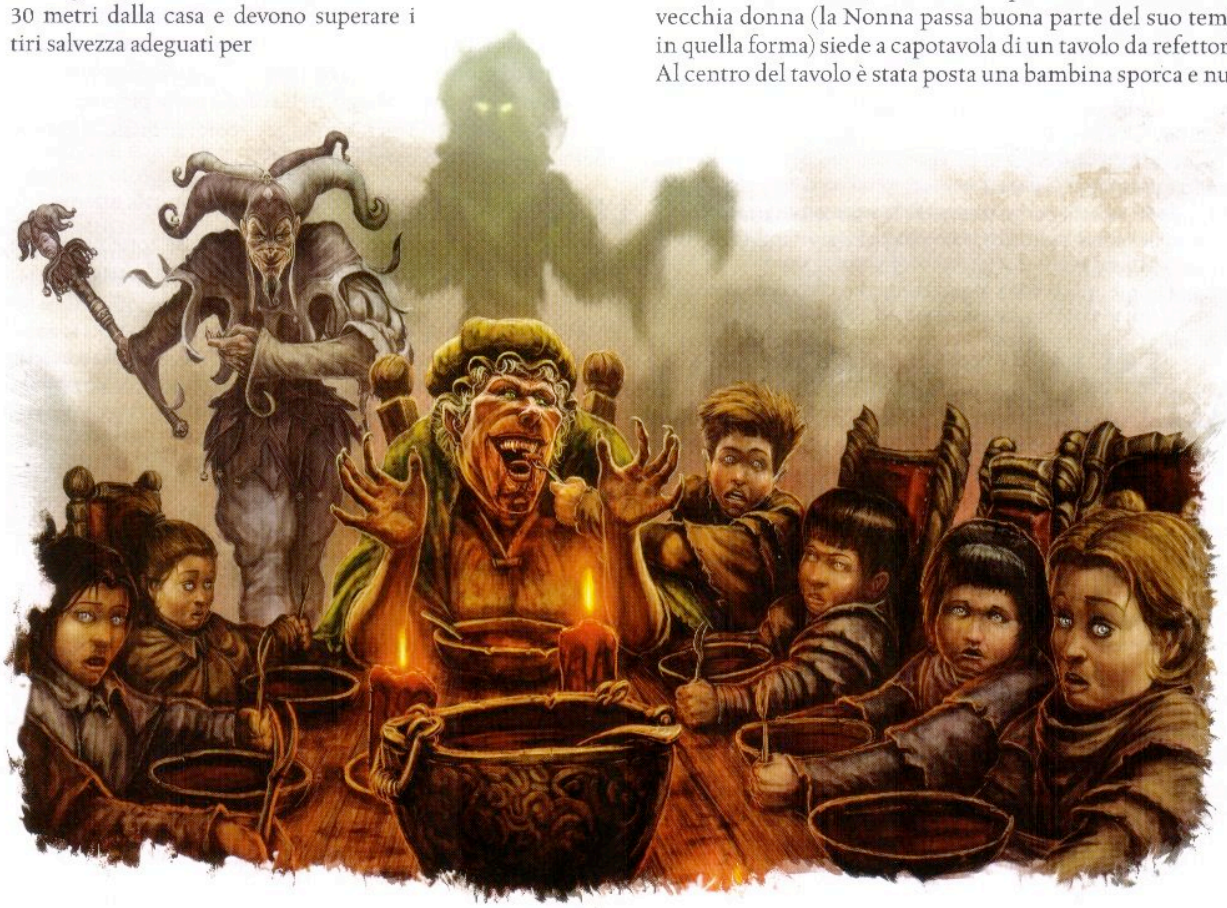


Illustrazione di M. Phillippi

Alla Nonna piace avere i bambini per cena



dell'età di circa 10 anni. È chiaramente viva, ma tiene lo sguardo fisso verso l'alto senza mostrare alcuna emozione. Diversi altri bambini dallo sguardo altrettanto spento sono radunati attorno alla tavola. Mentre i PG li guardano, i bambini tagliano dei piccoli pezzi di carne dalla bambina usando i loro coltelli e offrono i frammenti sanguinolenti di carne tremante alla vecchia! Il sangue scorre copioso sul tavolo, per poi scomparire tra le assi del pavimento. Dietro all'intero gruppo, intento a dirigere le azioni dei bambini, si erge una figura vestita di un abito nero da giullare. I PG potrebbero riuscire ad attaccare cogliendoli di sorpresa.

In entrambi i casi, la Nonna e Zio Ridarella possono usare le stesse tattiche una volta che il combattimento ha inizio. Tentano di attaccare i PG ai fianchi, o quanto meno di tenersi lontani l'uno dall'altra quanto basta da non essere colti entrambi da un unico incantesimo di attacco. Ordinano agli spenti di attaccare da ogni lato, usando coltelli o fionde. La Nonna e Zio Ridarella si concentrano poi su un singolo avversario facendo ricorso alle loro capacità magiche, risucchiando la sua Forza e il suo Carisma. Se un avversario si affida in modo palese a una delle due caratteristiche, tuttavia, modificheranno le loro tattiche in modo da eliminarlo più rapidamente possibile. Ognuna delle due creature fuggirà se scende al 25% del normale totale dei punti ferita (o al 50% se l'altro è già stato ucciso). In entrambi i casi, abbandoneranno gli spenti al loro destino; i bambini hanno l'ordine di continuare a combattere fino alla morte.

Conclusione

Se i PG perquisiscono la casa, scoprono degli attrezzi da scavo nel cortile posteriore e possono usarli per riportare alla luce i resti degli altri bambini scomparsi. Un armadio contiene i tesori che le due orrende creature hanno accumulato: monete e gemme per un valore complessivo di 600 mo, un braccialetto d'argento adatto a un bambino del valore di 75 ma (uno dono dei genitori a uno dei bambini di Dunford) e dei *guanti catturafrecce* (né la Nonna né Zio Ridarella sapevano di cosa si trattasse). I guanti sono rimasti nella casa per diverso tempo e potrebbero già avere accumulato una certa quantità di corruzione (probabilità del 25%). Inoltre, la casa è addobbata di decorazioni ricavate dalle ossa dei bambini.

I PG dovrebbero ottenere i punti esperienza previsti dall'incontro se riescono a sconfiggere sia la Nonna che lo Zio Ridarella. Non ottengono alcun PE per gli spenti che uccidono, ma ottengono un bonus di 100 PE per ogni bambino che riescono a riportare a Dunford. Tale ricompensa sale a 400 PE per ogni bambino che riescono in qualche modo a riportare alla sanità mentale. Ogni personaggio riceve inoltre 100 PE se il gruppo decide di restituire il braccialetto invece di tenerlo.

Gli strani effetti che turbavano la regione (rumori, riflessi e così via) si fanno meno frequenti dopo che gli orrori sono stati scacciati, ma a causa della corruzione rimanente non svaniscono mai del tutto.

Esempio di Incontro: "La Figlia di Annalee"

Ne "La figlia di Annalee" i PG giungono nel villaggio di Eastbrook, un piccolo insediamento umano annidato tra le colline di una regione di campagna. In questo incontro i personaggi devono affrontare il duplice orrore di essere intrappolati e braccati, nonché la paura più insidiosa indotta dalla natura fuorviante della trama.

Questo scenario fa uso di due nemici, ma i PG potrebbero venire a conoscenza soltanto dell'esistenza di uno. Il primo è un fantasma (*Manuale dei Mostri*, pagina 101) di nome Jonah Parsons, e l'altro è sua moglie Annalee… o, più precisamente, l'entità demoniaca che ha posseduto la loro neonata, Eva. L'entità in questione è un erede sacrilego (vedi pagina 145). È assai probabile che i PG credano che Jonah sia l'unico nemico, ma i giocatori (e i DM) più astuti potrebbero trovare un modo per portare la verità alla luce nel corso del gioco, anche se probabilmente sarà troppo tardi per salvare Jonah.

LIVELLO DI INCONTRO

"La figlia di Annalee" è un incontro di LI 5, il che ne fa un incontro ideale per i gruppi di basso livello. In quanto fantasma, Jonah Parsons è una creatura con GS 5. La vera entità malvagia che si nasconde a Eastbrook, l'erede sacrilego celato in Eva, è soltanto una creatura con GS 2, in quanto il suo ospite è un neonato. Se il DM desidera rendere l'incontro più impegnativo, può incrementare i livelli acquisiti da Jonah prima che diventasse un fantasma o l'età e l'esperienza dell'erede sacrilego, in modo da farlo diventare una minaccia a sé stante.

BACKGROUND

Meno di un anno fa, Jonah e Annalee Parsons erano una coppia felice all'interno di una comunità ridente. Avevano appena scoperto di aspettare un bambino. Mentre Jonah, che di professione era un ricercatore e uno scriba, si impegnava a fare molti straordinari per non far mancare nulla al nascituro, Annalee pensava a convertire un granaio inutilizzato in uno studio per suo marito, visto che il vecchio studio sarebbe diventato la camera del bambino.

Fin dalle prime fasi della gravidanza, tuttavia, Jonah iniziò a notare un cambiamento in sua moglie. Non faceva nulla di diverso o di insolito, ma in qualche modo non sembrava più la stessa persona. L'unica persona a cui poteva confidare le sue preoccupazioni attribuì questa sensazione ai cambiamenti della gravidanza e alle ansie che assalgono ogni futuro padre. Ma Jonah non era convinto che fosse solo questa la causa, e iniziò a indagare sulle condizioni di sua moglie. Nel giro di tre mesi, Jonah venne ucciso: pugnalato a morte dalle guardie cittadine nel suo studio. Secondo i documenti ufficiali, rimase "ucciso mentre tentava di resistere all'arresto."

Ciò che accadde in realtà è diverso: Jonah aveva iniziato a sospettare che qualcosa avesse contaminato sua moglie nella mente o nell'anima (o forse in entrambe le cose). Ma prima che potesse scoprire di cosa si trattasse, e forse prima di trovare un modo di far tornare Annalee la donna di un tempo, la creatura che cresceva in lei percepì i sospetti del marito e trovò un modo di farlo tacere per sempre. L'erede sacrilego spinse la madre, ormai al quinto mese di gravidanza, a graffiarsi e a percuotersi, per poi correre terrorizzata a rifugiarsi presso il conestabile locale. Dichiarò che suo marito era impazzito e si era chiuso a chiave nel suo studio dopo averla quasi uccisa. Quando i soldati giunsero, colsero Jonah di sorpresa, e nella confusione che seguì, lo ferirono mortalmente.

L'INCONTRO

La storia riprende circa cinque mesi dopo la morte di Jonah Parsons. Sua figlia Eva è nata da poco, e al momento della sua nascita, il padre ha fatto ritorno come fantasma. Jonah aveva cominciato a scoprire che nel granaio si nascondeva un'entità oscura pronta a impossessarsi di sua moglie mentre questa lavorava per trasformare il granaio nel suo studio. All'insaputa di tutti, in quel luogo un tempo sorgeva un santuario dedicato a Cas, la semidivinità del rancore, e la corruzione che ancora aleggiava sul posto fu come un invito aperto affinché le forze demoniache si insediassero in quel luogo in assenza di Cas. È raro che Cas sorvoli su uno sgarro di qualsiasi tipo, e la semidivinità offrì all'anima inquieta di Jonah un bagliore di quella che il Signore del Rancore considerava una forma di speranza. Jonah si animò come fantasma, tormentato dalla consapevolezza che la causa della follia di sua moglie e della sua stessa morte era il neonato che la donna aveva portato nel suo grembo. Ora che Eva non è più nel grembo di Annalee, lo spirito di Jonah cerca di distruggere la neonata demoniaca. Non è riuscito a salvare se stesso o sua figlia, ma ha un'ultima possibilità di salvare almeno la sua adorata moglie.

Quando i PG arrivano a Eastbrook manca poco al tramonto, e il paese è praticamente deserto. Il DM dovrebbe sottolineare l'inquietudine di entrare in un villaggio dall'aspetto idilliaco nel tardo pomeriggio senza scorgere nemmeno un uomo, una donna o un bambino per la strada. Avvicinandosi al centro del paese, i PG notano una magnifica chiesa che domina una piazza piacevole e ordinata, ed è quaggiù che finalmente scorgono dei segni di vita.

Una donna e suo figlio, un ragazzino dell'età di circa dieci anni, si affrettano ad attraversare la piazza per raggiungere la chiesa. Non prestano attenzione ai PG, a meno che i PG non la chiamino o non attirino la sua attenzione in qualche modo. Quando li vede, la donna trattiene un grido e suggerisce loro di sbrigarsi a seguirla nella chiesa. "Svelti, fate in fretta!" Una volta all'interno, i PG vedono che praticamente tutti gli abitanti del paese si sono rintanati impauriti all'interno. Molti paesani si radunano attorno a una persona in particolare, una donna dal volto cinereo che tiene in braccio una neonata. Si tratta di Annalee Parsons e di sua figlia Eva.

I paesani spiegano ai PG che uno spirito maligno si è scatenato sul paese, e raccontano loro la storia di Jonah Parsons, l'uomo che tentò di uccidere sua moglie e il nascituro in vita e che ora è tornato dalla tomba per completare l'opera. Da due giorni ormai, la maggior parte degli abitanti passa le ore notturne al sicuro nella chiesa, assieme ad Annalee ed Eva, dove credono che la minaccia del non morto non possa raggiungerli. Appaiono tutti protettivi nei confronti della famiglia di Jonah e sembrano a buon diritto spaventati, ma i PG più percettivi (coloro che superano una prova di Osservare o di Percepire Intenzioni con CD 20) notano che Annalee sembra alquanto calma per essere una donna il cui marito defunto cerca ancora un modo per uccidere sia lei che la figlia.

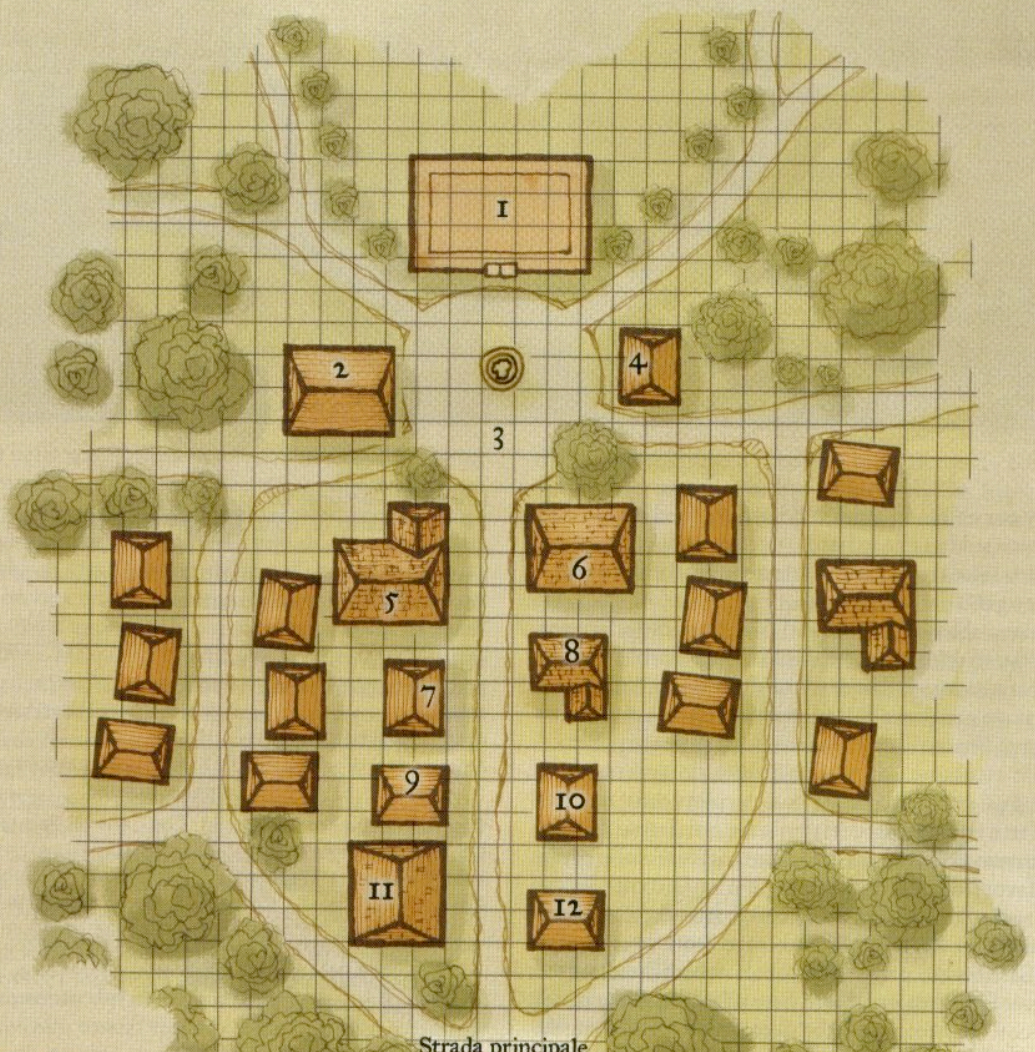
Che i PG offrano il loro aiuto oppure no, gli abitanti del paese riferiscono che Jonah è stato visto per l'ultima volta nel granaio convertito in studio, nei pressi dell'abitazione dei Parsons. Il DM può consentire ai PG di fare qualche domanda ai paesani prima di partire alla ricerca di Jonah, ma non deve dimenticare che apprenderanno soltanto ciò che Eva (tramite sua madre) vuole che apprendano.

Lo studio di Jonah

La casa dei Parsons è situata lungo una piccola via di paese, a circa 1,5 km dalla chiesa. Si tratta di una struttura di legno, pressoché priva di segni particolari e del tutto silenziosa, se si eccettua la porta del granaio, che di tanto in tanto sbatte mossa dal vento della sera. I PG non sentono alcun suono provenire dal suo interno. Quando entrano, vedono una grossa scrivania di legno che troneggia al centro di un'area sgombra, in mezzo a due file di stalle per cavalli inutilizzate. Il fieno e la sporcizia sono stati portati via, rendendo l'area ordinata e spaziosa. Dietro la scrivania, chino su un grosso tomo aperto, è visibile il fantasma di Jonah.

Indossa gli abiti semplici e pratici tipici della comunità di Eastbrook e porta sulla punta del naso un paio di occhiali spettrali. Quando i PG arrivano, Jonah è immerso nei suoi pensieri, avendo scoperto ciò che crede sia un modo per salvare sua moglie. A causa del suo temperamento, tuttavia, non reagisce bene di fronte a una (nuova) intrusione di individui armati nel suo studio. Un rapido lampo di quella che sembra un'improvvisa consapevolezza (l'equivalente spettrale di un déjà vu, poiché Jonah sperimenta brutalmente e improvvisamente i momenti precedenti alla sua morte) e poi lo spirito cede all'ira. Il DM concede a Jonah un'opportunità di superare un tiro salvezza sulla Volontà

Villaggio di Eastbrook



1. Tempio
2. Municipio
3. Piazza centrale
4. Ufficio del Conestabile
5. Locanda dei Quattro Venti
6. Taverna del Lupo Invernale
7. Sarto
8. Emporio
9. Costruttore di archi e frecce
10. Fabbro
11. Conciatore
12. Macellaio

Un quadretto = 3 metri



Jonah scopre un modo per salvare sua moglie

Illustrazione di W. England

con CD 15 per calmarsi e per rendersi conto che i PG non sono gli stessi soldati che lo hanno ucciso. Se dovesse fallire il primo tiro salvezza, può effettuarne un secondo, purché i PG si astengano dall'attaccarlo.

Se i PG sono abbastanza prudenti da cercare di parlare con lo spirito e quest'ultimo è abbastanza razionale da voler parlare, Jonah racconterà loro la sua versione della storia. Il DM può fargli effettuare una prova di Diplomazia, se ritiene opportuno affidare parzialmente al caso il successo della sua supplica.

Se i PG lo ascoltano e accettano di aiutarlo, accetteranno di aiutare una creatura malvagia a uccidere una neonata umana. Non è il genere di decisione che non lascia il segno sulla coscienza dell'eroe medio, a prescindere dalle prove offerte a favore di questa versione... e nonostante le sue conoscenze, Jonah Parsons non ha molti modi per provare ciò che dice. Se i PG non gli danno ascolto o se si giunge a un combattimento prima che Jonah abbia l'opportunità di parlare, il fantasma combatte fino alla fine, ma cerca di ragionare con i personaggi anche durante il combattimento. Una delle sue tattiche preferite consiste nell'usare la sua malevolenza per nascondersi nel corpo di un avversario, in modo da poter parlare con gli altri senza rinunciare ad attaccare. Sa bene che, salvo circostanze improbabili, tornerà presto anche se i PG vincono il combattimento, grazie alla sua capacità di ringiovanimento.

Se i PG riescono a dissipare lo spirito di Jonah e scelgono di dare un'occhiata nei paraggi, il DM descrive loro il libro aperto sulla scrivania di Jonah. È intitolato *Soglie Oscure* ed è aperto a una pagina che descrive un tipo di entità demoniaca che possiede i bambini non ancora nati e che costringe il suo ospite a sottostare a ogni genere di influenza diabolica.

Jonah Parsons GS 5

Umano fantasma esperto 4
LM non morto Medio (incorporeo, umanoide atipico)
Iniz +3; **Sensi** scurovisione 18 m; Ascoltare +12, Osservare +12

Linguaggi Comune, Elfico
CA 12, contatto 12, colto alla sprovvista 11; schivare
pf 26 (4 DV)
Immunità tratti dei non morti, tratti degli incorporei
Resistenza resistenza allo scacciare +4
Temp +1, **Rifl** +4, **Vol** +4

Velocità volare 9 m (6 quadretti)
Mischia tocco incorporeo +3 (1d6) o
Mischia tocco corruttore +2 (1d6) contro avversari eterei
Att base +2; **Lotta** +2
Azioni speciali malevolenza 1 volta per round (come *giara magica* LI 10°, CD 16), manifestazione

Caratteristiche For 10, Des 13, Cos -, Int 13, Sag 11, Car 12
QS ringiovanimento
Talenti Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare
Abilità Ascoltare +12, Cercare +9, Concentrazione +4, Conoscenze (arcane) +7, Conoscenze (religioni) +7, Conoscenze (storia) +8, Diplomazia +7, Nascondersi +9, Osservare +12, Percepire Intenzioni +5, Professione (scriba) +7

CONCLUSIONE

Se i PG perquisiscono lo studio di Jonah, trovano una raccolta di libri del valore di 300 mo circa e una serie di pennini e calamai perfetti del valore di circa 80 mo. Trovano inoltre alcune monete sparpagliate per un ammontare di 27 mo nei vari cassetti della scrivania. Se i PG esaminano i vari documenti, trovano un riferimento a un atto di proprietà che menziona il precedente proprietario del granaio, un certo Anderton Rollings. Superando una prova di Conoscenze (locali) con CD 18 o di Conoscenze (storia) con CD 21, un PG può ricordare qualcosa al riguardo di un uomo di nome Anderton Rollings, un contadino locale collegato a un dio oscuro di qualche tipo all'epoca della sua scomparsa da Eastbrook, circa dieci anni fa.

I PG dovrebbero ricevere i punti esperienza previsti per un incontro di LI 5, qualora riescano a dissipare l'essenza

di Jonah. Ogni PG dovrebbe anche ricevere un premio in PE bonus del valore massimo di 100 PE, in base a come interagiscono sia con gli abitanti del paese che con il fantasma dello scriba. A meno che non se ne vadano immediatamente da Eastbrook, tuttavia, la storia non si concluderà qui. Jonah Parsons tornerà dopo 2d4 giorni, più ansioso che mai di dare la caccia al sangue del suo sangue. Se i PG accettano di ascoltarlo e credono che sua figlia appena nata possa davvero essere una progenie demoniaca di qualche tipo, allora questo incontro è soltanto il primo atto di una storia più lunga. Spetta al DM (e, naturalmente, ai giocatori) decidere come andrà avanti.

NUOVA SEMIDIVINITÀ: CAS

Semidivinità (Neutrale Malvagio)

Noto anche come il Signore del Rancore, il Livore Rosso e Colui Che Regola i Conti, Cas è la semidivinità della vendetta e del rancore senza confini. È un dio dalla testa d'alce che alimenta la collera e fomenta la frustrazione. Il sacerdozio sparpagliato di Cas afferma che sotto la superficie della popolazione civilizzata ardono i tizzoni di tutte le ingiustizie che ogni individuo ha subito e accumulato in vita sua, un fuoco che attende solo di essere liberato; tutti adorano segretamente Cas, anche se soltanto nel loro inconscio più profondo.

Secondo le leggende, Cas un tempo era un mortale (un contadino, se tali leggende sono degne di fede) che visse nella pace e nella tranquillità in mezzo agli amici e ai vicini per molti anni. Poi, un evento poco chiaro di qualche tipo aprì un solco tra Cas e gli altri membri della comunità... una lite che finì per reclamare le vite di tutti i membri della famiglia di Cas. A causa delle politiche del luogo, i colpevoli non furono mai puniti adeguatamente. Cedendo alla collera, Cas si appellò alla potenza superna in cui aveva sempre creduto. Ma quando anche quella potenza superiore gli negò la giustizia, la leggenda narra che l'immane potere dell'ira di Cas fu sufficiente a innalzarlo al rango di divinità attraverso una forza cosmica di qualche tipo. Dopo avere estinto la sua sete di vendetta sul paese che gli aveva fatto torto, Cas si trasformò nell'inquietante divinità del rancore che è ancora oggi.

Area di influenza: Rancore, vendetta.

Simbolo: Corna ramificate grondanti sangue.

Domini: Distruzione, Dolore, Rancore, Forza. Il dominio del Dolore compare nel *Libro delle Fosche Tenebre*; il dominio del Rancore è nuovo e viene descritto a pagina 127.

Addestramento dei chierici: Il Signore del Rancore è forse una divinità unica, almeno nel modo in cui raduna i suoi seguaci. Anche se esistono molti culti dediti alla sua adorazione, Cas preferisce presentarsi a coloro che sembrano appellarsi a lui attraverso i loro pensieri privati e i loro impulsi repressi. Il lamento silenzioso di coloro che desiderano vendetta per un torto subito echeggiano come un gong alle orecchie di Colui Che Regola i Conti, che accorre al loro fianco più in fretta di quanto non faccia con chi già lo adora e si crogiola nei suoi insegnamenti.

Missioni: A Cas interessano soprattutto i debiti oscuri mai saldati. È disposto a tutto pur di guidare i suoi seguaci ad azioni estreme atte a raggiungere quello scopo. Quando si radunano, i suoi seguaci costituiscono delle cabale dedite a una singola impresa specifica. Una volta completata quell'impresa, generalmente si sciolgono fino all'occasione successiva che susciterà di nuovo la loro sete di vendetta. Il Signore del Rancore esige che un converso completi un'impresa da solo prima di essere indottrinato a pieno titolo nella sua congregazione. Tali impresi sono sempre incentrate su un affare lasciato in sospeso e che suscita una grande collera nell'aspirante seguace.

Preghiere: I fedeli di Cas innalzano preghiere soltanto dopo che si sono spinti sull'orlo dell'isteria per il dolore e la frustrazione di un torto mai raddrizzato. Si ritiene che il Signore del Rancore desideri udire il dolore nella voce di un adoratore: più forte è la sua angoscia, più Cas sarà propenso a esaudire la sua preghiera in qualche modo.

Templi: I santuari dedicati a Cas solitamente sono angoli personali, e molti adoratori singoli preferiscono non mantenere un luogo specifico in cui pregare. In quanto divinità della segretezza e del dolore nascosto, Cas in realtà preferisce che la maggior parte dei suoi adoratori lo veneri nel profondo delle loro anime, dove egli può attizzare meglio il fuoco della collera e dell'insoddisfazione. Quando qualcuno erige un tempio vero e proprio a Cas, solitamente lo fa in un luogo tranquillo e anonimo, lontano dagli occhi curiosi e giudicanti degli altri. I templi di Cas tendono ad essere luoghi piccoli e segreti riservati agli istinti e alle emozioni primordiali, quasi del tutto privi di decorazioni e di sfarzo, ma carichi dell'energia accumulata di quegli uomini e quelle donne che covano una collera inesauribile.

Rituali: I rituali eseguiti dagli adoratori di Cas non sono mai severi o troppo elaborati. Sono simili a baccanali, incontri intensi e primordiali, in cui i congreganti si incitano a vicenda fino a raggiungere uno stato di frenesia, attraverso diatribe orgiastiche e urlanti, in nome della semidivinità. Il concetto alla base delle congregazioni di Cas non è la catarsi, ma la preparazione a un'opera imminente da compiere in nome della semidivinità. La chiesa di Cas insegna che la vera catarsi è raggiungibile soltanto raddrizzando un torto che brucia da tempo.

Araldo e alleati: L'araldo di Cas è un Enorme divoratore (*Manuale dei Mostri*, pagina 64) con 36 Dadi Vita e numerose capacità speciali adatte al suo status. Questa fetida creatura si dilegua dopo avere intrappolato l'anima di colui che era stato mandato a distruggere o dopo avere riscosso un'offerta in nome di Cas. Se il divoratore ha un nome, nessuno lo ha mai pronunciato. In tutta semplicità (ed efficacia), è noto soltanto come "l'araldo di Cas".

Si crede che Cas preferisca lavorare personalmente con coloro che lo adorano e cercano il suo aiuto e la sua forza. In alcune rare occasioni è disposto a lavorare con gli esterni malvagi di ogni genere,

Arma preferita: Mazza pesante.

AVATAR DI CAS — GS 25

Semidivinità maschio
NM esterno Grande (avatar)
Iniz +11; **Sensi** percezione tellurica 18 metri; Ascoltare +26, Osservare +31
Linguaggi Abissale, Comune, Druidico, Infernale, Silvano; telepatia 30 m

---

CA 35, contatto 21, colto alla sprovvista 28; Maestria in Combattimento, Mobilità, Schivare
pf 665 (35 DV); rigenerazione 5; **RD** 15/ferro freddo e perforante
Immunità danni alle caratteristiche, risucchi alle caratteristiche, danni da energia, risucchi di energia, magie di morte, morte da danno massiccio
Resistenza freddo 30, fuoco 30; eludere migliorato **RI** 28
Temp +31, **Rifl** +27, **Vol** +26

Velocità 18 m (12 quadretti), volare 30 m (perfetta); andatura nel bosco
Mischia *verga d'ebano* +51/+46/+41/+36/+31/+26/+21 (2d6+21 più 2d6 da fuoco e 2d6 immorali/19-20) o
Mischia corno +47 (1d8+12 più 1d6 da fuoco) e 2 artigli +42 (1d8+12 più 2d6 da fuoco)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m
Att base +35; **Lotta** +51
Opzioni di att Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Incalzare Potenziato, nemico prescelto umani +10, nemico prescelto esterni buoni +8, nemico prescelto esterni malvagi +6, nemico prescelto umanoidi mostruosi +4, nemico prescelto bestie magiche +2
Azioni speciali L'avatar di Cas può scambiare a suo piacimento un incantesimo da ranger preparato con qualsiasi incantesimo che maledica in qualche modo il bersaglio (infliggendo penalità o altri effetti analoghi) o relativo all'inganno
Incantesimi da ranger preparati (LI 10°):
4° — *comunione con la natura, crescita animale, evoca alleato naturale IV, traslazione arborea*
3° — *comandare vegetali* (CD 19), *crescita vegetale, respingere parassiti* (CD 19), *rimpicciolire vegetali*
2° — *blocca animali* (CD 18), *calappio, crescita di spine* (CD 18), *muro di vento, protezione dall'energia*
1° — *intralciare* (CD 17), *parlare con gli animali, passare senza tracce, passo veloce, saltare*
Capacità magiche (LI 20°):
A volontà — *comandare non morti* (CD 20), *debilitazione* (+42 contatto a distanza), *forma gassosa, immagine permanente* (CD 24), *individuazione del magico, invisibilità* (CD 20), *metamorfosi* (CD 22), *scagliare maledizione* (CD 22), *tocco del vampiro* (+47 contatto in mischia)
1 volta al giorno — conferire un *desiderio* (a una qualsiasi creatura che non sia divina e non sia un genio)

Caratteristiche For 35, Des 24, Cos 33, Int 18, Sag 22, Car 26
QS mimetismo, nascondersi in piena vista, rapido segugio, empatia selvatica +28 (+24 bestie magiche)
Talenti Arma Focalizzata (mazza), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Critico Migliorato (mazza), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Mobilità, Resistenza Fisica[B], Riflessi in Combattimento, Schivare, Seguire Tracce[B]
Abilità Addestrare Animali +28, Artigianato (tutte) +20, Ascoltare +26, Concentrazione +31, Conoscenze (natura) +24, Conoscenze (religioni) +28, Conoscenze (storia) +27, Decifrare Scritture +20, Diplomazia +25, Intimidire +38, Muoversi Silenziosamente +27, Nascondersi +27, Osservare +31, Percepire Intenzioni +36, Professione (tutte quelle applicabili) +24, Raggirare +38, Sapienza Magica +24, Sopravvivenza +36, Valutare +34

Calore (Str) Il corpo incandescente dell'avatar di Cas infligge 2d6 danni da fuoco ogni volta che mette a segno un colpo in mischia o, durante una lotta, ad ogni round in cui mantiene la presa.
Proprietà L'avatar di Cas impugna la *verga d'ebano della malevolenza*, un artefatto minore noto anche più semplicemente come la *verga di Cas*. Questa *mazza pesante immorale+3* Grande infligge sia danni contundenti che perforanti e funziona come arma anatema contro qualsiasi avversario che sia mai riuscito a ferire Cas. Per la descrizione completa dell'oggetto vedi pagina 136.

Questa figura torreggiante e dalla pelle scarlatta ha la testa di un'alce, le cui corna ramificate incrostate di sangue si protendono maestose dalla fronte. I suoi occhi sono pozze nere e profonde in cui risplende un bagliore rossastro di intelligenza malevola. Il torace e le braccia della creatura sono quelle di un uomo peloso e muscoloso, ma la sua metà inferiore è simile a quella di un minotauro, e le sue gambe terminano con due zoccoli spaccati. La figura minacciosa brandisce una grossa mazza, la cui testa è decorata di corna simili alle proprie.



L'avatar di Cas, semidivinità del rancore

Illustrazione di Daarken

Il Signore del Rancore, un sinistro incrocio tra un uomo e una bestia, appare in una forma che unisce l'astuzia degli umanoidi alla furia delle bestie. È alto oltre 3,6 metri e le sue vaste corna ramificate si estendono per 2,4 metri da una punta all'altra. Cas impugna una gigantesca mazza pesante, macchiata di nero e sormontata da corna simili alle proprie.

Combattimento

L'avatar di Cas è un nemico terrificante in combattimento. Adora il brivido della caccia e trae piacere dai nemici che fuggono dalla battaglia, in quanto gli consentono di inseguirli a suo piacimento. Solitamente impugna la sua mazza, la *verga d'ebano della malevolenza*, che usa per condurre le sue cariche in mischia. A volte simula debolezza o incapacità di colpire i suoi avversari al fine di attirare un gruppo più vicino possibile, prima di scatenare un attacco devastante che unisce gli effetti dei suoi talenti Attacco Poderoso e Attacco Turbinante.

Attacco Poderoso: L'avatar di Cas usa il suo talento Attacco Poderoso con intelligenza, alternando dei round in cui infligge il massimo numero di colpi ad altri in cui infligge il massimo danno per colpo. Può sottrarre fino a 35 dal suo tiro per colpire e aggiungere fino a 70 al suo tiro per i danni.

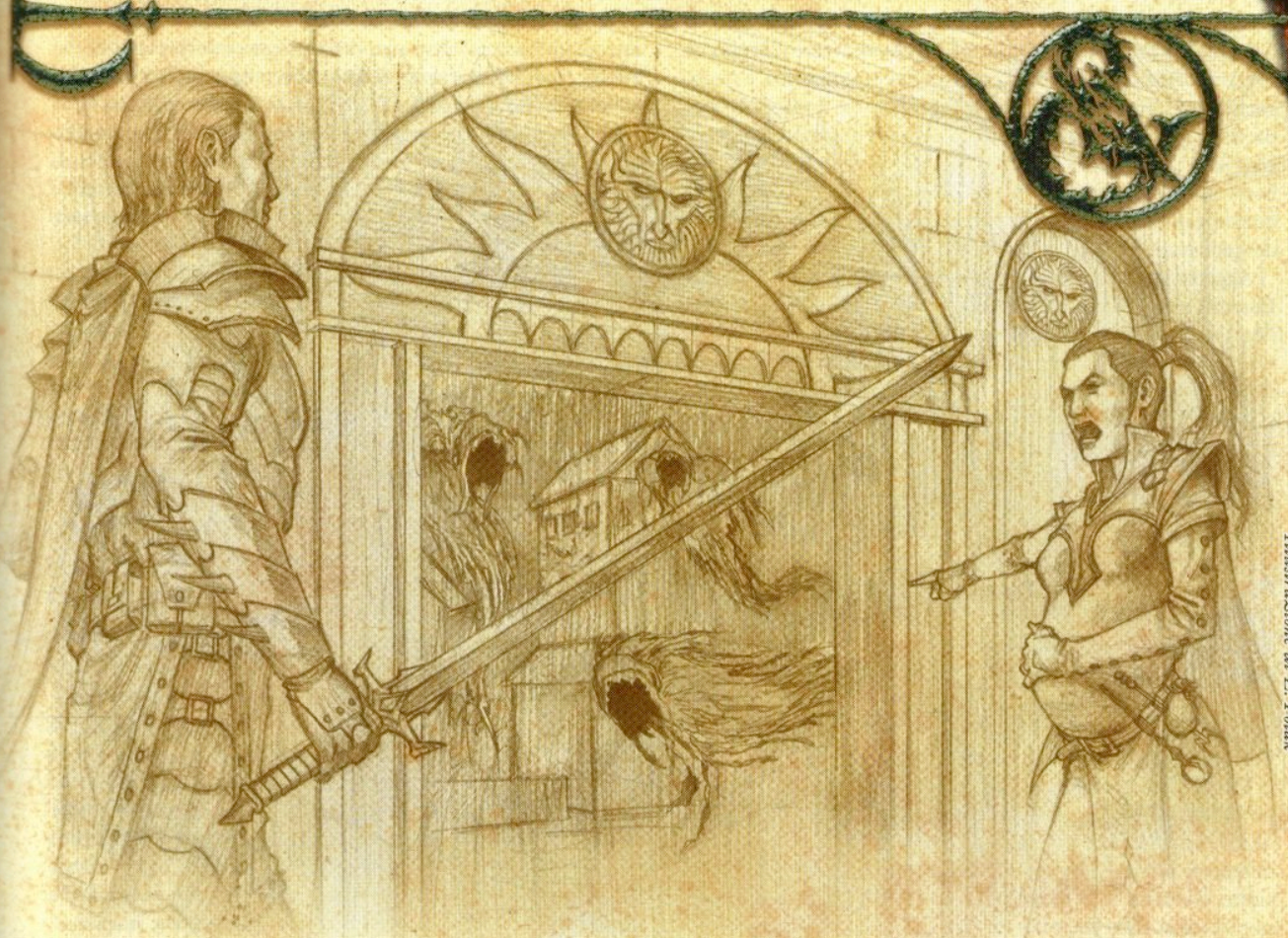


Illustrazione di E. Polak

Una volta apprese le regole base su come condurre un incontro a tema horror, condurre un'intera avventura del terrore dovrebbe essere semplice, giusto?

Non necessariamente. Un'avventura horror non è soltanto un'avventura standard con un grosso mostro spaventoso in agguato nel finale. Dopotutto, quasi tutte le avventure ben progettate funzionano in questo modo. Un'avventura horror non è neanche una semplice serie di incontri dell'orrore messi in fila uno dietro l'altro. In un singolo incontro, l'obiettivo è ottenere il massimo dell'impatto nel minimo del tempo. L'incontro deve colpire in fretta, lasciare il segno e concludersi presto, in modo da lasciare liberi il DM e i giocatori di passare a quello successivo.

Un'avventura horror, invece, è una creazione molto più paziente e metodica. Avanza in crescendo fino a un apice dell'orrore, spesso giungendo a falsi picchi e momenti di distensione prima di giungere al culmine finale. Le avventure del terrore contengono spesso vari incontri dell'orrore, ma tali incontri dovrebbero essere disposti in modo da produrre un ritmo ben preciso, piuttosto che essere sparsi a caso, avanzando passo dopo passo verso un finale in grado di sferrare un colpo più forte di tutte le parti che lo hanno preceduto. Queste storie dovrebbero avere un sapore speciale e fare uso di un'attenta selezione dei singoli incontri piuttosto che di un miscuglio caotico dei più disparati elementi spaventosi. Buona parte di questo capitolo offre dei suggerimenti su come definire il ritmo di un'avventura horror, allentando la tensione quanto basta affinché i giocatori non si sentano sopraffatti, ma non abbastanza da privare l'avventura del suo impeto.

AVVENTURE HORROR NELLE ALTRE CAMPAGNE

Un'avventura horror è usata innanzi tutto come parte di una campagna dell'orrore. Le avventure, dopotutto, sono i blocchi che, messi assieme, costruiscono una campagna. Se una specifica storia non è spaventosa, nemmeno il risultato finale può esserlo. Non c'è bisogno (anzi, non è nemmeno consigliabile) che tutte le avventure di una campagna horror siano a tema horror, ma la maggior parte di esse dovrebbe senz'altro avere quell'impronta. (Vedi Capitolo 3: "Una campagna horror" per ulteriori informazioni su come assemblare un'intera campagna.)

Detto questo, non c'è motivo per cui il DM non debba includere un'avventura horror occasionale in una campagna di altro tipo. Così come quasi tutti i telefilm di azione, di fantascienza o di fantasy si concedono sempre un episodio macabro di tanto in tanto e i romanzi di questi generi fanno uso di scene o di capitoli particolarmente intensi, anche la maggior parte delle campagne può beneficiare di una sporadica iniezione di paura, splatter o orrore puro. Ma quando è il momento giusto per farlo?

Sottolineare la malevolenza del nemico: È un vecchio trucco, quasi uno stereotipo, ma funziona sempre. Il cattivo dimostra la profondità della sua perversione compiendo azioni di gran lunga più orribili di tutto ciò che i personaggi hanno visto nella campagna. Se i personaggi hanno avuto a che fare con gruppi di razziatori orchi che uccidono i soldati e massacrano le donne e i bambini, allora un serial killer che uccide i bambini nei loro letti o un warlock che alimenta la sua magia con le anime tormentate degli innocenti innalzerà Di molto

il livello di crudeltà. Se i giocatori provano vero disagio al sentire il DM che descrive i crimini del loro nemico, è quasi certo che i loro personaggi svilupperanno nei suoi confronti un odio ben superiore alle loro reazioni nei confronti degli altri PNG, per quanto infami potessero essere. (È sempre bene non esagerare, tuttavia; vedi i consigli sottostanti in questo capitolo su come rispettare i limiti di sopportazione dei giocatori.)

Agganciare i PG con uno spunto per un'avventura: L'orrore, per definizione, è carico di emozione. Le sofferenze degli innocenti o delle persone care, l'angoscia inflitta da un nemico o un mostro terribile dovrebbero suscitare un desiderio bruciante di raddrizzare le cose in tutti i personaggi che non siano egoisti fino al midollo. I giocatori potrebbero disinteressarsi alle "solita razzia dei goblin", ma difficilmente ignoreranno un fantasma che dà la caccia alle madri incinte e le uccide, o un vecchio nemico che ha rapito la sorella o il mentore di un PG.

Naturalmente, se i giocatori non sono il tipo di persone mosse dal desiderio di aiutare gli altri, il DM può sempre usare qualche evento orribile per incoraggiarli a intraprendere certe azioni. Se una serie di omicidi ha decimato l'organizzazione per cui lavorano, o se i loro nomi sono stati incisi ad artigliate sulle lapidi delle tombe riesumate di recente, il semplice istinto di autoconservazione dovrebbe motivarli a sufficienza per scoprire cosa diavolo sta succedendo.

Umiliare i giocatori: Diciamolo chiaramente. A volte, il potere dà alla testa anche dei migliori giocatori. I PG sono al centro dell'attenzione, e nelle campagne di alto livello possono diventare alcuni tra i personaggi più potenti dell'ambientazione. Di tanto in tanto, è bene che il DM ricordi loro che non tutte le sfide possono essere superate facilmente, e che nemmeno loro possono sperare di sconfiggere le forze del male ad ogni occasione. Il DM può ottenere questo risultato con metodi molto semplici, come ad esempio scagliando mostri sempre più forti contro di loro (il tarrasque dovrà pur servire a *qualcosa*, e il concetto di una bestia impossibile da sconfiggere è già spaventoso in sé), ma può essere più gratificante metterli di fronte a un avversario più debole, o addirittura privo di poteri speciali. Perfino un semplice lunatico armato di coltello può diventare terrificante se i giocatori non hanno nemmeno un indizio su chi è e sanno della sua esistenza soltanto grazie alla pista di cadaveri mutilati che si lascia dietro… una pista che conduce dritta all'isolato dove vive il più fidato alleato dei PG. Il bisogno di dover seguire metodicamente una pista e separare gli indizi veri da quelli falsi, per poi scoprire di non riuscire a fermare o addirittura a identificare il criminale, che continua a mutilare e uccidere, può rivelarsi un'esperienza veramente umiliante (nonché frustrante).

E questo è esattamente il motivo per cui il DM deve fare attenzione a non abusare di questa tecnica. La frustrazione, se breve e bilanciata da un grande senso di appagamento dopo che le forze del male sono state finalmente sconfitte, e può essere un'ottima motivazione. Ma se perdura eccessivamente, finirà per rovinare il gusto di giocare. Molti giocatori scelgono D&D proprio per il fatto che amano sentirsi potenti. Perfino quei giocatori che non si preoccupano troppo dei risultati fattivi finiranno per stancarsi in un gioco dove restano sempre un passo indietro al nemico. Un DM dovrebbe conoscere bene le varie personalità che compongono il suo gruppo di gioco prima di rendere frustrante più di un'avventura occasionale e a livello fugace.

Semplicemente per spezzare il ritmo: Il DM non ha necessariamente bisogno di una ragione per inserire nella campagna un'avventura horror. Alcune sessioni prevedono l'esplorazione di un dungeon, altre un intrigo politico, altre ancora un mistero, altre ancora un'intensa interpretazione dei ruoli… perché l'horror non dovrebbe a sua volta fare parte del ciclo? A meno che quella del DM non sia una campagna a tema molto specifico, una varietà più ampia è un ottimo rimedio alla ripetitività del gioco. E considerata la vasta schiera di mostri terrificanti presenti in DUNGEONS & DRAGONS, sarebbe davvero irrealistico se gli avventurieri non si imbattessero mai in qualche evento terrificante.

PROGETTARE UN'AVVENTURA HORROR

Assemblare un'avventura horror, in sostanza, non è diverso dall'assemblare una qualsiasi altra storia a sé stante. Il DM deve determinare un punto di partenza (o vari spunti di aggancio alla trama), una trama generica (sufficiente a guidare le azioni dei PNG e gli eventi, ma non così rigida da rendere le scelte dei PG superflue) e una probabile conclusione (o quanto meno un'idea di quali saranno le conseguenze in base a come i PG decideranno di risolvere la situazione).

Ciò che distingue veramente un'avventura horror è una certa sensazione di unità globale; questo non significa che ogni incontro e ogni aspetto della storia debbano incastrarsi perfettamente tra loro come le costruzioni dei bambini, bensì che l'avventura abbia un unico tema portante. I giocatori dovrebbero essere in grado di guardarsi indietro e dire "Allora non potevamo capirlo, ma ora che siamo giunti alla conclusione, tutto ha un senso." Inoltre, ogni avventura horror degna di tale nome deve contenere… beh, dei momenti di orrore. Includere secchiate di mostri e di sangue è solo l'inizio. Per suscitare nei giocatori una vera sensazione di brivido e di terrore serve una storia e una tecnica studiata, mirata ad evocare esattamente quel tipo di reazione.

ATMOSFERA

È più facile tenere alto il livello di orrore di una storia se il DM decide innanzi tempo che tipo di atmosfera decide di assegnare alla storia. Non è necessario scrivere un trattato di simbologia relativo all'avventura, ma sarebbe bene avere un'idea generica del tipo di orrore che si desidera suscitare. Una determinata storia potrebbe naturalmente fare uso di più di un'atmosfera, in base alla natura della storia che si intende narrare.

L'atmosfera del gioco è la sensazione generale che il DM intende trasmettere, non la trama specifica della storia. Non tutti gli eventi dell'avventura devono necessariamente aderire a questa atmosfera, ma la maggior parte delle scene e dei dettagli dovrebbe comunque tendere verso quella direzione. Di seguito sono forniti alcuni esempi specifici, anche se la lista presentata è tutt'altro che esaustiva.

Claustrofobia: I PG sono intrappolati in qualche forma, luogo o situazione, in senso letterale, come ad esempio rimanendo imprigionati in uno spazio confinato che limita le loro azioni e le loro capacità, o metaforicamente, come ad esempio essendo costretti ad eseguire una certa impresa o a prendere parte a una certa situazione. Non è necessario convogliare i giocatori fino a guidarli in una situazione in cui hanno pochissime opzioni, nessuna delle quali sembra vantaggiosa. La tensione può anche nascere dall'incapacità dei PG di fare buon uso dei loro talenti per fronteggiare una minaccia imminente, o dal disgusto per le azioni che sono costretti ad eseguire dalle circostanze, o dall'impossibilità di sfuggire a una minaccia intrappolata assieme a loro.

Confusione: I PG non hanno idea di cosa stia accadendo. Sembra che non riescano a scoprire perché si verifichino certi eventi, o quale sia il loro significato. Le cose sembrano prive



Illustrazione di M. Phillippi

Nessuna via d'uscita!

di senso, e le persone sembrano comportarsi in modo diverso dal loro carattere. Questa atmosfera è particolarmente adatta per un giallo o per una cospirazione.

Disperazione: I nemici sembrano sul punto di trionfare definitivamente. Nulla di ciò che hanno fatto i personaggi ha funzionato, e resta loro una singola speranza, un'unica scintilla di luce in un mondo altrimenti totalmente immerso nel buio. Alcuni esempi possono essere una corsa contro il tempo, una serie di decisioni difficili o perfino una situazione in cui i PG sono costretti a scegliere il minore di due mali e ad agire contravvenendo al loro codice morale.

Disprezzo per se stessi: I PG stessi diventano in qualche modo fonte di sofferenza o di male per gli altri. Forse sono stati convinti con l'inganno a compiere qualche impresa infame, o forse qualche forza soprannaturale (licantropia, *dominare persone* o qualche forma di possessione) li ha spinti a farlo. Il nemico interiore spesso si rivela quello più terrificante, specialmente se le circostanze sono tali da non consentire ai giocatori di assicurarsi che la cosa non si ripeterà. Questa atmosfera è diversa dalla lotta interiore descritta più sopra, in quanto i giocatori non provano alcun conflitto: sanno benissimo che ciò che stanno facendo è sbagliato.

Impotenza: Le forze schierate contro i PG sembrano totalmente inarrestabili, e l'obiettivo del gruppo sembra impossibile da raggiungere. Ogni successo si trasforma in fallimento; ogni risposta solleva altre domande. Questa atmosfera è più adatta per le storie brevi, o per una parte breve e brutale di una storia più lunga, dal momento che l'obiettivo è quello di stordire i personaggi; mantenere questa atmosfera troppo a lungo rischia di generare frustrazione nei giocatori.

Isolamento: I PG sono totalmente soli. Non possono chiedere aiuto. Non possono fare rifornimento di provviste. Non hanno nessuno a cui rivolgersi, non importa quale sia il nemico da affrontare, non importa quale minaccia si presenti dinanzi a loro. Generalmente i PG sono abbastanza indipendenti, quindi è probabile che l'isolamento non li spaventi... inizialmente. Mano a mano che le loro risorse si esauriscono, tuttavia, e che non riescono ad ottenere alcun tipo di aiuto tra un incontro e l'altro, scopriranno presto che nemmeno la minaccia più piccola va sottovalutata quando non c'è alcun luogo dove rifugiarsi. Questa atmosfera funziona particolarmente bene se abbinata alla claustrofobia.

Lotta interiore: I PG devono far fronte a bisogni o desideri contrastanti nell'arco della storia. Questo conflitto può essere lineare, come ad esempio anteporre o meno il profitto personale ai bisogni del prossimo, o più complesso, come ad esempio un PG che si innamora di una sacerdotessa di un culto malvagio (o viceversa). La collaborazione con i giocatori per creare dei background e degli obiettivi appropriati per i personaggi è essenziale affinché questo tipo di atmosfera funzioni.

Peso del sospetto: Gli eroi si ritrovano oggetto delle accuse della legge, si inimicano la Chiesa, la Corona, o devono affrontare una folla inferocita. Ovunque si voltino, trovano dei nemici, non perché siano circondati dal male, ma perché essi stessi sono visti come malvagi. Riusciranno a sopravvivere senza diventare esattamente ciò che la gente crede che siano? E come possono combattere contro un'intera comunità?

Repulsione: Quando i PG devono affrontare dei mostri in continuazione, col tempo potrebbero diventare difficili da impressionare, una situazione che può essere risolta ricorrendo alle Cose Che Non Dovrebbero Esistere. Questa atmosfera potrebbe fare uso di esseri extradimensionali incomprensibili per le menti dei mortali, o di esperimenti necromantici sfuggiti ad ogni controllo, o di ogni altra cosa che potrebbe tenere i giocatori sulle spine. La magia e l'"innaturale" sono aspetti normali della vita in molti mondi fantasy, ma se il DM riesce a trovare delle vere stranezze e abomini al di fuori delle aspettative dei giocatori, la ricompensa in termini di tensione e di terrore sarà decisamente valsa lo sforzo.

Spirale di disperazione: Tutto il mondo attorno ai PG crolla in modo lento ma inesorabile, a livello personale o a livello di ambientazione. Le condizioni di vita peggiorano, le persone care si trovano in situazioni sempre più tese, la guerra dilaga tra le varie nazioni. E nulla di quello che i PG tentano di fare (almeno inizialmente) sembra in grado di cambiare le cose. Questo tipo di storia dovrebbe diventare sempre meno gradevole (per i personaggi, ma non per i giocatori) col passare del tempo, e in genere dovrebbe sfociare in una delle altre atmosfere descritte in questa sezione.

Stranezze/incongruenze: C'è qualcosa di vagamente sbagliato, un brivido strisciante che corre lungo la spina dorsale e non vuole andarsene. Sembra che la gente in città non sorrida mai. Il bosco è silenzioso, non si sentono né il cinguettio degli uccelli, né i versi degli altri animali. L'aria sembra elettrica: è la quiete prima della tempesta. I PG non hanno alcuna idea di cosa stia accadendo, ma vari dettagli fuori luogo incutono una sensazione di paranoia crescente. Questa atmosfera funziona soprattutto come preparazione per qualcosa di più palese, o per ispirare una sensazione di pericolo che spingerà i giocatori a reagire in modo sbagliato quando si farà avanti qualcuno di completamente innocente.

Tradimento e diffidenza: Gli eroi non sanno di chi fidarsi. I loro vecchi alleati si sono rivoltati contro di loro e sembra che il mondo intero non sia altro che una ragnatela di bugie. (Questa atmosfera spesso si collega a quella di confusione, descritta sopra). In un gruppo di giocatori esperti, questo scenario potrebbe perfino prevedere il tradimento di uno dei PG.

Trauma: L'orrore di questo tipo di atmosfera nasce soprattutto da brusche sorprese, traumi e scene sanguinolente. L'atmosfera non è frutto di una tensione che sale gradualmente, ma di un'esplosione improvvisa, che ha luogo quando i PG si imbattono in qualcosa che non avrebbero mai immaginato di vedere, e non avrebbero mai voluto vedere. Il trauma funziona meglio quando è usato a sostegno di una delle altre opzioni, piuttosto che come singola colonna portante di una storia.

Violenza: Ogni cosa sembra risolversi in una carneficina. La diplomazia fallisce. Scoppia la guerra. Orribili creature infestano le strade uccidendo tutti quelli che incontrano finché non vengono uccise a loro volta. I PG potrebbero perfino essere costretti a versare il sangue di qualche innocente per difendersi, se sono incolpati di qualche crimine o se devono affrontare una folla controllata misticamente. Questa è una buona atmosfera da combinare a un'altra di quelle sopra descritte, o per quei giocatori che desiderano avere un assaggio di orrore senza cambiare troppo drasticamente il loro stile di gioco.

AMBIENTE

L'ambiente, proprio come l'atmosfera, i personaggi e la trama, gioca un ruolo importante nell'evocare una sensazione di terrore. La scelta dell'ambiente da parte del DM definisce e rafforza il tipo di orrore che si intende delineare. Un'avventura ambientata in un castello vecchio e cadente durante un temporale di certo suggerisce e incoraggia un tipo diverso di disagio rispetto a un improvviso spargimento di sangue nel bel mezzo di un solare borgo silvano.

Nel definire l'ambiente di un'avventura horror è bene tenere presenti i seguenti punti salienti.

Portare gli eroi fino alla storia o la storia fino agli eroi? Porre i PG in un ambiente inconsueto è utile per incrementare la tensione. I personaggi sono stranieri in terra straniera, e non hanno nessuno a cui rivolgersi. Conoscono poco o nulla delle usanze, delle leggi o delle minacce in agguato in quel luogo. La gente si trova per natura più a suo agio nelle aree che conosce bene, quindi rimuovendo tale familiarità, viene a cadere anche quella sicurezza. Inoltre, conducendo i PG in un luogo esotico, il DM è anche in grado di introdurre elementi che non sarebbero disponibili in un territorio più familiare: pericoli ambientali per cui gli eroi non sono preparati, mostri dall'aspetto mai visto prima, e così via. Forse gli eroi sono bloccati a bordo di un enorme vascello e braccati da un non morto o da un orrore sottomarino, mentre il vascello affonda lentamente nell'oceano. Forse si trovano su una catena montuosa dalla forma abnorme, che non potrebbe mai esistere senza l'aiuto della magia, dove ogni superficie è scoscesa e dove le sporgenze si protendono ad angolazioni impossibili.

AMBIENTAZIONI A TEMA HORROR

Il Capitolo 3 descrive in maggior dettaglio come ideare delle ambientazioni appositamente destinate a una campagna horror, mondi in cui praticamente quasi ogni storia immaginabile finisca per comprendere almeno uno o due elementi di terrore. Anche se queste ambientazioni sono particolarmente adatte alle avventure dell'orrore che fanno parte di una campagna più grande in stile horror, generalmente non sono adatte a una singola avventura dell'orrore ideata per una campagna standard.

In tutta semplicità, quasi tutte le ambientazioni a tema horror sono abbastanza ampie da poter contenere più di una singola avventura. I PG di quei reami dovrebbero imbattersi in numerose trame e nemici in stile horror in più occasioni, e non soltanto in una singola avventura. Nel caso di un'avventura horror destinata esclusivamente a fungere da variazione sul tema tra storie di altro tipo, è molto meglio inserire l'orrore in un ambiente familiare (o apparentemente familiare). Nell'arco di una singola avventura è più facile guidare i PG ad esplorare un castello infestato e a uscirne, o ad affrontare un assassino posseduto che si nasconde tra i ranghi del clericato, piuttosto che costringerli a individuare, esplorare e farsi strada attraverso un'intera nazione di orrori e di infestazioni.

Ovviamente esistono delle eccezioni. Forse i PG attraversano vari paesi nel loro viaggio, e passano anche in un piccolo regno di adoratori di demoni. Forse sono viaggiatori interplanari che finiscono fugacemente su un dominio dove il male regna incontrastato. O forse semplicemente si svegliano e si ritrovano in una terra riarsa e desolata, occupata da versioni mutate simili ad aberrazioni di tutto ciò che conoscevano un tempo, e dovranno trovare un modo di scappare prima che anch'essi vengano deformati dagli effetti della corruzione. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, una storia dell'orrore indipendente dovrebbe avere luogo all'interno di un ambiente che, fatta eccezione par alcuni elementi dell'orrore, assomigli a un luogo normale. I reami veramente contorti e anormali dovrebbero essere tenuti da parte per una campagna horror a lungo termine.

D'altro canto, anche la corruzione di ciò che è familiare può dare adito a un'esperienza orribilmente devastante. Un male nascosto nel cuore di un'area che i giocatori considerano sicura è il male più pericoloso, in quanto giunge totalmente inaspettato. All'inizio gli eroi potrebbero credere di avere il vantaggio di giocare in casa: conoscono tutti i posti giusti dove nascondersi e possono ottenere con facilità aiuti e informazioni. Ma proprio per lo stesso motivo, hanno numerosi amici, amati e alleati che improvvisamente si trovano in pericolo. Hanno molto da perdere: non possono semplicemente alzare i tacchi e fuggire se le cose si mettono male. Questo può rendere la sensazione di orrore molto più immediata rispetto alle avventure ambientate in una terra esotica, dal momento che il gioco stesso ha un sapore più reale. Più vividamente un giocatore riesce a immaginarsi l'ambiente, più duro sarà il colpo sferrato dall'orrore. E nella maggior parte dei casi è più facile immaginarsi un villaggio o una città che non un paesaggio straniero o addirittura alieno.

È importante che il DM non abusi delle ambientazioni esotiche per le avventure dell'orrore. Se inserisce soltanto un'avventura di questo tipo in una campagna di stampo tradizionale, allora un ambiente straniero o alieno andrà benissimo. Se intende giocare varie sessioni dell'orrore disseminate in tutta la campagna, tuttavia, buona parte di esse dovrà avere luogo in ambienti più familiari e gli ambienti esotici dovranno essere usati solo per aggiungere un po' di pepe. Altrimenti i giocatori impareranno ad aspettarsi una trama dell'orrore innanzi tempo e a prepararsi di conseguenza ogni volta che si troveranno in qualche luogo strano, mentre la paura è molto più potente se i giocatori non hanno modo di farsi trovare pronti. Qualsiasi orrore il DM abbia in serbo per loro avrà un impatto minore se i giocatori si abituano a credere che le cose peggiori accadono soltanto al di fuori dei confini della campagna. L'orrore si verifica spesso e volentieri nel mondo reale; quindi sicuramente qualsiasi campagna può essere dotata di nemici e di mostri pronti a seminare il terrore anche nelle più candide e innocenti regioni dell'ambientazione.

Mescolare gli elementi ambientali: Il Capitolo 1 offre alcuni suggerimenti su come usare l'ambiente per creare una sensazione di orrore incombente, tagliando i rifornimenti, incrementando i pericoli climatici e così via. Una combinazione di questi elementi va presa in considerazione anche quando si conduce un'avventura dell'orrore. Una sensazione di urgenza può nascere nel momento in cui una serie di circostanze ambientali produce o ne fa scattare delle altre. Ad esempio, l'isolamento geografico può essere accompagnato da condizioni climatiche estreme, che possono condurre a scarsità di cibo e di combustibile. In alternativa, i PG potrebbero essere braccati da un avversario e disporre di forze a malapena sufficienti a tenerlo alla larga. Purtroppo, il loro cibo e la loro acqua inizia a scarseggiare mano a mano che tentano di tornare verso la civiltà. Ogni volta che vengono attaccati, la fame, la sete e la stanchezza si fanno sentire di più (e i personaggi si indeboliscono un po') e le magie a disposizione si fanno sempre più rare. L'equilibrio precario pende gradualmente sempre più a loro sfavore, e se non trovano il modo di riposare, rifornirsi o sfuggire al loro inseguitore (o ai loro inseguitori), presto non saranno più in grado di respingere l'assalto nemico.

Come si mescolano la trama e gli avversari all'ambiente? La risposta può sembrare ovvia ai DM più esperti, ma vale la pena di specificarlo: l'ambiente deve fungere da sostegno alla trama dell'avvenuta, o quanto meno non deve interferire con essa. Se una storia è incentrata sulle ricerche per smascherare un topo mannaro che ha ucciso diversi capi locali e che si nasconde tra la comunità, tale comunità deve essere quanto meno ampia a sufficienza da comprendere un numero adeguato di sospetti. Se un'avventura prevede la scoperta di una nuova tomba ricolma di trappole e infestata dagli spiriti di un'antica razza estintasi in quel luogo diecimila anni fa, sarà bene che la tomba in questione si trovi a una discreta distanza dalla comunità principale più vicina, altrimenti qualcuno si chiederà perché nessuno l'ha mai scoperta prima. Se parte della tensione di un'avventura è incentrata sul fatto che i PG si ritrovano a corto di provviste nel cuore dell'inverno, sarà bene che non sia ambientata in un luogo vicino alle terre civilizzate, altrimenti basterà un salto in paese per acquistare altre razioni. (A meno che, naturalmente, l'intera regione non sia in preda alla carestia, il che costituisce un'alterazione totalmente diversa dell'ambiente circostante, ma comunque appropriata.)

Vedi il Capitolo Tre: "Una campagna horror" per ulteriori usi dell'ambiente in una storia horror.

TRAMA E STORIA

È praticamente impossibile creare un'avventura horror senza usare almeno alcuni eventi narrativi. Non ha importanza quanto un nemico possa essere terrificante sulla carta, se poi *non fa niente*; non ha importanza quanto un'ambientazione possa contribuire all'atmosfera della storia se i PG non hanno alcun motivo di essere laggiù.

Alcuni DM preferiscono non creare storie a lungo termine, limitandosi invece a introdurre i PG in un ambiente e a lasciarli liberi di fare ciò che vogliono. Sicuramente questo è uno stile di gioco fattibile, ma forse è meno adatto alle sessioni horror, semplicemente a causa del fatto che i come e i perché dell'orrore sono importanti proprio quanto i chi, i cosa e i dove. Anche quei DM che normalmente conducono le loro sessioni senza seguire uno schema definito in precedenza dovrebbero quanto meno tracciare una trama generale per le loro avventure horror, anche se soltanto appena più approfondita di quanto non faccia di solito.

D'altro canto, è molto facile (specialmente in una sessione horror) che il DM esageri e aderisca troppo rigidamente alla sua trama. L'orrore può essere suscitato almeno in parte da sensazioni come impotenza e ineluttabilità, ma questo non significa che i giocatori debbano rimanere inermi e incapaci di guidare il gioco verso una direzione. Le scelte dei giocatori devono essere sempre presenti e significative come in tutte le altre sessioni; se il DM progetta una storia talmente rigida che i PG non possono fare altro che seguirla dal punto A al punto B al punto C, senza che le loro decisioni cambino nulla, tanto vale che leggano un libro o che guardino la televisione. Bisogna trovare un equilibrio tra i due estremi, e per riuscirci è necessaria una certa pratica e una conoscenza delle preferenze di ogni singolo gruppo.

Il modo migliore per delineare la trama di un'avventura horror (e di molti altri tipi, se è per questo) è interrogarsi sugli obiettivi e sui metodi dei nemici e dei PG fino in fondo, mettere in atto i loro piani e stabilire come si svilupperanno tali piani se i PG non interferiscono. Se il DM ha una presa salda su questi fattori, allora si tratta semplicemente di determinare cosa accade quando la presenza dei PG manda all'aria il piano originario. Ad esempio, il DM ha stabilito che un signore dei vampiri cerca di uccidere una donna che vive in una piccola cittadina, in quanto una profezia afferma che il figlio di quella donna prima o poi provocherà la distruzione del nobile non morto. A tale scopo usa la gilda di ladri locale per localizzare il suo bersaglio, facendosi passare per un mortale che cerca la donna al fine di rapirla, per poi condividere i proventi con la gilda. Se la gilda non viene fermata da qualche fattore esterno

(vale a dire i PG), prima o poi riuscirà a trovarla e a consegnarla al vampiro, che senza dubbio la ucciderà immediatamente.

Disponendo di queste informazioni, il DM ha gli strumenti necessari per decidere cosa succede quando i PG interferiscono. Se sconfiggono o uccidono i membri della gilda, l'organizzazione si metterà sulle loro tracce, sia per portare a termine il suo incarico originario che per esigere vendetta. Se i PG rivelano la vera natura del datore di lavoro alla gilda, cosa faranno i ladri? Continueranno a servire il vampiro? O si rivolteranno contro di lui? Il DM dovrebbe decidere in anticipo la figura del Maestro di Gilda e quali saranno le sue probabili reazioni in queste circostanze. Se i PG fuggono assieme alla vittima predestinata, possono sfuggire alle grinfie della gilda, ma il signore dei vampiri li inseguirà. I PG sono in grado di reggere a uno scontro diretto con il signore dei vampiri? Hanno una possibilità di distruggerlo, o semplicemente di sopravvivere? Possono riuscire quanto meno a ferirlo in modo sufficientemente grave da costringerlo a ritirarsi, procurandosi in tal modo l'opportunità di nascondere la donna altrove? Ovviamente, anche se il DM ha in mente una trama di base per l'avventura, le azioni dei PG hanno sicuramente un impatto sul suo sviluppo.

Cosa forse più importante in assoluto, il DM deve essere disposto a lasciare che la storia faccia il suo corso, anche se i PG fanno qualcosa di totalmente inaspettato o riescono a sconfiggere un nemico che sembrava a tutti gli effetti imbattibile. Per un DM può essere duro rinunciare a una trama che aveva preparato con cura, ma è sempre meglio questo che far sentire i giocatori inutili. Del resto, è sempre possibile recuperare la trama dalle ceneri dell'avventura conclusa e utilizzarla in futuro. Nell'esempio soprastante, si presuma che i PG riescano ad uccidere il signore dei vampiri. La storia è finita? Sì, certo... per il momento. Ma il signore dei vampiri potrebbe avere dei servitori o degli alleati; inoltre, è evidente che la profezia relativa al figlio della donna non si riferiva veramente al signore dei vampiri (dopotutto, sono stati i PG a ucciderlo). Forse si riferiva proprio a uno di loro? I PG sono disposti a rimanere in attesa per scoprire la verità?

(Naturalmente, è anche possibile che la profezia si riferisse veramente al bambino. Dopotutto, è a causa sua, sebbene non fosse ancora nato, e nemmeno ancora concepito, che i PG hanno incrociato il cammino del signore dei vampiri).

Mistero in un'avventura horror

Il mistero e l'orrore vanno talmente d'accordo tra loro che molta gente associa automaticamente un genere all'altro. Entrambi sono basati sull'ignoto, su un pericolo nascosto e su una lotta disperata per strappare una vittoria contro avversità soverchianti. I misteri possono essere difficili da narrare nel contesto di D&D, ma di certo non è impossibile farlo. Molti autori hanno scritto interi libri su come creare la trama di un buon mistero, ma questo è qualcosa che va oltre i temi trattati in *Eroi dell'Orrore*. I suggerimenti seguenti, tuttavia, dovrebbero porre delle fondamenta sufficienti a consentire al DM di incamminarsi nella direzione giusta.

Innanzi tutto, al momento di progettare l'avventura e di lasciar trapelare degli indizi nel suo corso, è sempre meglio fornire troppi indizi anziché troppo pochi. Il DM ha il vantaggio di poter vedere il quadro globale della situazione, i giocatori no. Potrebbe sembrare vagamente irrealistico che un nemico intelligente e pieno di risorse lasci in giro troppi indizi relativi alla sua presenza, alla sua identità e ai suoi piani. Possibile che l'assassino sia davvero così stolto da essersi fatto vedere dal ragazzino che chiede l'elemosina per la strada mentre commetteva il crimine? E da lasciare un frammento di carta con il suo simbolo nel caminetto senza farlo bruciare fino in fondo? E da essere l'unica persona in paese ad aver acquistato quell'ingrediente fondamentale per l'incantamento che intende lanciare? Ciascuna di queste azioni sembra un grave errore. Tutte e tre messe assieme fanno del nemico più un mostro di stupidità che non un mostro criminale.

Il DM deve tuttavia ricordare che probabilmente i giocatori non coglieranno tutti questi indizi. Non appena scorgeranno una scia di briciole di pane che conduce verso il nemico, quasi sicuramente la seguiranno fino in fondo. Potrebbero non scoprire mai che esistevano altre piste. Se il DM ha preparato soltanto una sequenza di indizi che conduce alla soluzione del mistero, i giocatori (e la trama) potrebbero rimanere incagliati, se non viene colta. Se esistono diversi sentieri, i PG possono sempre trovare il secondo se non notano il primo, o il terzo se non notano il secondo.

Sempre secondo questa teoria, gli enigmi e le deduzioni troppo facili da risolvere sono sempre migliori di quelli troppo difficili. Se il DM mette assieme un mistero finemente assemblato, pieno di false piste e di vari strati di cospirazione, non vorrà far trovare ai giocatori un'informazione che li conduca al cuore della questione nel giro di pochi minuti. Tuttavia, un'avventura in cui i giocatori sentono di non fare alcun progresso rischia di impantanarsi molto presto, e la frustrazione che ne segue può indurre i giocatori a non voler prendere parte ad altri misteri simili in futuro. È meglio che gli indizi siano troppo evidenti che non troppo criptici, e che la trama non si protragga a dismisura. I giocatori tenderanno a sentirsi appagati piuttosto che frustrati, e il DM potrà sempre rendere il mistero successivo leggermente più difficile.

ABBOCCARE ALL'AMO

Nulla rovina un'ottima storia come i PG che semplicemente voltano le spalle alla trama, e questo vale soprattutto per le avventure horror, di cui il DM generalmente cura la preparazione e i dettagli in modo particolare. In molti gruppi questo non è un problema: i giocatori sono ansiosi di imbarcarsi in qualsiasi impresa il DM abbia preparato per loro. Altri, tuttavia, hanno bisogno di ulteriori incoraggiamenti per essere attirati in situazioni pericolose o terrificanti. Come menzionato più sopra, fare in modo che l'orrore li colpisca in casa loro (scegliendo come vittime i migliori alleati dei PG, ad esempio) dovrebbe spingere anche il più riluttante dei personaggi a scendere in campo. In alternativa, il DM potrebbe porre in palio un premio troppo succulento per essere ignorato: forse un oggetto che i PG hanno cercato fin dall'inizio della campagna. A volte è l'orrore stesso a giungere fino ai PG: se sono braccati all'interno di una fonderia infestata o intrappolati a bordo di una nave, non possono semplicemente decidere di andarsene; anzi, la fuga potrebbe essere il premio più grande che possano sperare di vincere.

Un tipo aggiuntivo di esca particolarmente appropriato per il genere horror riguarda le conseguenze delle azioni dei PG. Forse il mostro che affrontano è il fantasma di qualcuno che hanno lasciato morire anni fa, o un demone che non sono riusciti a distruggere fino in fondo. Se i personaggi non sono tutti di allineamento buono, l'individuo che cerca giustizia o vendetta nei loro confronti potrebbe perfino essere giustificato a farlo, anche se decide di rifarsi sulle persone care ai PG invece che direttamente sui membri del gruppo. La maggior parte dei giocatori non riuscirà a voltare le spalle a un aggancio simile, per il semplice motivo che riguarda le loro stesse azioni: anche se provano a ignorarle, le conseguenze di tali azioni continueranno a seguirli.

Infine, ogni cosa, se portata all'eccesso (perfino il mistero) può condurre alla saturazione. Le indagini e i misteri dovrebbero alternarsi a storie di azione o di intrigo politico. Certo, un giocatore annoiato può far affondare qualsiasi avventura, ma i misteri sono particolarmente vulnerabili ai malesseri dei giocatori. Dopotutto, se i giocatori non si sentono coinvolti nella storia, probabilmente finiranno per non cogliere nemmeno gli indizi più evidenti, rallentando ulteriormente il gioco. È bene usare altri tipi di avventure tra un mistero e l'altro, e includere un po' di azione anche nel bel mezzo di un mistero. Forse i servi del nemico tentano di porre fine alle indagini dei PG con un linciaggio in vecchio stile, oppure un loro vecchio nemico approfitta della loro distrazione per attaccarli (o per attaccare i loro cari). In ogni caso, il DM non deve avere problemi a spezzare il ritmo del mistero con qualche scena di combattimento o di azione in generale. Potrà sempre ricondurre i giocatori alla trama principale in seguito, e li troverà più ricettivi dopo un intervallo di pura azione.

I NEMICI IN UN'AVVENTURA HORROR

Anche se i PG sono i personaggi centrali di ogni sessione di gioco di ruolo, i nemici sono forse quelli più importanti, specialmente in un'avventura horror. Dei mostri casuali, per quanto possano essere pericolosi o grotteschi, non sono quasi mai potenti o memorabili quanto un avversario con un piano ben definito o dotato di una motivazione bruciante. Tramite una pianificazione e una cura adeguata dei dettagli, un singolo nemico può essere il motore portante di un'intera campagna.

Tipi di nemici

I nemici delle storie dell'orrore possono essere raggruppati in alcune grandi categorie generiche. Alcuni nemici non saranno facilmente riconducibili a una determinata categoria, altri potranno appartenere a più di una categoria e altri ancora saranno dotati di tratti estranei a ogni categoria specifica. Nonostante questo, le tipologie che seguono restano utili; decidere quale può essere la più adatta all'avventura che si intende condurre è il primo passo verso lo sviluppo di un avversario memorabile e appropriato ai PG.

Il pericolo nascosto: Forse l'archetipo più ricorrente delle storie dell'orrore è il nemico pressoché impossibile da individuare. Uccide dalle ombre e semina diffidenza e sospetti tra tutti coloro che cercano di sventare la sua minaccia. In D&D, questo archetipo appartiene al doppelganger, al lupo mannaro, all'assassino camuffato misticamente, al nobile corrotto o alla cannibale che si spaccia per una dolce e gentile vecchietta. Appartengono a questa categoria anche quei nemici che non sono consapevoli della loro malvagità, come ad esempio le vittime di una possessione demoniaca o spettrale o, in certi casi, i licantropi sopra menzionati. Questo tipo di nemico è particolarmente adatto alle avventure incentrate su un'atmosfera di tradimento e diffidenza, confusione, trauma o peso del sospetto (vedi "Atmosfera", pagina 22).

La minaccia palese: Questo archetipo, l'opposto di quello precedente, si basa sul nemico che emerge dalla folla, che non si preoccupa (o non è capace di preoccuparsi) di chi lo nota. La sua arroganza potrebbe essere dovuta al suo immane potere, a un'estrema fiducia nelle sue forze, alla superbia, a poca intelligenza, a follia, o a un semplice disinteresse nei confronti delle reazioni altrui. Forse il nemico occupa una posizione di autorità e non deve curarsi di nascondersi. Molte delle creature relativamente più grandi di D&D, come i giganti o la maggior parte dei draghi, rientrano in questa categoria. Altri esempi comprendono la maggior parte dei non morti, dei tiranni, degli inquisitori clericali, dei necromanti malvagi isolati nelle loro torri, dei vari umanoidi bestiali (come i goblin o gli orchi), dei golem e delle creature totalmente impazzite. Questo tipo di nemico è particolarmente adatto alle avventure incentrate su un'atmosfera di claustrofobia, disperazione, impotenza, isolamento, repulsione o violenza (vedi "Atmosfera", pagina 22).

Il povero sciocco coinvolto in qualcosa di più grande di lui: A volte l'orrore peggiore viene scatenato dagli individui più ignoranti o da quelli meglio intenzionati, persone che hanno pasticciato con dei poteri che vanno al di là della loro comprensione, o il cui orgoglio li ha spinti a credere di poter controllare le più grandi forze del mondo. Nella maggior parte dei casi, sono le azioni di questi individui ad essere malvagie, piuttosto che gli individui veri e propri. Ma quando il soggetto in questione si rifiuta di fermarsi nonostante tutti gli avvertimenti, potrebbe trasformarsi in un nemico a tutti gli effetti. Questa categoria comprende il cultista che evoca il suo signore dei demoni senza prendere le precauzioni necessarie per confinarlo, lo stregone che tenta di lanciare un rituale troppo complesso per cui non si è preparato a sufficienza, il supplicante che crede di essere più astuto di un diavolo o di un dio malvagio nello stringere un patto, un evocatore che richiede un desiderio a un efreeti senza misurare bene le parole, o la classica figura alla Frankenstein, che cede all'ossessione di completare un'impresa di qualche tipo diventando cieca a ogni possibile ripercussione. Questo tipo di nemico è particolarmente adatto alle avventure incentrate su un'atmosfera di confusione, stranezze/incongrurenze, lotta interiore, disprezzo per se stessi o sul peso del sospetto (vedi "Atmosfera", pagina 22). Gli ultimi tre casi sono particolarmente appropriati qualora sia uno dei PG a commettere l'errore che scatenerà l'orrore.

La persona normale: Considerata la vasta gamma di orrori soprannaturali che D&D può offrire, è difficile credere che una persona normale possa risultare particolarmente spaventosa. Eppure, forse è proprio a causa della presenza di così tante orribili creature come termini di paragone che gli atti terribili commessi da una persona normale lasciano un segno più profondo. Come dimostrato dagli eventi del mondo reale, un crimine brutale può risultare ancora più orribile se il criminale si rivela essere "uno di noi". In una campagna di D&D, una cosiddetta persona normale può comunque accedere a incantesimi o a potenti capacità di vario tipo. Per qualche consiglio su come usare i membri delle classi da avventuriero come nemici, vedi pagina 30. Per traumatizzare ulteriormente i giocatori, il DM può prendere in considerazione l'opportunità di usare un individuo veramente comune (un popolano o un esperto) come criminale.

Considerate le capacità di cui dispone la maggior parte dei PG, un popolano non potrà mai risultare particolarmente terrificante come avversario in un combattimento diretto. Ma non è necessario giungere a questo. È sufficiente calcare la mano sull'orrore delle sue azioni, e sulle indagini necessarie per risalire alla sua identità. Non tutti i misteri si concludono con una terribile battaglia. Se i PG seguono una pista di indizi oscuri e di corpi mutilati fino a una casa completamente arredata di mobili fatti di cadaveri, per scoprire che l'assassino è il manovale che riparava il tetto dell'emporio il giorno prima, si renderanno conto nel profondo del cuore che chiunque è in grado di commettere le peggiori atrocità. (Ad esempio, è sufficiente condurre una rapida ricerca sul serial killer del mondo reale di nome Ed Gein. Soltanto quel caso dovrebbe bastare a suggerire di quali orrori impensabili un individuo "normale" è veramente capace.) Dal momento che i PG probabilmente non noteranno ciò che è stato tutto il tempo sotto i loro

occhi e andranno in cerca di un nemico più tradizionale per i parametri di D&D, la confusione è l'atmosfera più appropriata per questa tipologia (vedi pagina 22).

Il diversivo: Questa è una combinazione mordi e fuggi delle altre tecniche, in cui un tipo di nemico sembra appartenere a un altro tipo. Questa tattica può rivelarsi estremamente efficace se usata con parsimonia, o per fornire ai PG un ultimo colpo di scena o enigma, o per cambiare il corso della trame proprio quando i giocatori credono di avere risolto il caso. Esempi di diversivo comprendono il malvagio elfo necromante che in realtà è un drago blu sotto metamorfosi, un serial killer che sembra uccidere a caso ma che in realtà sta completando un rituale di evocazione per richiamare a sé il suo patrono diabolico, un gigante infuriato posseduto da un'entità ancora più maligna, oppure dei "demoni" che in realtà sono dei coboldi illusionisti camuffati. Non è detto che ogni diversivo sia costituito da una creatura più potente camuffata da una più debole; è possibile anche che accada il contrario. I diversivi e le false piste possono rafforzare le storie incentrate su un'atmosfera di confusione, stranezze/incongruenze e trauma. Funzionano anche in quei casi in cui il DM mescola più atmosfere in modo insolito, lasciando che un'atmosfera ceda il passo a un'altra mano a mano che gli inganni vengono scoperti.

Il tradimento di un amico: Il nemico della storia viene smascherato: è un amico, un parente o un amante di uno dei PG. Qual è il motivo della natura malvagia del PNG? Potrebbe essere stato posseduto, o controllato in qualche modo da una forza esterna. Potrebbe essere stato corrotto e convertito al male. Potrebbe aver ceduto alla corruzione o essere stato trasformato in vampiro. O forse è sempre stato malvagio e ha ingannato gli eroi fino ad ora. In ogni caso, questa scoperta ha un impatto personale che va ben oltre quello del normale pericolo nascosto.

Questo tipo di nemico può provocare danni ingenti ai PG, sia a livello fisico che a livello psicologico. Conosce i loro segreti e i loro punti deboli. Potrebbe compromettere la loro reputazione con alcune parole ben misurate sussurrate alle orecchie del PNG giusto, o rivelando al pubblico le loro debolezze. Eppure, rimane qualcuno a cui i PG un tempo tenevano molto, qualcuno a cui devono molto, il che crea un grosso dilemma su come porsi di fronte a questa minaccia. Tradimento e diffidenza è senza dubbio l'atmosfera più adatta a una storia del genere, ma anche la maggior parte delle atmosfere restanti è adatta allo scopo.

Il PG malvagio: Questa opzione, raccomandata soltanto ai gruppi di giocatori molto affiatati, esperti e che si fidano del loro DM, può dare luogo al più sconvolgente e inaspettato colpo di scena dell'intera campagna. In questa variante, il nemico non è altri che uno dei PG! Forse è stato posseduto, o rimpiazzato da un sosia malvagio (vedi "Il trucco del sosia malvagio", pagina 34). Ma ancora più inquietante è il concetto di un PG che è stato sempre malvagio, che ha ingannato gli altri personaggi e ha remato contro di loro fin dall'inizio della storia. Mentre il sosia malvagio del PG potrebbe funzionare con o senza la consapevolezza del giocatore in questione, il personaggio che era malvagio fin dall'inizio richiede una certa collaborazione tra il giocatore e il DM. Questa tecnica va utilizzata soltanto nei gruppi che non prenderanno il tradimento sul personale. Solitamente è una buona idea, una volta che l'inganno è venuto alla luce, lasciare che gli altri personaggi impartiscano la giustizia (o reclamino vendetta) sul traditore; questo contribuirà a lenire eventuali risentimenti. Naturalmente, non è necessario che la giustizia impartita abbia effetto immediato, e il DM potrebbe decidere di tenere il personaggio ancora in circolazione come PNG nemico anche dopo che è stato scoperto. Il nemico disporrà di conoscenze approfondite sui movimenti e sulle debolezze dei PG, il che fa di tradimento e diffidenza l'atmosfera ideale da scegliere. Se il DM intende mettere in atto un colpo di scena, deve tenere bene a mente che gli altri personaggi potrebbero scoprire il traditore prima di quanto egli non creda. O a causa dei vari incantesimi o capacità in grado di individuare il male o gli inganni, o per pura fortuna, il traditore potrebbe essere sorpreso a passare informazioni ad altri o semplicemente smascherato per l'infame che è in realtà. L'uso dell'allineamento comportamentale opzionale descritto a pagina 76 mitiga parzialmente la possibilità di essere scoperti in tale modo, ma il DM dovrebbe sempre avere pronto un piano di riserva, qualora (o meglio, quando) la scoperta avrà luogo. Se non in circostanze estremamente inconsuete, il DM dovrebbe evitare di violare lo spirito delle regole per proteggere questo segreto. Quando gli altri giocatori finalmente scopriranno che il loro compagno li ha traditi, la prenderanno meglio se sia il personaggio che il DM hanno giocato secondo le regole. Coloro che credono che avrebbero potuto capirlo e di essere stati privati dell'opportunità di farlo potrebbero reagire male, e a buon diritto.

Nemici intelligenti

A meno che il nemico o il mostro usato dal DM sia necessariamente privo di intelligenza, gli avversari del gruppo dovrebbero sempre agire in maniera creativa e intelligente. Nulla genera nei giocatori un senso di paranoia quanto la consapevolezza che il nemico che hanno di fronte è in grado di approfittare delle loro debolezze. Il nemico può colpirli mentre sono distratti da un'altra impresa. Sceglie come bersagli le loro persone care. Prende degli ostaggi. Fa incolpare i PG di qualche crimine. Li attacca con quei metodi contro cui sono meno preparati (come ad esempio usando veleni contro gli incantatori e gli altri personaggi dalla Tempra debole, o lo charme contro i guerrieri). Il DM non deve attribuire al nemico delle conoscenze che non potrebbe avere ottenuto, ma anche gli avversari di intelligenza media possono trarre delle conclusioni logiche in base all'aspetto e alle azioni dei personaggi. In alcune occasioni, il DM potrebbe esitare a usare il completo arsenale di capacità a disposizione di un mostro o di un PNG, ed evitare di applicarlo nel modo più doloroso; da un certo punto di vista, è considerato ingiusto approfittare delle debolezze dei PG. Tali preoccupazioni sono fuori luogo in un'avventura horror. I nemici non sono (o non dovrebbero essere) invulnerabili. Hanno dei punti deboli che i PG cercano di sfruttare. Il DM non deve temere di fare altrettanto.

Nemici inarrestabili

L'avversario che sembra inarrestabile è una figura classica dei racconti dell'orrore. Tutti hanno visto un film in cui il cattivo continua a rialzarsi, nonostante sia stato ferito o ucciso più volte. I maghi malvagi più potenti (tutti dei veri e propri geni del male) sembrano essere sempre un passo avanti agli eroi, e riescono a contrastare le loro tattiche prima ancora che i personaggi abbiano finito di svilupparle. Certo, non tutti i nemici dispongono di questo tratto, ma quelli che ne fanno uso risultano tra i più spaventosi,

Il DM si trova a percorrere un sentiero assai sottile: deve riuscire a spaventare i PG (o perfino i giocatori), ma non vuole che cadano in preda alla frustrazione. È giusto far apparire i nemici invulnerabili, ma dovrebbe sempre esistere almeno un punto debole da sfruttare, e il DM dovrebbe seminare indizi sufficienti a consentire ai PG di scoprirlo. Il fantasma che non può essere ucciso tramite alcun mezzo fisico fu malmenato quando era ancora una bambina vivente, e quindi

può essere bruciato dalle lacrime di un bambino. Lo stregone illithid può prevedere quasi ogni azione intrapresa dai PG, ma dal momento che la sua mente è incapace di cogliere il concetto di sacrificio, non riesce a immaginare che gli eroi possano spingersi quasi fino al suicidio pur di sventare i suoi piani. Si prendano ad esempio due casi della stessa serie di classici della letteratura: il drago Smaug può essere ucciso soltanto colpendo un unico punto debole nella sua pelle altrimenti impenetrabile. Gli eserciti degli uomini e degli elfi non potrebbero mai sconfiggere Sauron direttamente, ma poiché l'Oscuro Signore non può nemmeno immaginare che qualcuno sia disposto a distruggere un'immane fonte di potere come l'Unico Anello, non si protegge adeguatamente dal tentativo degli hobbit al riguardo.

La riduzione del danno e la rigenerazione sono alcuni esempi di capacità che possono rendere i mostri difficili da sconfiggere, Un PG privo di armi d'argento avrà difficoltà a uccidere un lupo mannaro; i troll si rivelano creature fastidiose quando nessuno dispone di fuoco o di acido a portata di mano; un gruppo privo di magia e di armi sacre è nei guai quando deve affrontare un demone potente. Il DM può anche cambiare il tipo di riduzione del danno o di rigenerazione di una creatura (un vampiro potrebbe disporre di riduzione del danno efficace contro il ferro freddo invece che contro l'argento, ad esempio), il che costringerebbe i PG a individuare i suoi punti deboli prima di affrontarlo (vedi "Scoprire il tallone di Achille", pagina 35).

In alcune occasioni, un nemico può veramente essere invulnerabile a ogni forma di danno. In nessuno dei racconti dei Miti di Cthulhu di H. P. Lovecraft, ad esempio, il protagonista ha mai una vera speranza di sconfiggere uno dei Grandi Antichi. Anche in questi casi, tuttavia, dovrebbe esistere un modo per consentire ai PG di trionfare. Magari non potranno uccidere la divinità malvagia che si risveglia, ma forse saranno in grado di interrompere il rituale che la sta richiamando e di riconsegnarla al suo sonno secolare. Quanto meno, dovrebbero avere l'opportunità di sfuggire dalle grinfie della creatura, per sopravvivere e tornare ancora a combattere. Inarrestabile non significa invincibile, e gli eroi dovrebbero sempre avere l'opportunità di concludere lo scontro con un pareggio, se non con una vittoria.

Motivazioni

Come si costruisce un nemico credibile e memorabile? Ciò che rende un nemico veramente orribile è la combinazione delle sue motivazioni, dei suoi obiettivi e dei mezzi che usa per raggiungere tali obiettivi.

La motivazione è il desiderio o il bisogno che spinge un individuo ad agire. La maggior parte dei nemici non agisce in modo malvagio per il puro gusto di farlo (fatta eccezione per quelle razze mostruose che sono sempre o quasi sempre di allineamento malvagio). Come tutti, anche i nemici credono di avere qualcosa da conquistare o un bene superiore per cui credono valga la pena lottare. In alcuni casi, quelli che vengono definiti nemici tragici sono stati spinti al male da circostanze al di là del loro controllo. Le loro azioni non sono più giustificabili di quelle degli altri malvagi, ma forse sono almeno più comprensibili.

Il seguente elenco di motivazioni possibili è tutt'altro che esaustivo, ma dovrebbe fornire un buon punto di partenza.

Appagamento: L'appagamento, una delle più ancestrali motivazioni di un nemico, non è altro che la soddisfazione di un desiderio personale. L'assuefatto che commette crimini violenti per potersi permettere la droga di sua scelta, il violentatore (sia che cerchi appagamento sessuale che l'affermazione del suo impulso a dominare e possedere) e l'assassino passionale che uccide spinto dalla rabbia e dalla frustrazione sono tutti esempi di appagamento.

Cambiamento sociale: Alcuni individui sono disposti a ricorrere alla violenza nel tentativo di cambiare la società attorno a loro. Anche se questo potrebbe essere giustificabile in certe circostanze, diventa inevitabilmente un atto malvagio nel momento in cui degli innocenti si ritrovano a soffrire per le loro azioni. Gli insorti che attaccano chiunque sostenga l'attuale governo o viva sotto di esso, o il governo che usa la violenza per sopprimere tutti coloro che cercano un cambiamento sono entrambi motivati dal cambiamento sociale. I primi cercano di ottenerlo e i secondi di impedirlo, ma entrambi sono ugualmente malvagi nei loro metodi.

Follia: Alcuni malvagi non hanno una motivazione facile da discernere. Sono mossi dalla follia, una forma di demenza impossibile da comprendere per chi dispone di una mente relativamente sana. Molti serial killer rientrano in questa categoria. La follia solitamente nasce dalla malattia, dalla perdita o dalla disperazione.

Giustizia: La necessità di raddrizzare un torto subito può spingere gli individui più ossessivi a commettere azioni inappropriate. Una donna che dà la caccia ai criminali che hanno ucciso suo marito con propositi di violenza è un concetto che la maggior parte della gente può arrivare a capire, anche se non a giustificare. Ma se la donna resta ossessionata dalla sua ricerca al punto di uccidere chiunque si metta sul suo cammino o di non prendere nemmeno in considerazione le conseguenze delle sue azioni sugli altri, oltrepassa il confine che la separa dai malvagi e lo diventa a sua volta. La giustizia è diversa in modo sottile dalla motivazione della vendetta (vedi sotto), ma spesso l'una sfocia nell'altra.

Libertà: Il desiderio di essere liberi da un governo o da un sovrano opprimente è giustificabile, e coloro che lottano contro tali regimi generalmente sono considerati eroici. Ma se i mezzi per condurre questa lotta si fanno troppo violenti o indiscriminati, o se qualcuno lotta contro la prigionia imposta per un crimine effettivamente commesso, diventa decisamente meno ammirevole. Anche il terrorista che sceglie dei bersagli civili che vivono sotto il governo da spodestare, o il prigioniero che massacra indistintamente guardie e passanti innocenti pur di sfuggire alla punizione per i suoi crimini è senza dubbio qualcuno che desidera la libertà.

Malattia: Le malattie e la paura di essere contaminati hanno ispirato atti orribili di ogni genere. Per evitare il contagio, gente che normalmente si dimostrerebbe di buon cuore è pronta a voltare le spalle a coloro che soffrono, a bruciarli all'interno delle loro case e a imprigionarli in accampamenti isolati per metterli in quarantena. Anche coloro che sono stati infettati potrebbero spingersi a commettere atti orrendi pur di ottenere una cura, o in preda al delirio di una febbre bruciante. La semplice ricerca di un minimo contatto umano potrebbe seminare il contagio presso gli altri, e provocare ulteriori sofferenze. È raro che la malattia in sé funga da motivazione, ma può generare altre motivazioni, come l'odio o la follia.

Odio: Che nascano da motivi razziali, religiosi o culturali, l'odio e il pregiudizio fungono da forte motivazione per numerosi nemici nella narrativa e nel mondo reale. Tutti coloro che sono compresi tra il sicario che percuote gli halfling fino a ucciderli per il semplice motivo che sono degli halfling e il dittatore che schiavizza o massacra tutti i sudditi che appartengono a una determinata fede ricadono in questa categoria. L'odio può nascere da un pregiudizio culturale o ereditario, o non avere alcuna fonte apparente, ma spesso scaturisce da altre motivazioni come una perdita, la vendetta o il desiderio di un cambiamento sociale. Spesso si sovrappone al desiderio di purificazione (vedi sotto).

Ordine: Il nemico cerca di imporre l'ordine su quello che gli appare un mondo o una società caotica. Crede di avere a cuore i migliori interessi del popolo, e che tutta la morte e il dolore che semina saranno giustificati nel momento in cui egli potrà regnare. Il vigilante che massacra anche coloro che compiono crimini marginali o il tiranno usurpatore che imprigiona chiunque osi opporsi al suo dominio potrebbero essere entrambi motivati dal bisogno di imporre l'ordine.

Perdita e disperazione: Perfino il migliore degli uomini può essere spinto a commettere atti orribili in certe circostanze. Se è in gioco la vita di una persona amata, ad esempio, un individuo potrebbe essere disposto a fare di tutto per proteggerla. Si prenda l'esempio di un nobile la cui figlia è stata colpita da una malattia che sembra resistere alle forme di cura magica. Quando parte dal suo castello per mettersi in cerca di una cura, è una figura eroica. Quando decide che otterrà la cura a qualsiasi costo, anche se deve strapparla dalle mani di altri malati o se deve uccidere altri cercatori che potrebbero trovarla per primi, si trasforma in un malvagio. Forse tragico, ma pur sempre un malvagio. Un altro esempio può essere quello di un giovane apprendista mago che apprende la magia da suo padre, la cui anima viene poi reclamata da un signore dei demoni con cui il padre aveva stretto un patto molti anni fa. Se l'apprendista acconsente a offrire altre anime in sacrificio al demone in cambio della liberazione di suo padre, o di liberare il demone sul Piano Materiale, le sue azioni risulteranno malvagie, a prescindere dalla bontà delle sue intenzioni.

Possessione: Un nemico potrebbe non essere malvagio per scelta. Qualcuno posseduto da un demone o da un fantasma, o controllato mentalmente (ad esempio tramite un incantesimo *dominare persone*) non è responsabile delle sue azioni, ma può comunque fungere da nemico portante di un'avventura o addirittura di una campagna.

Potere personale: A volte il nemico che desidera dominare gli altri non è spinto dal desiderio di fare del mondo un posto migliore o dalla necessità di imporre l'ordine. A volte è semplicemente assetato di potere. Il potere personale è la motivazione principale per molti nobili e politici; cercano l'esaltazione personale e il dominio sugli altri, e non si curano di chi devono calpestare pur di raggiungere quella posizione, né di chi soffre sotto il loro dominio, una volta che l'hanno raggiunto. Il principe secondogenito che trama per assassinare suo fratello e ascendere al trono, il doppelganger che desidera sostituirsi al sindaco per poter controllare la città o il re che invade le altre nazioni per il semplice motivo di ampliare i confini del suo regno sono tutti esempi che ricadono in questa categoria.

Purificazione: Questa motivazione, strettamente legata all'odio, spinge qualcuno a credere che un determinato gruppo (una razza, una religione, un sesso o perfino una professione) sia responsabile della corruzione della società. Il desiderio di purificazione spesso giustifica la pulizia etnica o le persecuzioni religiose. Si potrebbe dire che la cosiddetta "purificazione" sia più una forma specifica di odio che non una motivazione ad esso correlata.

Ricchezza: Questa motivazione, una delle più semplici, non è altro che il desiderio di accumulare profitto personale. Il ladro comune generalmente è mosso soltanto dal desiderio di accumulare tesori, ma lo stesso vale per i draghi o per gli eserciti di invasori pronti a uccidere centinaia di innocenti e a radere al suolo intere città pur di impadronirsi delle loro ricchezze.

Sopravvivenza: Anche gli individui motivati da esigenze basilari come la sopravvivenza possono diventare dei nemici terrificanti in certe circostanze. Come indicato alla voce "Malattia", la gente è disposta a compiere atti abominevoli pur di evitare il contagio. Se gli abitanti di una comunità credono che un uomo sia il responsabile di una catena di delitti, l'individuo in questione potrebbe sentirsi autorizzato (anche se è innocente) a uccidere tutti coloro che si imbattono in lui, affinché non riferiscano la sua posizione alla folla infuriata. Si potrebbe dire che certi mostri, come ad esempio i vampiri, siano costretti a uccidere gli altri al solo fine di sopravvivenza.

Vendetta: Affine alla giustizia come motivazione, la vendetta si riferisce a quei nemici che cercano di raddrizzare un torto passato subito o commesso su altri, ma che non sono particolarmente selettivi riguardo al bersaglio della loro vendetta. Il fantasma infuriato che si accanisce su ogni essere vivente a causa del suo assassinio, il re che invade una nazione con il suo esercito perché un cittadino di quella nazione ha cercato di ucciderlo, o la strega che maledice l'intera famiglia di un sacerdote che l'ha messa sul rogo sono tutti esempi di nemici animati da propositi di vendetta.

Zelo/fanatismo: Una delle giustificazioni più ricorrenti di chi commette atti malvagi è l'amore o l'obbedienza nei confronti di un potere superiore. Può trattarsi della nazione, della chiesa, della famiglia, di un'organizzazione, di una filosofia o di una divinità, ma l'individuo in questione si sforza di servire e di proteggere l'oggetto della sua devozione a qualsiasi costo. Il patriota che vede spie straniere ovunque e commette dei crimini contro gli stranieri, lo zelota religioso che converte gli "infedeli" a colpi di spada, la chiesa che scatena una persecuzione contro i membri delle altre fedi (o che sguinzaglia l'inquisizione contro i suoi stessi fedeli) sono tutti esempi di zelo e di fanatismo.

Classi di avventurieri come nemici

Non è necessario che i nemici di una storia dell'orrore siano mostri o immondi disumani. Umani, elfi, nani, halfling e altri umanoidi possono rivelarsi ottimi nemici, se dotati di motivazioni e di un modo di agire adeguato. Di seguito vengono offerti alcuni suggerimenti o spunti narrativi per usare i membri di ogni classe base di avventuriero come nemici.

Barbaro: Un capotribù barbaro cerca di distruggere ogni segno di civiltà (fattorie, villaggi, città) all'interno del suo territorio, convinto che ogni società organizzata sia intrinsecamente corrotta. La capacità di ira di un determinato barbaro scaturisce da un odio e una follia interiore bruciante, che lo spinge a ripagare ogni minimo affronto (anche quelli immaginari) con micidiale violenza. Uno straniero nuovo in città viene sedotto dai lussi della civiltà e cercare di ottenere rapidamente potere e ricchezza tramite ogni mezzo necessario.

Bardo: Un bardo usa la sua magia per sedurre una folla intera e reclamare le loro ricchezze, le loro proprietà e perfino le loro figlie. Un bardo dalla mente criminale usa incantesimi di *charme* e conoscenze bardiche per scoprire i segreti degli individui più potenti per poi ricattarli e costringerli ad eseguire il suo volere. Un bardo ricercatore rinviene conoscenze perdute da tempo e le rivende ai maghi malvagi più potenti. Un intrattenitore invidioso taglia la gola di tutti gli altri menestrelli cittadini.

Chierico: Un chierico fedele a una potenza malvagia rapisce i derelitti dalle strade per immolarli in sacrificio. Un chierico di alto rango di una chiesa buona dà il via a una crociata contro i miscredenti. (Questa situazione funziona meglio in un mondo dove l'allineamento del chierico non è legato a quello del dio, e quindi un chierico può commettere atti malvagi pur rimanendo convinto di servire un bene superiore. L'ambientazione di EBERRON è un ottimo esempio



Un druido provoca un'invasione di animali selvatici in paese

Illustrazione di W. Reynolds

di questo metodo di gestione degli allineamenti.) Un chierico anima i morti di una comunità e li usa per pattugliare l'area, facendo rispettare la legge e l'ordine ma andando contro l'ordine naturale e la libertà dei cittadini.

Druido: Un druido invia gli animali dei boschi a invadere un paese vicino e a massacrarne gli abitanti, se crede che il paese in questione sia una minaccia per il territorio. Un druido impazzito proclama che tutti gli animali dovrebbero essere resi senzienti; lancia *risveglio* su un numero sempre maggiore di creature della foresta e insegna loro a mentire, a uccidere e perfino a usare la magia per ottenere ciò che vogliono. Un druido bestiale non fa alcuna distinzione tra umani e animali, e va a caccia ai margini di un'area civilizzata e si ciba di tutti coloro che incontra.

Guerriero: Un generale mercenario cerca di ricavarsi un regno personale, senza curarsi di quante comunità deve invadere, schiavizzare o arruolare a viva forza per riuscirci. Un veterano di molte guerre potrebbe non riuscire a riadattarsi alla vita civile, e fare una carneficina. Un adoratore fanatico del dio della guerra istiga un conflitto tra due nazioni uccidendo le persone giuste per aggravare una disputa di confine già esistente.

Ladro: Una piccola banda di ladri ha sviluppato un metodo unico di gestire un'attività criminale su commissione: danno il via a una serie di omicidi che sembrano opera di un serial killer, includendo la vittima designata tra gli altri bersagli, affinché nessuno si renda conto di quale era il vero bersaglio dell'operazione. Un ladro ha trafugato dalla casa di un mago un antico artefatto che contiene una potente entità; il ladro non si rende conto che ha iniziato ad avere degli incubi a causa del demone che sta prendendo il controllo della sua mente e che mira a liberarsi della sua prigione. Un ladro spietato cerca di unificare le bande criminali della città e di formare un'unica gilda, massacrando chiunque si metta sulla sua strada: criminali rivali, testimoni innocenti o familiari dei suoi avversari.

Mago: Un arcimago ha scoperto un antico libro di incantesimi di incredibile potenza, creato dagli esseri inumani di un'era antica; mano a mano che impara i nuovi incantesimi in esso contenuti, diventa sempre più potente, ma anche sempre più folle. Le creazioni di un mago, sia golem che non morti, imperversano in varie comunità di confine: il mago è forse morto, ha perso il controllo delle sue creature o il suo è un attacco deliberato? Un mago che ha cercato per secoli di diventare immortale (forse tramite incantesimi *desiderio* o diventando una creatura non morta come un lich) ha deciso che è stanco della vita e che è finalmente pronto a morire, ma che porterà con sé ogni singola persona che lo abbia mai offeso o che gli abbia fare un torto; intende trovare un modo per annientare ogni creatura vivente, e forse anche il mondo stesso.

Monaco: Un antico ordine di monaci, convinto della propria superiorità spirituale, schiavizza gli abitanti del villaggio nei paraggi del monastero. Un potente monaco presta i suoi servigi come assassino a pagamento, e le autorità locali non sono equipaggiate a sufficienza per tenere testa alle sua capacità, specialmente a causa delle molte vittime che muoiono semplicemente dopo averlo toccato (a causa della sua capacità di palmo tremante). Un monaco ricercatore crede che i segreti dell'ascensione spirituale e dell'illuminazione si nascondano nelle differenze fisiologiche tra gli umanoidi e gli esterni, e inizia a uccidere, esaminare e vivisezionare molti esemplari di entrambi i gruppi per progredire nei suoi studi.

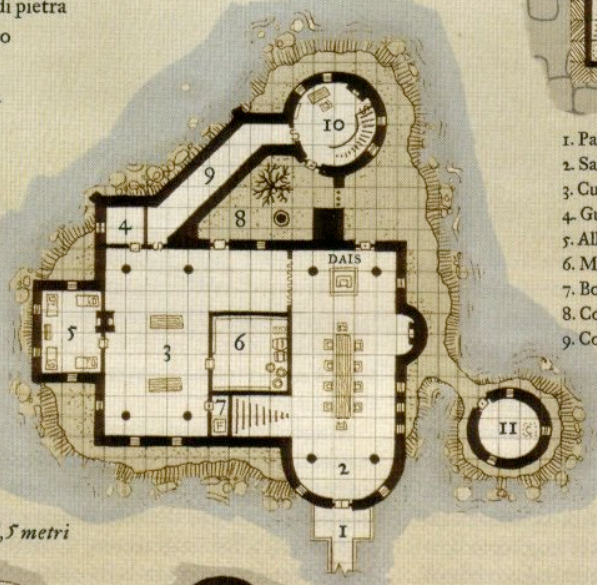
Paladino: Un grande paladino intraprende una cerca per epurare la regione da un particolare tipo di licantropi che terrorizza l'area, senza distinguere tra coloro che sono stati appena infettati e potrebbero essere salvati e quelli che sono stati corrotti da tempo. I PG sono stati meticolosamente

CASTELLO DEL SIGNORE DEI VAMPIRI

- Porta di legno robusta
- Porta di legno robusta [chiusa a chiave]
- Porta segreta [Cercare CD 25]
- Tenda
- Botola nel pavimento
- Botola nel soffitto
- Colonna di pietra
- Caminetto
- Finestra
- Armatura
- Sedia
- Pozzo
- Barili
- Tavolo

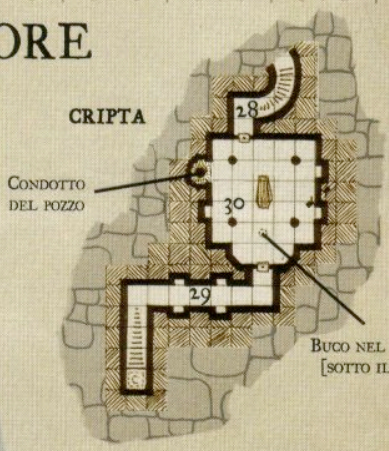


PIANTERRENO



Un quadretto = 1,5 metri

CRIPTA

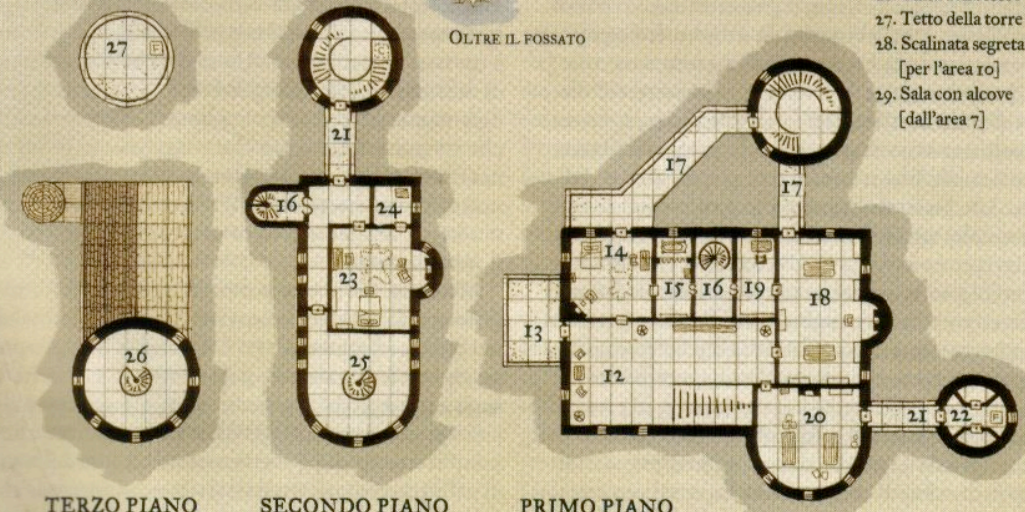


CONDOTTO DEL POZZO

BUCO NEL SOFFITTO [SOTTO IL PODIO]

1. Passerella in pietra
2. Sala principale
3. Cucina
4. Guardaroba
5. Alloggi della servitù
6. Magazzino/dispensa
7. Botola per la cripta
8. Cortile
9. Corridoio segreto
10. Studio della torre
11. Sala del carceriere
12. Sala al primo piano
13. Balcone del tramonto
14. Camera da letto
15. Bagno
16. Scala a chiocciola
17. Parapetto
18. Biblioteca
19. Studio
20. Laboratorio
21. Ponte di pietra
22. Celle della prigione
23. Camera da letto principale
24. Bagno
25. Galleria
26. Cima della torre sud
27. Tetto della torre nord
28. Scalinata segreta [per l'area 10]
29. Sala con alcove [dall'area 7]

OLTRE IL FOSSATO



TERZO PIANO SECONDO PIANO PRIMO PIANO

incastrati per qualche orribile crimine, e i loro inseguitori comprendono anche dei paladini mossi da buone intenzioni, ma fedeli al governo o alla chiesa locale. Un paladino è diventato aspro e severo nella sua interpretazione della legge e ora agisce da oppressore nei confronti della sua gente; non si accorge di essere sul punto di perdere il favore del proprio dio. (Forse un dio malvagio o un signore dei demoni continuano ad alimentare i suoi poteri senza che egli se ne renda conto).

Ranger: Un ranger noto per avere cacciato delle bestie pericolose decide che la sua prossima sfida sarà dare la caccia a dei bersagli umani selezionati (come ad esempio degli avventurieri di alto livello); le sue uccisioni inizialmente sembrano casuali e prive di scopo. Un boscaiolo desideroso di farsi una reputazione aizza vari animali selvatici e mostri catturati contro gli abitanti ignari di un villaggio, in modo da poter dare loro la caccia e diventare un eroe. Un trio di ranger malvagi abili nel cecchinaggio mette sotto assedio un piccolo paese; il loro obiettivo è riuscire a uccidere tutti gli abitanti, fino all'ultimo.

Stregone: Perseguitato da bambino a causa delle sue strane facoltà magiche, uno stregone è tornato al suo paese nativo per esigere vendetta sull'intera comunità. Uno stregone crede che le sue capacità mistiche provengano da un antenato ultraterreno (forse un immondo, ma non ne è sicuro) e cerca non solo di scoprire di che antenato si tratta, ma anche di richiamarlo a sé. Avendo deciso che gli stregoni, grazie alla loro capacità innata di lanciare incantesimi, sono una forma di vita superiore, un potente stregone e i suoi alleati iniziano a sterminare tutti gli umanoidi che non sono stregoni.

Classi psioniche: Un potente psion ha dominato i capi di vari regni e comunità, diventando il padrone segreto di un'intera regione. Un combattente psichico approfitta delle sue capacità per vendersi al miglior offerente come uccisore di maghi e inizia a trovare piacevole l'assassinio di ogni incantatore. Un sadico spadaccino spirituale distrugge le facoltà mentali di quei testimoni destinati a testimoniare contro i crimini del suo datore di lavoro. Un innato crede che uccidendo tutte le creature senzienti che incontra riuscirà finalmente a far tacere le voci che sente nella testa da quando i suoi poteri si sono manifestati per la prima volta.

TECNICHE DEL TERRORE

In aggiunta a quanto discusso finora, esistono molti altri trucchi e tecniche che il DM può usare per incrementare l'impatto di un'avventura horror. Ognuna di queste tecniche va usata con parsimonia, naturalmente, ma se applicata al momento giusto, può incrementare la tensione e l'orrore in modo drastico.

SEPARARE IL GRUPPO

Molti DM preferiscono evitare di separare il gruppo, in quanto mantenere la scorrevolezza del gioco risulta più difficile. In certe occasioni, tuttavia, diventa un'opzione interessante. Separare il gruppo significa che nessuna delle sue parti è al pieno delle forze, e che se i PG finiscono nei guai, non possono sapere se giungeranno aiuti dalle vicinanze.

Il DM può gestire la separazione del gruppo in due modi diversi, ciascuno dei quali ha i suoi vantaggi in un'avventura horror. Un modo è quello di continuare a descrivere gli eventi con tutti i giocatori presenti, alternando le attività dei vari gruppi. Nel caso di un combattimento, potrebbe perfino condurre l'intero incontro tutto assieme, elencando tutti nello stesso ordine di iniziativa anche se gli eventi hanno luogo in punti distanti l'uno dall'altro. Se la situazione non prevede uno scontro, potrebbe semplicemente passare alcuni minuti con un gruppo, per poi passare al secondo, e poi tornare ancora al primo, e così via. Usando questa tecnica tutti i giocatori rimangono coinvolti, e il DM ha modo di incrementare la tensione in quanto tutti sanno quale sorta di orrori stanno affrontando i loro compagni, ma nessuno ha modo di aiutarli tramite i personaggi. Il DM potrebbe perfino interrompere ogni scena sul più bello, lasciando un gruppo in sospeso in un momento di estremo pericolo per passare all'altro gruppo. Il problema di questo approccio, tuttavia, è che il DM non ha modo di nascondere gli eventi agli occhi dei giocatori, e questa conoscenza, anche se esterna ai personaggi, può ostacolare i suoi piani o sminuire la tensione. Questo approccio va quindi utilizzato soltanto se il DM non ha bisogno di tenere i giocatori all'oscuro riguardo alla sorte dei loro compagni.

L'altra opzione è quella di separare fisicamente i giocatori in due o più gruppi. Un gruppo viene portato in un'altra stanza, oppure gli viene chiesto di uscire per alcuni minuti mentre il DM si occupa dell'altro gruppo. Il vantaggio di separare i giocatori fisicamente consiste nel fatto che nessuno può avere conoscenze esterne al personaggio riguardo agli altri, il che li spingerà a chiedersi cosa sta accadendo ai loro amici. Consente inoltre al DM di eseguire quelle manovre che necessitano di un certo grado di ignoranza da parte dei giocatori riguardo ad alcune informazioni cruciali, come ad esempio sostituire un compagno scomparso con un doppelganger o con un immondo che ha mutato forma. Il lato negativo, ovviamente, risiede nel fatto che se la separazione dura più di qualche minuto, i giocatori inattivi possono annoiarsi, nulla uccide l'atmosfera di gioco (specialmente se fragile come l'orrore) quanto la noia. Il DM dovrebbe usare questa tecnica con parsimonia, e possibilmente soltanto quando i giocatori non coinvolti hanno qualcos'altro a portata di mano per tenersi occupati (come ad esempio uno spuntino). In alternativa, il DM può preparare un incontro di combattimento che tenga uno dei gruppi occupato e delegare un giocatore di cui si fida affinché faccia un buon lavoro come "vice DM" e si occupi dell'altro gruppo di PG, assumendo la conduzione di quella scena.

NON MOSTRARE TUTTO

Nonostante i consigli forniti fin qui riguardo alle descrizioni dettagliate, a volte è più efficace non rivelare nulla. Nessun mostro, per quanto potente, è spaventoso quanto sapere che c'è qualcosa che assale i compagni dalle ombre senza rivelarsi. Evitare di fornire una descrizione funziona bene soprattutto quando i PG sono impegnati a dare la caccia a qualcosa che sanno essere nell'area, o sono intrappolati in uno spazio chiuso e qualcosa sta dando la caccia a loro. In entrambi i casi, prima o poi la creatura sarà svelata, male che vada per lo scontro finale. Fino ad allora, il DM potrebbe decidere di farla attaccare soltanto di sorpresa per poi svanire nell'oscurità. In alternativa, forse non si rivela mai fintanto che i PG restano in gruppo, facendosi avanti soltanto quando un personaggio è da solo e la creatura è sicura di poterlo uccidere senza lasciare alcun testimone. Oppure, il DM potrebbe mandare vari mostri contro i PG senza che nessuno di essi si riveli la vera minaccia nascosta.

MINACCIARE AMICI, ALLEATI E AMANTI

Ben poche cose hanno un impatto emotivo superiore a una minaccia nei confronti delle persone care ai PG. Questo evento può essere semplice quanto la famiglia di un personaggio oggetto di un assalto da parte di alcuni mostri, o sinistro come l'amante di un PG inseguita da un assassino malato, legato a lei

da un oscuro legame passato. Che la persona amata venga semplicemente minacciata, ferita o uccisa, naturalmente, dipende dalle esigenze della trama e dalle azioni dei personaggi.

Come variante, forse la persona cara in pericolo non è una persona, ma il famiglio di un mago o la cavalcatura di un paladino. L'animale è in pericolo perché è il bersaglio prescelto di un nemico ancora ignoto? Oppure perché è un famiglio? O forse perché è il famiglio di quello specifico personaggio? L'ultimo caso è particolarmente brutale nei confronti di un personaggio, in quanto lo sobbarca anche di un senso di colpa. Il mago potrebbe chiedersi: forse il famiglio è morto a causa di una mia azione? Il legame tra un padrone e il suo compagno è forte, tanto forte quanto l'amicizia tra personaggi e PNG (specialmente nel caso del famiglio, la cui morte può infliggere nell'incantatore un trauma talmente severo da fargli perdere dei punti esperienza).

Le macchinazioni nei confronti delle persone o delle creature care ai PG non devono limitarsi alle minacce di morte per mano (o per artiglio) di un assassino famelico. Si pensi al trauma generato dalla corruzione graduale di un amante, o alla sua lenta discesa nella follia. Un evento del genere potrebbe avere luogo nel corso di un'intera avventura oppure fungere da ispirazione per l'avventura stessa. Riusciranno gli eroi a trovare e distruggere la fonte della corruzione prima che il loro amico cada irrimediabilmente preda del disfacimento? Ce la faranno a curare, o quanto meno a trattenere il parente impazzito prima che faccia male a se stesso o a qualcun altro? Si tratta forse di un sintomo che precede un problema più grande, una malattia che minaccia l'intera comunità?

Ance se i personaggi del gruppo sono delle figure solitarie, prive di famiglie, amici o amanti, la campagna dovrebbe comunque disporre di vari PNG che li hanno aiutati in passato o su cui i PG fanno affidamento di tanto in tanto. Minacciare quei personaggi con cui i PG hanno un buon rapporto trasmette comunque il concetto di una graduale perdita di legami e di alleati, il che può rivelarsi sufficiente come sostrato per l'orrore.

Per ulteriori suggerimenti e tecniche riguardanti l'uso di amici e persone care, specialmente nelle storie di durata superiore a una singola avventura, vedi il Capitolo 3: "Una campagna horror".

IL TRUCCO DEL SOSIA MALVAGIO

Molti giocatori di Dungeons & Dragons si sono prima o poi imbattuti in qualche variante della trama "il PG viene rimpiazzato da un doppelganger o da un altro mutaforma". Si tratta di una storia che può essere efficace, specialmente in un'avventura horror. Tuttavia, pone una serie di problemi.

Il DM non può pensare di interpretare il sostituto malvagio come se fosse un qualsiasi PNG e aspettarsi che i PG stiano al gioco. Per quanto i giocatori possano essere bravi a recitare e a separare ciò che conoscono come personaggi da ciò che sanno come giocatori, la trama farà acqua quando i giocatori capiranno che quell'individuo in realtà non è il loro amico, per quanto si sforzino di fingere altrimenti. Questa versione del sosia malvagio, in tutta semplicità, non è fattibile se il DM desidera che i PG rimangano all'oscuro dell'identità del loro presunto compagno.

Questo limite non vanifica l'intera tecnica, tuttavia. Dopotutto, i PG non sono gli unici personaggi che possono essere ingannati. Un mutaforma che assume l'aspetto di uno dei PG e poi tortura o uccide gli altri PNG è un metodo fantastico per porre i PG sui carboni ardenti. Quando le guardie iniziano a indagare su di loro e gli abitanti del villaggio preparano le corde, le torce e i forconi, gli eroi potrebbero trovarsi in un pericolo più grave di quello posto da qualsiasi mostro. Non solo dovranno dimostrare la loro innocenza (nonostante numerosi testimoni abbiano visto con i loro occhi i PG mentre commettevano il crimine), ma dovranno anche evitare di massacrare dei cittadini, fuorviati ma pur sempre innocenti.

Se il DM vuole adottare una tecnica più complicata e ingannare anche i giocatori, la variante migliore è quella di mettersi d'accordo con il giocatore che interpreta il personaggio sostituito. Il giocatore continuerà a interpretare il personaggio ma agirà secondo le indicazioni dal DM, facendo del suo meglio per far credere che sia tutto a posto. Questa tecnica può essere molto divertente, sia per i PG in generale quando scopriranno la verità che per quel particolare giocatore, che avrà l'opportunità di interpretare (si presume temporaneamente) il cattivo.

Nemmeno questa è una tecnica esente da difetti, tuttavia. È probabile che il giocatore si lasci sfuggire qualcosa, o involontariamente o semplicemente perché prova comunque l'impulso di aiutare i suoi compagni fuori dal personaggio. Anche se il giocatore è in grado di cavarsela, sarà difficile che riesca a fare esattamente ciò che vuole il DM senza che gli altri giocatori notino qualcosa. Inoltre, il DM non può rivelare al giocatore le vere motivazioni e i metodi del mutaforma, dal momento che il giocatore non dovrebbe disporre di queste informazioni quando i PG si riuniranno al compagno scomparso e lui tornerà a interpretare il suo personaggio normale. Questa tecnica si rivela utile soprattutto quando il DM vuole ingannare i PG, ma soltanto per un periodo di tempo molto breve.

La variante finale è la più impegnativa da mettere in atto. È necessario disporre di un gruppo di giocatori di ruolo esperti, che si fidino ciecamente del DM e di un DM che sappia astenersi dall'abusare del potere conferito da questa fiducia. Se tutti questi ingredienti sono presenti, il DM può prendere in considerazione la possibilità che uno dei PG sia stato rimpiazzato da un sosia malvagio e che perfino il giocatore di quel personaggio resti all'oscuro di questo fatto. Al personaggio accade qualcosa di strano; forse si separa dagli altri per un breve lasso di tempo, oppure è colpito da un attacco soprannaturale da cui sembra riscuotersi subito. Da quel punto in avanti, tuttavia, il vero personaggio si trova altrove e il sosia malvagio è in compagnia dei PG. Dal momento che il sosia è estremamente abile, il resto dei PG non nota nulla di insolito. Soltanto quando sono addormentati o occupati in altre attività il DM assume il controllo del sosia e sbriga i suoi affari, forse sabotando i loro sforzi, trasmettendo informazioni a qualcun altro o perfino assassinando gli alleati dei PG. Soltanto se gli altri personaggi sono abbastanza fortunati da scoprire cosa sta accadendo (forse tramite qualche magia di divinazione o qualche prova di Osservare estremamente fortunata), o quando i PG si imbattono nel vero personaggio, imprigionato o in qualsiasi altra condizione si trovi attualmente, tutto il gruppo (compreso il giocatore che interpreta il personaggio scomparso) capisce la verità.

Com'è facile immaginare, alcuni giocatori muoveranno obiezioni a questa tecnica, magari prendendola sul personale per avere subito questa alterazione senza esserne stati informati o accusando il DM di abusare del suo potere. (Ed è molto facile che questo accada; un falso personaggio non deve mai essere usato per provocare un danno da cui i PG non possano riprendersi, o per rovinare il concetto di un personaggio.) Vale la pena di ripeterlo: questa tecnica dovrebbe essere usata soltanto tra giocatori esperti, appassionati di narrativa e di innovazioni. Tuttavia, se il gruppo è tale da consentire l'uso di questa tecnica, l'opzione

in questione si rivelerà la migliore per mettere in atto un inganno a lungo termine.

Tra le altre cose, il DM dovrebbe inventarsi un modo per far sì che il personaggio scomparso conservi tutta l'esperienza accumulata dal suo sosia, anche se in realtà era rinchiuso in un dungeon, posto in stasi o addirittura morto. Un giocatore che si è già rivelato sportivo a sufficienza da accettare questa situazione non dovrebbe essere punito ulteriormente.

Infine, allo scopo di utilizzare quest'ultima tecnica, l'entità maligna potrebbe possedere il personaggio invece che sostituirsi ad esso. Spesso accade che i personaggi non ricordino quali azioni hanno intrapreso mentre erano sotto il controllo di qualcun altro (o di qualcos'altro). Questa forma di amnesia parziale può aiutare il giocatore ad accettare l'idea di essere rimasto all'oscuro della vera sorte del suo personaggio.

SCOPRIRE IL TALLONE DI ACHILLE

Una corsa contro il tempo con l'obiettivo di trovare l'unico modo per distruggere un mostro apparentemente invincibile prima che distrugga i PG, massacri un paese pieno di innocenti o porti a termine il suo compito, qualsiasi esso sia, può dare adito sia a scene di azione memorabili che a una tensione terrificante. Ovviamente, non tutti i mostri dovrebbero essere dotati di riduzione del danno, e molti di quelli che la possiedono dovrebbero seguire le regole standard relative alla riduzione del danno e alla resistenza all'energia. In qualche rara occasione, tuttavia, un nemico o un mostro potrebbero essere afflitti da una sola debolezza sfruttabile. In questi casi, i PG non possono permettersi di combattere con il loro avversario direttamente; devono evitarlo o fuggire da lui finché non riescono a scoprire la sua debolezza. Un perfetto esempio di questo tipo di mostro è il fantasma del *Manuale dei Mostri*, che torna a formarsi anche se distrutto, a meno che gli affari rimasti in sospeso che lo legano al mondo materiale non giungano finalmente a conclusione. I PG devono apprendere l'identità del fantasma e studiare la sua storia per scoprire il modo di dissolverlo definitivamente. In alternativa, un mostro unico potrebbe disporre di un'unica forma di debolezza. Il demone Rastrael, ad esempio, potrebbe essere immune a tutte la armi tranne a quelle forgiate dai servitori dell'angelo Dalarael, suo fratellastro.



Samuel Amad

Il concetto di unica debolezza è collegato spesso ai temi dell'orrore e funziona particolarmente bene nelle campagne a basso livello di magia. Invece di richiedere armi magiche (o di adamantio, o argentate, o di allineamento buono, o quel che sia) per oltrepassare la RD di un certo mostro, il DM potrebbe decidere che ogni creatura dotata di riduzione del danno è invece vulnerabile a un unico tipo di materiale, o addirittura a un unico oggetto. Ad esempio, certe aberrazioni potrebbero essere vulnerabili all'oro, che da molte culture è considerato il più puro dei metalli (anche se è troppo duttile per essere usato nella creazione di armi taglienti o perforanti, è sorprendentemente efficace come arma contundente). Un drago bianco potrebbe essere vulnerabile a qualsiasi arma forgiata nelle fiamme di un incendio boschivo, a causa del simbolismo combinato del calore e del mondo naturale. Un potente guerriero non morto potrebbe essere immune a buona parte delle magie e perfino all'energia positiva, ma potrebbe sbriciolarsi in polvere se venisse pugnalato al cuore con la stessa lancia che lo uccise per la prima volta.

Le storie di questo tipo richiedono una combinazione di azione e di investigazione, in cui i PG tentano di tenere alla larga il loro nemico quanto basta per esplorare il suo passato e portare alla luce il segreto della sua sconfitta finale.

INTRODURRE NUOVI ELEMENTI NELLA CAMPAGNA

Dal momento che il mistero e la paura dell'ignoto sono elementi importanti di una storia dell'orrore, un'avventura horror è l'opportunità perfetta per introdurre un nuovo pericolo in una campagna, qualcosa che i PG non hanno mai visto prima. La corruzione (vedi pagina 62) è un esempio perfetto al riguardo. Le regole relative alla corruzione conferiscono ulteriore spessore a qualsiasi campagna, specialmente se incentrata sui temi dell'orrore.

Un'avventura ideata appositamente per introdurre i PG alla corruzione, forse portando la minaccia in un'area con cui hanno familiarità, è un modo emozionante di introdurre il concetto. La follia è un altro esempio possibile, come anche qualsiasi numero di nuovi mostri o oggetti magici. Non è necessario che il nuovo elemento della campagna sia il fulcro dell'avventura horror; può essere semplicemente qualcosa che i PG scoprono soltanto di passaggio, per scoprire solo in seguito che questo dettaglio minore in realtà racchiude un'importanza cruciale.

ESEMPIO DI AVVENTURA: IN NOME DELL'ODIO

"In nome dell'odio" è un esempio di avventura progettata per illustrare quanto è stato trattato finora in *Eroi dell'Orrore*. Non è un'avventura completa; il DM dovrà definire i dettagli necessari a inserirla nel resto della campagna. Può essere considerata uno strato di fondamenta su cui costruire una storia dell'orrore.

Nella versione sotto riportata, "In nome dell'odio" è adatta a un gruppo di quattro personaggi all'incirca di 8° livello, ma può essere adattata a personaggi di livello più alto incrementando il livello di Amad e i Dadi Vita del wraith anatema, o aggiungendo altri wraith anatema, o in entrambi i modi. In caso di gruppi meno esperti, è sufficiente ridurre il livello di Amad e sostituire il wraith anatema con un wraith normale.

Va ricordato che "In nome dell'odio" presume che i PG si trovino già nella città di Adirvan, e che dispongano già di qualche amico o alleato in quella città. Il DM deve decidere se si tratta di un luogo che i PG visitano regolarmente o una semplice città di passaggio in cui sono stati presenti quanto basta da procurarsi qualche contatto.

Illustrazione di S. Prescott

BACKGROUND DELL'AVVENTURA

Samuel Amad, cresciuto nella piccola città di Adirvan, era un giovane estremamente collerico. Non era malvagio, e non era astioso al punto da farsi respingere dalla sua comunità. Era dotato di un'incredibile abilità manuale e divenne noto nella sua zona come un esperto carpentiere e musicista. Eppure nel suo cuore ardeva sempre la collera, anche quando esteriormente sorrideva, e si legava al dito qualsiasi torto, anche quelli più marginali. La cameriera che gli aveva spezzato il cuore l'anno prima; il professionista rivale che parlava male di Amad ai suoi clienti e gli aveva rubato qualche lavoro da falegname; perfino il bambino che lo maltrattava quando era piccolo, ora diventato un macellaio di scarso successo: tutte queste figure e molte, molte altre, nella mente di Amad ridevano di lui puntandogli contro l'indice, senza concedergli mai un momento di respiro.

Nel suo tempo libero, Amad si recava nei templi e nelle biblioteche dei potenti per studiare la religione e le conoscenze antiche. Cosa cercasse di preciso, non sapeva dirlo nemmeno lui. In certi giorni cercava un patrono o qualche antico segreto che gli consentisse di vendicarsi di tutti coloro che gli avevano fatto un torto. In altri giorni non desiderava altro che trovare una divinità che potesse donargli la pace.

Finì per trovare Cas, una semidivinità quasi sconosciuta, il signore del rancore e il patrono di tutti coloro che covano risentimento nei loro cuori (vedi pagina 19 per ulteriori informazioni su Cas). E nel momento in cui Amad prese ad adorarlo, Cas lo notò a sua volta. Amad notò che i suoi capricci, su scala minimale ma percepibile, si stavano trasformando in realtà. Coloro a cui augurava la sventura venivano colpiti dalla malasorte. Si imbatté nel carpentiere suo rivale un giorno al mercato, e l'uomo crollò a terra, quasi morto, senza che nessuna ferita visibile lasciasse credere che Amad o qualcun altro lo avesse attaccato. Anche se non se ne rendeva conto, Amad era diventato un chierico di Cas, e i suoi desideri più profondi si trasformavano in incantesimi. Gradualmente, Amad capì cosa gli stava accadendo, e la sua fede in Cas si fece più intensa. Guidato da un istinto o da un potere che non riusciva a mettere a fuoco, scoprì un piccolo santuario abbandonato di Nerull nei sotterranei di un vecchio edificio, nel quartiere povero della città, e lo consacrò al suo nuovo dio.

Col passare degli anni, tuttavia, Amad notò che il suo rancore e la sua collera andavano attenuandosi. Aveva ancora un carattere irascibile, restava comunque permaloso, ma la consapevolezza di poter esigere la sua rivincita, qualora lo avesse desiderato, rendeva il bisogno vero e proprio di vendetta superfluo. Amad iniziò a non reagire ai torti e a non rispondere agli insulti... certo, non sempre, ma abbastanza da attirare di nuovo l'attenzione del suo permaloso patrono. E Cas, a quanto pare, decise di prendere la situazione in mano personalmente. Se Amad non voleva più esigere la sua vendetta, Cas avrebbe mandato un emissario a farlo per lui.

Oggi un wraith anatema (vedi pagina 159) si aggira per le via di Adirvan, uccidendo indiscriminatamente. A differenza dei normali wraith anatema, che attaccano le persone care di coloro che li offesero, questo ha iniziato ad attaccare gli amici e le famiglie di tutti coloro che avevano provocato la collera di Amad. Dopo avere vendicato gli affronti più recenti, il wraith continua a vendicare gli innumerevoli torti che Amad ha accumulato in un'intera vita di livore. La moglie del macellaio, il figlio appena nato del carpentiere, l'attuale fidanzato della cameriera... tutti questi individui e molti altri sono caduti sotto il tocco del wraith anatema. Cosa ancora peggiore, il wraith anatema dà libero sfogo al suo istinto, e molte delle vittime più recenti non hanno assolutamente nulla a che fare con Amad. Dal canto suo, il chierico capisce fin troppo bene cosa sta accadendo, in quanto il wraith anatema gli riferisce chi ha ucciso ogni notte. Ma il wraith anatema non esegue i suoi ordini, e Amad non riesce a sopprimere la sua ira a sufficienza da impedire allo spirito di dare la caccia ai suoi vecchi nemici. Amad sta lentamente impazzendo per la collera e per il senso di colpa.

SAMUEL AMAD — GS 8

Umano esperto 5/chierico 4
CN umanoide Medio
Iniz +1; **Sensi** Ascoltare +2, Osservare +2
Linguaggi Comune

CA 17, contatto 11, colto alla sprovvista 16
pf 55 (9 DV)
Temp +9, **Rifl** +3, **Vol** +12

Velocità 9 m (6 quadretti)
Mischia *morning star anatema degli umani+1* +9/+4 (1d8+4) o
Mischia *morning star anatema degli umani+1* +11/+ (1d8+6 più 2d6) contro gli umani
Att base +6; **Lotta** +8
Opzioni di att lanciare spontaneo (incantesimi *infliggere*) conversione del danno (converte fino a 4 danni di un qualsiasi attacco in punti ferita curati su se stesso)*
*Potere concesso del dominio del Dolore (vedi pagina 81 del *Libro delle Fosche Tenebre*)
Azioni speciali intimorire non morti (+1, 2d6+3, 4°), colpo di ritorsione (+8 contatto in mischia, infligge i danni che il bersaglio ha inferto su di lui, fino a 25 pf)*
*Vedi il potere concesso del dominio del Rancore, a pagina 127

Incantesimi da chierico preparati (LI 4°):
2° — *arma spirituale, estasiare, resistere all'energia, sadismo*[D]†
1° — *anatema, favore divino, incuti paura, scagliare ferita*[D]*, *scudo della fede*
0 — *guida, individuazione del magico, individuazione dl veleno, luce, resistenza*
D: Incantesimo di dominio. Domini: Dolore†, Rancore**.
†Incantesimo o dominio descritto nel *Libro delle Fosche Tenebre*
*Nuovo incantesimo descritto a pagina 135
**Nuovo dominio descritto a pagina 127
Sadismo: Conferisce +1 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per ogni 10 danni inferti (vedi pagina 107 del *Libro delle Fosche Tenebre*)

Caratteristiche For 14, Des 12, Cos 14, Int 10, Sag 15, Car 8
QS aura di caos
Talenti Abilità Focalizzata (artigianato [carpenteria]) Incantare in Combattimento, Magia Anatema (umanoidi [umani])*, Tempra Possente, Volontà di Ferro
*Nuovo talento descritto a pagina 125
Abilità Artigianato (carpenteria) +15, Concentrazione +14, Conoscenze (religioni) +5, Conoscenze (storia) +8, Intrattenere (cantare) +5, Intrattenere (liuto) +5, Sapienza Magica +4
Proprietà *morning star anatema degli umani+1, giaco di maglia+2*

PARTE 1: INVASIONE DI WRAITH

Ai PG giunge voce degli omicidi senza spargimenti di sangue che hanno afflitto un particolare quartiere della città. Forse hanno un amico che vive o lavora nei pressi di quell'area, ed è lui a portare loro la notizia. Se i PG godono di una certa reputazione, le guardie cittadine potrebbero chiedere la loro assistenza, o forse si imbattono semplicemente in uno dei cadaveri di persona. In ogni caso, o per bontà di cuore o per la promessa di una cospicua ricompensa, i PG iniziano a indagare sui delitti. Fatta eccezione per la relativa vicinanza, i delitti in questione non sembrano avere nessun elemento

comune. Alcune delle vittime sono collegate ad altre, ma molte altre non hanno alcun collegamento noto con nessuno. Se i PG sono in grado di esaminare uno qualsiasi dei corpi, non troveranno alcun segno di ferite, ma una prova di Guarire o di Conoscenze (religioni) con CD 15 può suggerire loro che le vittime sono state uccise da qualche forma di risucchio di energia o di caratteristica.

A un certo punto, nel corso delle indagini dei PG (forse quando sono da soli sulla scena di un crimine, o quando passano in un vicolo buio) sono attaccati da una piccola banda di wraith che scivolano fuori dalle ombre o addirittura emergono dai cadaveri stessi. Questi wraith sono le progenie del wraith anatema, ma i PG non possono saperlo in questa fase. Se i PG hanno visto qualcuno dei cadaveri, una prova di Osservare con CD 20 consente loro di riconoscere uno o più morti tra i volti spettrali dei wraith.

I PG potrebbero presumere che questi wraith siano i responsabili dei delitti, e difatti sono stati loro a commettere alcuni degli omicidi, ma è il wraith anatema ad essere il responsabile di tutta la vicenda. Non appena i PG uccidono uno qualsiasi della sua progenie, attirano l'attenzione del wraith anatema in persona, e di conseguenza anche la sua ira.

Nel corso delle indagini, i PG scoprono dei messaggi scarabocchiati sulle pareti poco distanti dalle scene dei delitti. I messaggi, farneticanti e scritti con mano tremula, contengono frasi come "Non lo sapevo" e "Dei, non intendevo questo." La prossima persona a morire, a meno che i PG non prevengano il problema e non proteggano tutti coloro che conoscono, sarà uno dei loro amici o contatti.

PARTE 2: UNA BANDA DI ASSASSINI

Se la morte di un amico non sprona i PG ad agire con più convinzione, forse sarà necessaria una seconda morte, o anche una terza. Il wraith anatema ora concentra le sue attenzioni su di loro, e continua a cercare i loro amici e alleati finché i PG non lo fermeranno con la forza. Nel resto dell'avventura, da questo punto in avanti, i PG verranno attaccati di tanto in tanto da alcuni wraith che assomigliano ai loro alleati defunti.

Tanto per confondere ulteriormente le acque, un vecchio nemico dei PG (il DM dovrebbe sceglierne uno dalle sessioni precedenti della campagna, come ritiene più appropriato), decide di approfittare della situazione per esigere la sua vendetta. Ingaggia gli assassini della gilda di ladri locale per assicurarsi che i PG non sopravvivano all'attuale indagine. (Buona parte di questi sicari sono all'incirca di 5°/6° livello e sono ladri o ladri/assassini.) Potrebbero camuffarsi e assumere l'aspetto di qualcuno con cui i PG devono avere a che fare, come una cameriera o un fornaio o una delle guardie cittadine. Approfittano della distrazione per lanciare un attacco furtivo, ma non ingaggiano i PG attivamente in mischia se i PG stanno già combattendo contro un wraith; sono criminali, non stupidi, e l'ultima cosa che vogliono è attirare l'attenzione dei non morti.

Cas in persona approfitta della presenza degli assassini, usando il loro odio e la loro violenza innata per influenzare il loro comportamento. Dopo uno o due tentativi falliti di uccidere i PG, gli assassini rimanenti rapiscono uno degli amici dei PG. (Oppure, se i personaggi giocanti sono riusciti a proteggere i loro alleati sopravvissuti, forse un parente di uno di quegli alleati). I giocatori possono credere o meno che i rapitori siano gli stessi individui responsabili dei delitti; dipende da quanto si siano dimostrati osservatori finora. In ogni caso, prima o poi ricevono un messaggio consegnato da qualcuno di ignorante e sacrificabile (forse un monello di strada a cui è stato consegnato un biglietto e una moneta d'argento) che invita i PG a incontrarsi con i rapitori per discutere dei termini di rilascio dell'ostaggio, seguito da un indirizzo.

Si tratta di un trappola, e anche di una trappola alquanto grossolana, ma ormai gli assassini non riescono più a pensare lucidamente a causa dell'influenza di Cas. Se i PG si recano sul posto, scoprono il corpo dilaniato ma non ancora morto dell'ostaggio appeso al muro, collocato in quella posizione per fungere da diversivo mentre gli assassini attaccano i PG alle spalle.

Presumendo che i PG vincano lo scontro, non otterranno molte informazioni utili dagli assassini. Scopriranno solo che la gilda è stata ingaggiata per eliminarli, nella speranza che le loro morti sarebbero state attribuite allo stesso responsabile degli altri delitti. Gli assassini non sanno chi ha ingaggiato la gilda, né chi sia il responsabile della catena di delitti. I PG sono stati condotti in un vicolo cieco. Nel frattempo, a meno che non si siano dimostrati creativi nel proteggere i loro cari, il wraith anatema avrà ucciso un altro dei loro amici. Se i PG hanno preso precauzioni sufficienti a impedirlo, il wraith anatema torna a uccidere le altre vittime. Senza dubbio c'è qualcun altro oltre ai ladri che è ancor impegnato ad assassinare gli abitanti cittadini.

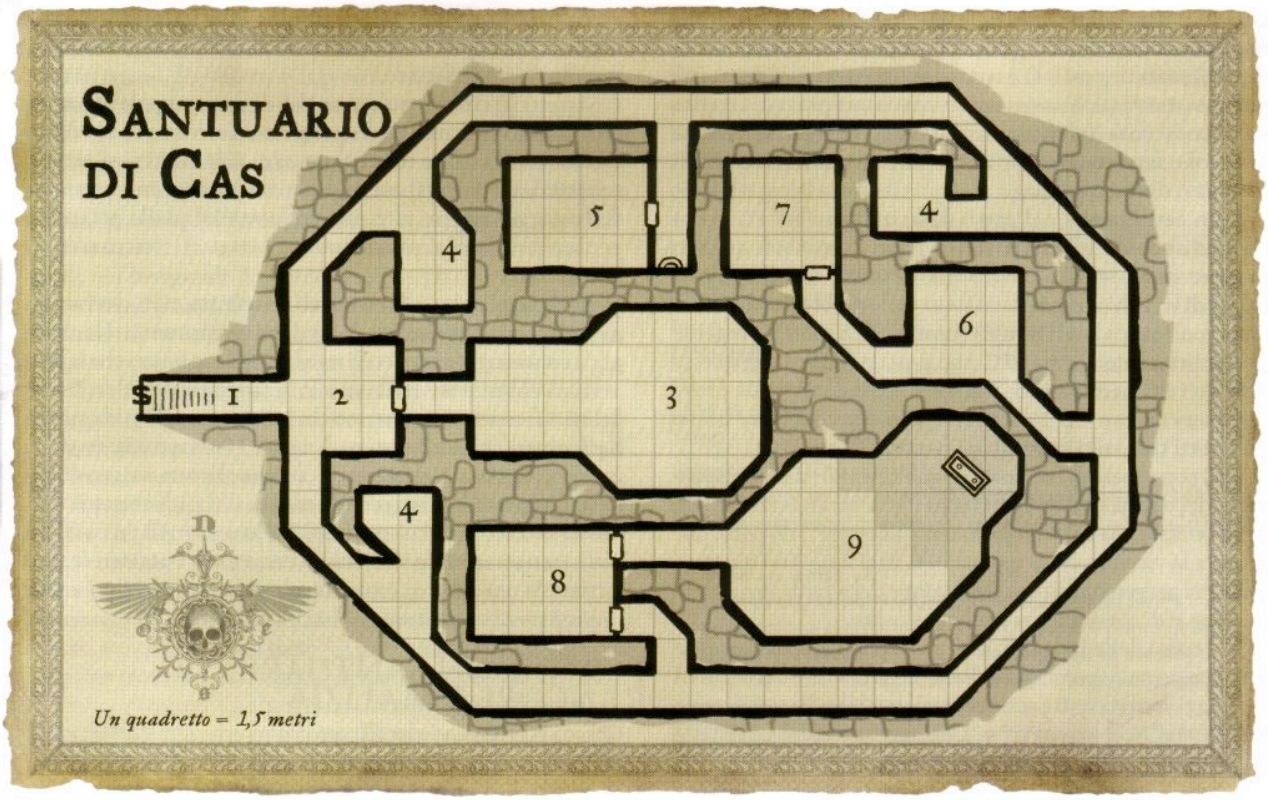
PARTE 3: UN SANTUARIO DI RANCORE E MALIZIA

Come i PG riescano a localizzare la fonte dei loro guai dipende dalle loro azioni. Se tendono una trappola intelligente (magari correndo il grosso rischio di usare uno dei loro amici come esca) o trovano il modo di sapere in anticipo chi sarà la prossima vittima del wraith anatema, potrebbero riuscire ad affrontarlo. Tuttavia, il wraith anatema è un avversario tenace e non è stupido. Se capisce che sta perdendo, tenta di fuggire, attraversando delle barriere solide in modo che i PG non possano seguirlo. Se riescono comunque a stagli dietro, li conduce al santuario di Cas.

In alternativa, i PG potrebbero semplicemente risalire fino ad Amad tramite delle semplici indagini. Se indagano a sufficienza sui delitti, prima o poi scopriranno che le prime vittime provengono tutte dallo stesso isolato. Alcune indagini sull'isolato rivelano che ognuna era una persona cara di qualcuno che era vissuto nell'isolato per anni. I PG potrebbero ottenere il nome di Amad da qualcuno che si ricorda del suo astio nei confronti di alcuni che hanno sofferto di recente, oppure un vicino preoccupato potrebbe far notare che è scomparso poco dopo l'inizio dei delitti. In ogni caso, prima o poi i PG dovrebbero riuscire a raggiungere la sua abitazione.

La pareti interne sono ricoperte delle stesse scritte folli che sono comparse sui muri della città nei pressi di vari delitti. Inoltre, una prova di Cercare con CD 15 prima o poi rivela alcuni indizi che condurranno i PG fino a un santuario abbandonato nel quartiere povero della città. Scopriranno dei vestiti macchiati di fuliggine che puzzano di cuoio conciato, e soltanto il quartiere povero ospita sia delle concerie che delle forge vicine le une alle altre. Scopriranno inoltre alcuni vecchi artefatti privi di valore e contrassegnati con il simbolo di Nerull, e chiunque abbia una certa conoscenza dell'area potrà ricordarsi di un culto del Mietitore che un tempo si riuniva in un magazzino nei pressi dei confini orientali della città. (Queste informazioni potrebbero anche spingere i PG a credere, erroneamente, che Amad sia un adoratore di Nerull.)

In qualsiasi modo vi giungano, una prova di Cercare con CD 15 nel magazzino rivela un'entrata segreta e delle scale che scendono sottoterra. I PG devono farsi strada fino al santuario combattendo contro altri wraith, finché non trovano Amad, ormai sull'orlo della follia, e il wraith anatema nel santuario principale. (Se i PG sono già riusciti ad uccidere il wraith



anatema, Amad è accompagnato da due wraith standard. Amad farnetica e pronuncia parole incoerenti, scusandosi per tutto ciò che è successo e implorando perdono, ma senza smettere di combattere furiosamente a fianco del wraith e facendo del suo meglio per massacrare i PG, nel caso questi lo attacchino.

ULTERIORI AVVENTURE

Anche se i PG distruggono il wraith anatema e catturano o uccidono Amad, i loro guai potrebbero essere solo cominciati. Di certo hanno attirato l'attenzione della semidivinità Cas, e il Signore del Rancore è l'ultima creatura del multiverso disposta a rinunciare alla vendetta, una volta subito un affronto.

I PG potrebbero riuscire a catturare Amad vivo e a cercare di curarlo. Questo sviluppo degli eventi potrebbe spingerli ad effettuare delle ricerche sia su Cas che sulla storia del santuario di Nerull, il che potrebbe condurli ad altre scoperte che qualche potenza oscura non desidera vedere riportate alla luce.

MAPPA SEMPLIFICATA DEL SANTUARIO DI CAS

A meno che non sia specificato diversamente, le porte all'interno del santuario sono chiuse a chiave (Scassinare Serrature CD 14). Hanno durezza 5, 15 punti ferita e una CD di sfondare pari a 18. Le pareti sono di pietra.

1. **Scale in discesa:** La porta di ingresso del santuario è chiusa a chiave.

2. **Ingresso:** Le pareti sono ricoperte di affreschi che riproducono Nerull nel suo aspetto di Mietitore. Di recente sono stati scrostati e mutilati, ma sono ancora discernibili.

3. **Camera di adorazione:** È qui che buona parte dei cultisti prendeva parte alle cerimonie e ai sacrifici in onore di Nerull quando il santuario era attivo. Due wraith si nascondono quaggiù.

4. **Ripostiglio:** Questo ripostiglio contiene appendiabiti, scarpiere e altri accessori del genere. Non contiene nulla di valore.

5. **Dormitori:** I sacerdoti di Nerull riposavano quaggiù. La stanza è corrotta (disfacimento) e occupata da un wraith. Una statua decapitata di Nerull si erge appena fuori dalla porta, ma la sua testa è scomparsa e al suo posto è stata collocata una testa di alce rozzamente imbalsamata.

6. **Refettorio:** Un grosso tavolo in legno di quercia, inutilizzato da tempo, occupa il centro della stanza. Alcune ossa polverose giacciono sul pavimento, a quanto pare lasciate cadere durante un pasto di molti anni fa. Alcune sono ossa delle dita di un umanoide.

7. **Sala delle torture:** In questa camera furono commessi atti indicibili contro i nemici del culto. La camera è corrotta (depravazione) e i vari strumenti di tortura attaccano gli intrusi come oggetti animati Minuscoli, Medi o Grandi.

8. **Sala di attesa:** È qui che i sacerdoti di Nerull si preparavano per le cerimonie da tenersi nel santuario principale. Bacili di sangue e di acqua sacrilega sporgono dalle pareti. Altri bassorilievi di Nerull erano stati scolpiti al di sopra dei bacili, ma sono stati profanati di recente.

9. **Santuario principale:** Questa grande camera dalla forma insolita è composta da due livelli; l'area in grigio è più alta di 3 metri rispetto al resto della stanza. Le vecchie scale sono crollate da tempo e l'area rialzata è raggiungibile soltanto scalando un vecchio bassorilievo del Mietitore scolpito sul muro. L'altare (indicato sulla mappa) è stato profanato e ora funge da piedistallo per una piccola scultura di legno che riproduce il volto cornuto di Cas. Amad e il wraith anatema si nascondono quaggiù. Amad cerca di lanciare i suoi incantesimi dal livello rialzato prima di avvicinarsi per entrare in mischia.



Illustrazione di D. Hanley

Sono poche le campagne che possono risultare più potenti di una campagna ben congegnata e incentrata sull'orrore, ma sono poche anche quelle che risulteranno altrettanto difficoltose da gestire. Un singolo incontro incentrato sull'orrore può facilmente essere inserito in una campagna più grande; perfino una storia dell'orrore non richiede alcun cambiamento fondamentale nel modo in cui il DM e i PG affrontano il gioco. Un'intera campagna horror, tuttavia, richiede un contributo da parte di tutti.

Non è una campagna per tutti. Molti giocatori di DUNGEONS & DRAGONS cercano soltanto evasione. Amano l'idea di essere eroi quasi inarrestabili in un mondo in cui la differenza tra il bene e il male è netta e il male può quasi sempre essere sconfitto con un colpo di spada o con il lancio di un incantesimo. D&D è stato progettato tenendo a mente questo stile di gioco. A volte, tuttavia, i giocatori cercano un'esperienza diversa. Vogliono trattare temi più oscuri nel gioco, o impersonare dei personaggi che, a conti fatti, potrebbero rivelarsi destinati a fallire. Vogliono provare lo stesso brivido che provano quando vedono un bel film dell'orrore o leggono un romanzo del terrore.

Servono molti sforzi per assemblare una campagna horror, ma non è così difficile come potrebbe sembrare. Tanto per cominciare, il fantasy e l'horror sono parenti stretti. Entrambi fanno uso di strane magie, creature orrende ed esseri malvagi fino al midollo. Molti degli scrittori del classico fantasy popolare, coloro che hanno definito il genere sword and sorcery, come Robert E. Howard e Fritz Leiber, facevano uso di numerosi elementi horror. Analogamente, molti scrittori dell'orrore dell'epoca, come H. P. Lovecraft e Clark Ashton Smith, facevano spesso uso di temi fantasy nei loro racconti. Questa simbiosi continua anche nella letteratura moderna, da Stephen King a Neil Gaiman. La linea di confine tra l'horror e il fantasy è molto sottile e facile da attraversare. Tutto ciò che serve è il desiderio di farlo e la manipolazione di alcuni dettagli.

GLI ELEMENTI BASE DI UNA CAMPAGNA HORROR

Prima di tuffarsi nella creazione della storia o dei nemici, il DM dovrebbe fare alcune considerazioni preliminari. Nessuna di queste considerazioni richiede un eccessivo ammontare di ricerche, ma esistono almeno alcuni elementi che vanno tenuti bene a mente.

Innanzi tutto, il DM deve essere sicuro di avere assimilato le informazioni dei capitoli precedenti, relative agli incontri e alle storie dell'orrore: andranno tutte usate in una campagna horror. Ad esempio, una campagna potrebbe fare uso di una o più atmosfere specifiche (vedi pagina 22). Non tutte le storie di una tale campagna dovrebbero esprimere quella particolare atmosfera, ma la maggior parte di esse dovrebbe farne ampio uso. Ogni singola storia può poi disporre di un'atmosfera secondaria, che consenta al DM di creare un certo contrasto nella costruzione dell'atmosfera principale, in modo più lento di quanto non gli sia possibile fare in una storia autoconclusiva.

In alcuni casi, le informazioni dei capitoli precedenti vanno applicate perfino più energicamente in una campagna completa. Il DM può riuscire a condurre un incontro dell'orrore o perfino una storia dell'orrore senza addentrarsi troppo nei dettagli delle descrizioni, ma è praticamente impossibile mantenere un'atmosfera oscura nei tempi lunghi se non si fa uso di dettagli e descrizioni a sufficienza.

IL CONTRATTO TRA DM E GIOCATORI

Una campagna horror richiede un certo ammontare di collaborazione da parte di tutti i partecipanti. Un atteggiamento che vede il DM contrapposto ai giocatori, in cui i giocatori si impegnano appositamente

per cercare di sconfiggere il DM, non può funzionare in una campagna horror. Il gioco resta sempre D&D, e di certo esiste un fattore di competizione nei combattimenti e in situazioni analoghe, ma se tutti non danno il loro contributo, la cosa non funzionerà. In tutta semplicità, è impossibile costringere un giocatore a interpretare un atteggiamento di paura, se non vuole farlo.

Il DM e i giocatori devono stabilire fin dall'inizio che tutti desiderano prendere parte a una campagna horror. Questo accordo comporta alcuni obblighi.

Gli obblighi del DM

Affinché una campagna horror funzioni, il DM deve impegnarsi per ottenere questi risultati.

Trasmettere l'atmosfera e i dettagli necessari: L'orrore ha bisogno di descrizioni; vedi "Creazione dell'orrore", pagina 7.

Spingersi soltanto fin dove i giocatori desiderano: Alcuni giocatori hanno una soglia dell'orrore più bassa rispetto ad altri. Per quanto possa farsi terrificante, D&D rimane sempre un gioco; il suo obiettivo è quello di divertire. Se uno dei giocatori mostra di essere a disagio nel corso di una scena o di una descrizione, il DM deve fermarsi.

Evitare di approfittarsi della situazione: Le storie dell'orrore spesso prevedono l'uso di avversari troppo potenti per essere sconfitti dai PG, almeno nei modi tradizionali o più ovvi. Questa condizione non deve diventare una scusa per tormentare i personaggi senza un motivo. Il DM è sempre il DM; non ha bisogno di dimostrare che le sue armi sono le più potenti dell'arsenale. Se intende cambiare le regole o il funzionamento dei mostri, deve farlo per rendere l'atmosfera più intensa, e non perché vuole sconfiggere i giocatori. E di certo i giocatori riconosceranno subito quei cambiamenti di regole che li riguardano direttamente.

Evitare di frustrare i giocatori: L'orrore prevede spesso l'uso di misteri, oltre che di nemici in apparenza imbattibili. Questi elementi, se prolungati eccessivamente, possono rivelarsi frustranti per i giocatori. Non importa quanto complessa sia la trama o quanto potenti siano i nemici, il DM deve consentire ai giocatori di conseguire vittorie e scoperte, almeno di tanto in tanto.

Evitare di usare la mano leggera: È dura per un giocatore perdere un personaggio a cui era affezionato, e il DM non dovrebbe uccidere i personaggi per capriccio. Allo stesso tempo, il pericolo in una campagna horror deve risultare reale. Se i dadi e le circostanze stabiliscono che un personaggio muore o va incontro a un altro triste fato, il DM deve lasciare che gli eventi facciano il loro corso.

Gli obblighi dei giocatori

Anche i giocatori devono impegnarsi a perseguire certi obiettivi, al fine di dare vita a una campagna horror oscura ed efficace.

Collaborare con il DM nel creare l'atmosfera: Un giocatore che rifiuta di lasciarsi coinvolgere nel gioco e che non interpreta il suo personaggio in modo spaventato o traumatizzato quando la situazione lo richiede danneggia l'atmosfera non solo per sé, ma per l'intero gruppo.

Accettare il fatto che dovranno far fronte a eventi terribili: In una campagna horror, non tutte le storie hanno un lieto fine. A volte i PG incontreranno avversari troppo potenti o troppo terribili, impossibili da sconfiggere. Non riusciranno sempre a evitare che le persone a loro care soffrano. Non avranno un'alta probabilità di sopravvivenza come nelle altre campagne. Non devono aspettarsi di vincere ogni scontro e di concludere ogni trama su una nota positiva.

Creare personaggi adatti a una campagna horror: L'orrore funziona solo se i personaggi hanno qualcosa da perdere. Un personaggio dotato di un background ricco di obiettivi, ambizioni, amici e familiari è una scelta molto più adatta a una campagna horror rispetto a un personaggio stoico e solitario, privo di qualsiasi legame emotivo. Se il personaggio non teme nulla, allora nulla può ispirargli paura, e sebbene queste figure possano essere adatte a certi archetipi eroici, non funzionano bene in un gioco di ruolo horror.

Evitare di pensare in termini di strategie di gioco: Un personaggio che in una campagna horror pensa "Per gli dei, quella creatura ha ignorato del tutto la mia *palla di fuoco*! Non può essere un troll normale!" va benissimo. Un giocatore che contesta il DM per avere creato un troll in grado di sputare fuoco non va bene. La paura fa uso di sorprese e di elementi ignoti. I giocatori devono fidarsi del DM quanto basta da accettare che esiste un buon motivo per i cambiamenti apportati. Inoltre, non devono presumere che il DM non lascerà morire un personaggio; questa è una campagna horror, dopotutto. Il pericolo è reale, e come tale i giocatori dovrebbero considerarlo.

Avvertire il DM quando sta esagerando: È sempre un gioco. Lo scopo è quello di divertirsi. Se il concetto che il DM ha dell'orrore è un po' troppo estremo, i giocatori dovrebbero dirglielo.

AMBIENTE

Come in tutte le campagne di D&D, la scelta dell'ambientazione di una campagna horror è un aspetto fondamentale del gioco. Anche se l'ambiente rimane sullo sfondo per la maggior parte del tempo, la sua natura e i suoi dettagli possono rafforzare o indebolire i tentativi di suscitare tensione e terrore nei PG. A differenza dell'incontro o dell'avventura dell'orrore a sé stante, l'ambiente di una campagna non è qualcosa in cui è possibile immergere un piede e poi andarsene; è uno scenario destinato a rimanere per molto tempo.

La prima decisione da prendere, nonché la più importante, è decidere se creare un ambiente concepito appositamente per l'orrore (o per un certo tipo di orrore) o se la campagna horror dovrebbe avere luogo in un mondo fantasy di stampo più tradizionale (o quanto meno non appositamente ideato per l'orrore).

AMBIENTI CREATI APPOSITAMENTE PER L'ORRORE

Il vantaggio di costruire un ambiente appositamente per l'orrore sta nel fatto che il DM non ha bisogno di alterarlo in alcun modo per incoraggiare una sensazione di tensione o di paura. D'altro canto, la natura dell'ambiente può mettere in allarme i giocatori sul tipo di orrore che li attende (che ci fanno tutti quei paletti acuminati in un orto ricolmo d'aglio?) e rende più difficile l'inserimento di storie di altro tipo nella campagna.

Non è necessario che un ambiente appositamente creato per l'orrore abbracci il mondo intero. Può trattarsi di una parte di mondo (un regno isolato, di periferia, o oscuro, anche in senso letterale), o parte di un ambiente preesistente che non è particolarmente sintonizzato sui temi dell'orrore.

Se il DM deve ideare o scegliere un ambiente a tema horror adatto alla sua campagna, è importante che decida quale tipo di orrore (quale o quali atmosfere, vedi pagina 22) ambisce a ottenere. Questo non significa che debba limitarsi esclusivamente a storie di quel tipo, ma semplicemente che dovrebbe selezionare un ambiente che sia in grado di sostenere quanto più possibile il tipo di avventure che intende condurre.

Di seguito vengono proposti alcuni possibili ambienti particolarmente adatti a un tema horror.

— Una terra nel bel mezzo di una grande guerra. Circolano migliaia di storie riguardo agli orrori della guerra, e a buon diritto. La morte onnipresente, il sangue, le sofferenze, la possibilità che le magie da battaglia e i mostri sfuggano al controllo dei combattenti, i fantasmi dei morti... tutte queste circostanze costringeranno i PG a ricorrere ad azioni deprecabili per sopravvivere. Il DM potrebbe ambientare la guerra in

un'ambientazione familiare, dal momento che un conflitto su questa scala altera gli scenari politici e culturali a un tale livello che, a tutti gli effetti, quella che ne emerge è praticamente una nuova ambientazione, sia durante che dopo il conflitto.

— Una terra completamente aliena. Forse a causa di un viaggio planare, di una grande catastrofe arcana, delle azioni di una divinità impazzita o il risultato di anni e anni di guerre magiche, una regione o un mondo intero si sono trasformati in qualcosa di completamente alieno. Le leggi della natura, del clima, della magia e della fisica potrebbero non funzionare più come ci si aspetta. Le creature viventi non seguono più i loro normali schemi comportamentali, e altre creature che nessun PG ha mai visto prima sembrano apparire ovunque. Il terreno è annerito e sterile, oppure è costituito da alte montagne dalla forma impossibile e da colture che possono essere definite piante soltanto in modo molto generico. Un'ambientazione aliena può essere difficile da sostenere nei tempi lunghi, e la sensazione di stranezza può soffocare ogni tentativo di accumulare tensione da parte del DM, quindi è meglio farne uso in campagna di breve durata o in qualche inquietante interludio all'interno di una campagna più lunga.

— Una regione in cui gli umani non sono la razza dominante. La maggior parte delle ambientazioni di D&D dà per scontato che gli umani siano la razza più numerosa e diffusa. Un'ambientazione dove questo non accade (in cui la maggior parte della popolazione è costituita da elfi, gnomi, orchi, githyanki, mind flayer o tiefling) avrà un sapore totalmente differente. Se la razza dominante è relativamente benevola, l'ambientazione sembrerà solo leggermente insolita, a causa delle diverse usanze culturali, religiose e architettoniche. L'atmosfera in sé non è terrificante, ma aiuta a generare una sensazione di dissonanza prima che il DM scateni contro i PG il terrore vero e proprio. Tuttavia, se è una razza maligna a controllare la regione, gli umani e forse anche le altre razze comuni potrebbero essere delle minoranze oppresse, costrette alla schiavitù nei campi di lavoro o tenute in vita soltanto in base ai capricci dei loro padroni inumani. Potrebbero perfino essere trattati alla stregua di semplici riserve di cibo o di bestiame.

— Un'ambientazione dotata di un pantheon sbilanciato o malvagio. Come sarebbe il mondo se gli dei fossero folli nel senso letterale del termine? O se un'antica potenza come Tharizdun di Cthulhu fosse tornata e ne avesse reclamato il controllo? O se una delle divinità più crudeli dell'ambientazione avesse sconfitto gli altri dei in battaglia? Di certo sarebbe un mondo oscuro, soffocato dalle malattie e dalla sofferenza, in cui le razze malvagie sono ascese al potere e ogni bastione del bene viene lentamente assediato e distrutto. In un mondo come questo c'è spazio per la guerra, la disperazione, la claustrofobia e forse (ma solo forse) per un ultimo disperato raggio di speranza per le forze del bene.

— Una terra collegata a un altro piano. Forse le porte degli Inferi si sono spalancate e diffondono le fiamme incandescenti del fuoco elementale oltre tutti i confini planari, o forse il reame dell'incubo non è più separato dal mondo reale. A prescindere dalla causa, immondi e orrori di ogni genere imperversano per il mondo, e il Piano Materiale inizia a trasformarsi lentamente in un reame assai meno ospitale. Riusciranno gli eroi a trovare un modo per separare di nuovo i due mondi, o almeno di proteggere la loro patria dall'altro reame? Oppure dovranno adattarsi e accettare questa nuova circostanza assieme a tutto il resto del mondo circostante?

— Un mondo corrotto. Le aree corrotte (vedi "Corruzione", pagina 62) possono comparire in qualsiasi ambientazione. In quei mondi in cui una regione viene corrotta, i suoi confini diventano un'area terribile in cui vivere. Mostri grotteschi e spaventosi appaiono dalle terre corrotte e gli eroi più coraggiosi dovranno di tanto in tanto addentrarsi nella regione per salvare gli altri, anche a costo di rimanere corrotti a loro volta. Le cose si fanno ancora peggiori, tuttavia, se il mondo intero è stretto nella morsa della corruzione. Questo approccio può funzionare soltanto se esistono ancora delle sporadiche isole di purezza, o se il DM cambia le regole di acquisizione della corruzione rallentando drasticamente la sua avanzata. Eppure, si provi a immaginare un mondo in cui la natura stessa è diventata infame e corrotta, in cui i PG possono solo sperare di sopravvivere rimanendone toccati il meno possibile, oppure cercano una via di fuga. Per i PG può rivelarsi particolarmente inaspettata una regione in cui la corruzione non è provocata da una forza malvagia soprannaturale, ma dal male onnipresente degli umani. La regione potrebbe essere teatro di genocidi e campi di sterminio, o perfino un piccolo paese dove ogni abitante del luogo nasconde qualche segreto o qualche perversione infame.

— Un ambiente isolato. L'ambiente stesso intrappola in qualche modo i PG, ponendoli in una situazione mortale e concedendo loro poche speranza di fuggire o addirittura di sopravvivere, a meno che gli eroi non facciano buon uso di ogni frammento di intelligenza e di risorse a loro disposizione. L'isolamento potrebbe essere fisico (come ad esempio un complesso sotterraneo o un castello in rovina), geografico (un'isola avvolta da una tempesta, un picco montano o un deserto sconfinato), o addirittura di natura mistica o planare, come un luogo di esilio nell'Abisso o un semipiano che intrappola tutti coloro che vi entrano entro un invalicabile muro di nebbia.

ORRORE NELLE AMBIENTAZIONI STANDARD

La maggior parte delle ambientazioni pubblicate non è concepita per ospitare delle campagne horror. L'orrore non è nemmeno una delle priorità principali nel corso dello sviluppo delle ambientazioni standard, basate sugli elementi tradizionali del fantasy. Ma l'orrore può rivelarsi quanto mai efficace se inserito in un'ambientazione standard, proprio perché entra in contrasto con la normalità, provocando lo stesso tipo di trauma che proviamo quando ci viene detto che è accaduto qualcosa di orribile nel mondo reale. Un altro beneficio dell'uso di ambientazioni standard consiste nel fatto che il DM può alternare con maggiore facilità delle storie più leggere a quelle dell'orrore. Tuttavia, le ambientazioni standard probabilmente non forniranno agganci narrativi adatti ai temi dell'orrore nella stessa quantità di cui disporrebbe un mondo appositamente ideato a tale scopo.

Dal momento che la maggior parte di queste ambientazioni non è intrinsecamente un'ambientazione dell'orrore (tutt'al più potrà contenere al suo interno diverse aree oscure), ecco alcune tecniche che possono rendere un mondo tradizionale più oscuro o evocare l'orrore anche nei dettagli della vita quotidiana.

Come prima cosa, sottolineare gli estremi della cultura in questione. Se un'area è povera e oppressa, il DM descriverà l'ambiente circostante come un ambiente lurido e deprimente. Quasi nessuno sorride, il suono delle risate è sconosciuto, e manovali e contadini si affannano nelle loro officine o nei loro campi semispogli. Il governo è corrotto fino al midollo, i suoi ufficiali sono di gran lunga più interessati alle manovre politiche che intessono l'uno contro l'altro per accrescere il proprio potere piuttosto che ai veri bisogni della gente. Il crimine dilaga e creature orribili di ogni genere si nascondono nei vicoli bui o nelle profondità nauseanti delle fognature. Nessuno conosce la gioia; la gente crede che la sopravvivenza sia una sorte a malapena preferibile alla morte, e si chiede non tanto *se* andrà incontro a una fine orribile, ma *quando* lo farà. Va ricordato che la vita poteva essere davvero così dura per i contadini medievali, e anche se D&D non si ispira a nessun periodo storico particolare, molte ambientazioni fantasy fanno uso di vari elementi della vita medievale.

In alternativa, il DM può scegliere l'approccio opposto. L'area in cui la storia è ambientata forse non è un paradiso, ma è di

certo un fulgido esempio delle vette a cui può ambire l'umanità. Torri bianche e splendenti arrivano a sfiorare le nuvole. Le strade sono pulite e pattugliate da guardie che hanno a cuore la salute e la sicurezza dei cittadini. La maggior parte della popolazione è benestante, ma nemmeno i manovali e i contadini più poveri soffrono la fame, in quanto le messi sono ricche e il monarca è giusto e benevolo. La vita è quasi perfetta e la gente, pur dovendo far fronte a una normale dose di tragedie e di delusioni, raramente conosce l'infelicità totale. O almeno, così stanno le cose finché la trama del DM non ha inizio e i nemici o i mostri non fanno la loro comparsa. Potrebbero tentare di infiltrarsi all'interno della società, spacciandosi per dei normali membri della comunità, oppure potrebbero agire in modo più palese. In entrambi i casi, l'improvvisa corruzione di questo ambiente immacolato risulterà ancora più terribile in contrasto, proprio come una macchia di sangue su un drappo di seta bianca.

Molti degli stereotipi del fantasy standard sono di natura alquanto terrificante, se ci si sofferma a pensare sulle loro conseguenze fino in fondo o si indaga sui loro significati e sulle motivazioni nascoste. Alcuni esempi (perché i draghi sono avidi di tesori o rapiscono le principesse?) sono descritti nel Capitolo 6: "Creature della notte". Altre creature intrinsecamente orrende sono quelle che si riproducono trasformando i vivi in non morti (come i ghoul e i vampiri). Se si danno da fare a sufficienza, tali creature potrebbero trasformare un'intera comunità in un insediamento di non morti nel giro di poche notti. Il folletto che rapisce i neonati dalle loro culle è già una figura paurosa in sé, ma che fine fa poi il bambino? Cosa intende fare il culto oscuro una volta riuscito ad evocare Demogorgon o Mefistofele? E se l'antica reliquia recuperata dopo decenni di ricerche dai cavalieri del re fosse in realtà un oggetto maledetto e malevolo che condurrà il reame alla sofferenza e alla disperazione? Il mago rinchiuso nella sua torre assieme alla sua sfera di cristallo che uso intende fare delle conoscenze che ha raccolto in tutto il regno? Una volta che i doppelganger hanno preso il posto della regina e dei suoi consiglieri, cosa intendono fare con il loro nuovo regno? Le espansioni o le varianti di queste tradizionali storie fantasy sono facilmente applicabili in quasi tutte le ambientazioni e possono dare adito a storie di vero terrore.

Gli eroi possono rimanere coinvolti in una catastrofe su scala globale, che minaccia di alterare l'intera ambientazione. Un'epidemia affligge la nazione, miete migliaia di vittime e ne mutila molte altre. La gente arriva a compiere azioni violente e disperate pur di proteggersi: brucia le case degli infetti con i malati ancora al loro interno e giustizia tutti gli stranieri, incolpando i viaggiatori o qualche minoranza sociale della sporcizia o delle abitudini sacrileghe che hanno scatenato questa maledizione su tutta la popolazione. A causa del numero elevato di individui che muoiono in agonia, la presenza dei non morti aumenta drasticamente nelle zone afflitte dall'epidemia. Le nazioni schierano i loro soldati lungo i confini, o per arrestare il flusso di profughi o per approfittare del caos e invadere gli stati vicini nel momento in cui l'epidemia si affievolirà. Oppure, la catastrofe potrebbe essere di tipo ambientale: le tempeste provenienti dall'oceano si fanno sempre più intense e il livello delle acque continua a salire. La gente combatte per accaparrarsi il cibo disponibile e i ripari migliori, non solo dalla tempesta ma dai mostri portati dal vento e dalle mareggiate. O forse è scoppiata la guerra tra tutte le grandi nazioni, e il conflitto rischia di intensificarsi al punto di rendere l'intera ambientazione irriconoscibile. Le catastrofi possono far emergere il lato peggiore delle persone, e a volte l'esperienza più terrificante in assoluto non è tanto combattere contro le creature che compaiono nel corso della catastrofe, ma sopravvivere agli atti malvagi della gente spaventata, disposta a tutto pur di sopravvivere.

Una nuova fazione sale al potere nel governo, oppure i PG entrano in conflitto con quella già esistente. Questa situazione potrebbe sembrare poco spaventosa all'inizio, ma basta pensare alle risorse a disposizione di un monarca o di un importante clericato, e alle atrocità storiche commesse dai governi del mondo reale. L'inquisizione di una teocrazia pronta a intervenire in nome di un dio diverso da quello dei PG, o lo sterminio etnico di un sovrano razzista asceso al potere sono più spaventosi di qualsiasi mostro che può emergere dalle ombre, specialmente se il governo, come è spesso accaduto nella storia, inganna o manipola la popolazione affinché sostenga le sue azioni.

Il DM può ambientare una parte della campagna in una terra straniera, dominata da una cultura diversa. Ad esempio, se la sua ambientazione è vagamente ispirata all'Europa medievale, potrebbe prendere in considerazione una serie di avventure in cui i personaggi si trasferiscono in una regione simile all'Egitto, all'Africa, al Sud America o all'India. Anche se non c'è niente di implicitamente terrificante nel ritrovarsi in una cultura poco familiare, i cambiamenti più drastici possono far sentire i personaggi fuori posto, impreparati o perfino vagamente paranoici, il che pone delle ottime fondamenta su cui costruire le altre tecniche mirate a incrementare la tensione.

CAMPAGNE HORROR NELLE AMBIENTAZIONI PUBBLICATE

Di seguito viene offerta una breve lista di spunti per avventure destinati a una campagna horror ambientata nei mondi delle pubblicazioni di D&D. In alcuni casi, si tratta solo di estrapolazioni di possibili eventi futuri dell'ambientazione, mentre altri prendono un evento storico e ne alterano il suo esito, dando adito a un mondo molto diverso rispetto a quello pubblicato attualmente.

Eberron

— Un serial killer si aggira per le strade e i ponti sospesi di Sharn. Le magie di divinazione e le indagini della guardia non sono riuscite a fornire nemmeno il minimo indizio sulla sua identità o sulla sua ubicazione. Le sue vittime appartengono a tutte le razze immaginabili e hanno una sola cosa in comune: sono tutti veterani dell'Ultima Guerra. Le autorità non si sono ancora rese conto che l'assassino sceglie le sue vittime secondo un ordine che rispecchia quello delle grandi battaglie della guerra. Considerata la lunghezza della guerra, questo significa che esistono ancora centinaia di vittime designate.

— Solo gli dei sanno come sia successo, ma Dal Quor ha ripristinato la sua normale orbita del Piano Astrale. Diventa adiacente ad Eberron, e creature ben più aliene e maliziose dei temuti illithid iniziano a sciamare oltre il confine. Eberron deve far fronte nientemeno che a un'invasione dei quori, dei loro servitori e di creature ancora più peggiori, e ben pochi dei suoi abitanti sono consapevoli del pericolo che corrono.

— Il muro di nebbia che circonda la Landa Gemente ha iniziato lentamente ma inesorabilmente ad allargarsi. La desolazione della vecchia nazione del Cyre (ora occupata da creature orrende di ogni genere) si espande assieme ad esso. Chilometro dopo chilometro, ogni villaggio viene evacuato mano a mano che nuove terre vengono inghiottite dalla macabra nebbia. L'avanzata della nebbia avrà una fine oppure non si arresterà finché i maghi e i chierici del Khorvaire non troveranno un modo per fermarla? E cosa è accaduto a quelle comunità che ora sono intrappolate nelle nebbie e che non sono riuscite a fuggire prima di essere inghiottite?

— Il Custode della Fiamma Argentea ha lanciato una nuova crociata, come quella che un tempo finì quasi per sterminare i licantropi. Stavolta i bersagli non sono solo i licantropi, ma anche i morfici, i druidi e qualsiasi creatura dotata di un forte legame con il mondo naturale o della capacità di mutare forma. Chiunque aiuti o nasconda queste creature è proclamato nemico della Fiamma Argentea. La popolazione del Thrane è preoccupata e teme che la vita nel paese diventi una spirale di oppressione e

di paura. È possibile che questo sia veramente il volere della Fiamma Argentea, o qualcun altro è riuscito a insinuarsi nella mente del Custode, spacciando i propri desideri per il volere della divinità?

— Gli eroi impegnati ad esplorare i misteri di Xen'drik scoprono che gli antichi giganti potranno anche essere morti, ma non sono del tutto scomparsi. Oltre ad essere incalzati da altri esploratori rivali, gli eroi si imbattono nei servitori sopravvissuti del re necromante Addis-Ro, defunto da tempo. Dovranno farsi strada oltre la giungla più fitta e le sue antiche rovine, scontrandosi con giganti non morti e altri orrori dimenticati, antichi di migliaia di anni.

Faerûn

— Lo squarcio sul Piano delle Ombre dal quale è ricomparso di recente la città di Shade non si è mai richiuso del tutto. Celato alle varie forme di individuazione arcana dalle alte magie della città stessa e dalle tenebre incantatrici che la popolano, lo squarcio si fa sempre più grande e mette radici sempre più robuste nel tessuto della realtà di Toril La regione geografica attorno ad esso è pervasa dalla materia d'ombra; le creature viventi partoriscono tenebre, i morti fanno spesso ritorno come ombre e i colori e le emozioni svaniscono lentamente dalla regione. Se non viene arginato, questo effetto presto raggiungerà le aree può popolate e divorerà tutto il Toril.

— Alcuni seguaci di Iyachtu Xvim sopravvissuti si rifiutano di accettare che il dio sia stato distrutto e sostituito da suo padre, Bane. Alcuni si sono infiltrati all'interno del culto dello stesso Bane, ma molti si sono insinuati in posizioni di influenza nei vari governi, organizzazioni e perfino nei clericati degli altri dei. Incitano queste organizzazioni ad agire contro il culto di Bane, e poiché questo è un obiettivo condiviso da buona parte delle creature buone, gli infiltrati non destano alcun sospetto nel farlo. Tuttavia, i metodi di queste organizzazioni, seppur bene intenzionate, si fanno sempre più ambigui mano a mano che gli Xvimiti insistono nell'affermare che il fine di sconfiggere Bane giustifica i mezzi. Col tempo, i governi e le organizzazioni buone (come ad esempio varie schegge impazzite degli Arpisti) si abbassano a tali metodi malvagi che perfino coloro che sono soltanto sospettati di aiutare i seguaci di Bane (o semplicemente di ostacolare coloro che li combattono) vanno incontro a gravi conseguenze. Dal canto loro, gli Xvimiti credono che se riusciranno a distruggere la base di potere di Bane e a corrompere le forze del bene nel frattempo, riusciranno a riportare in vita il loro signore caduto. Da dove traggano i loro poteri attualmente, data la morte di Xvim, rimane un mistero.

— Gli eroi fanno parte di un gruppo di esploratori e si ritrovano sperduti e isolati nelle terre di Maztica. Non conoscono la cultura, le usanze o perfino i linguaggi degli abitanti locali. Oltre ad essere già spaesati, gli eroi sono accusati di un crimine orrendo, imprigionati e destinati ad essere sacrificati in un'antica e sanguinaria cerimonia di Maztica. Devono fuggire, sopravvivere ai riti e alle magie aliene dei sacerdoti di Maztica e scoprire il vero assassino… che potrebbe anche non essere umano o rivelarsi una creatura che gli eroi non hanno mai visto prima.



Una congiunzione con Dal Quor potrebbe scatenare orrori indicibili

— In questa versione dei Reami, il Periodo dei Disordini si è concluso in modo molto diverso. Quasi nessuno degli dei è riuscito a riconquistare il suo legittimo posto nei cieli. La maggior parte del pantheon è ora composta da mortali ascesi, molti dei quali hanno ben poca dimestichezza con il potere che detengono. Sono assediati da ogni lato da forze demoniache ed extraplanari che cercano di approfittare delle loro inesperienza e si danno guerra l'un l'altro per il dominio e il controllo delle aree di influenza contese. Lo stesso Toril è diventato un luogo terrificante e desolato, in cui le regioni di magia selvaggia e di corruzione abbondano e dove il potere degli dei ha abbandonato il mondo o si è concentrato in aree troppo esigue. Le chiese e le nazioni si danno guerra l'un l'altra nel disperato tentativo di aggrapparsi a ciò che resta del potere che un tempo detenevano in nome delle loro divinità, o di controllare le poche risorse che vanno rapidamente esaurendosi. Nulla, né la magia né l'avvicendarsi delle stagioni, funziona più come prima. Perfino i mostri nativi di Toril vengono rimpiazzati da terrori provenienti da altri mondi e attirati dall'instabilità delle leggi naturali.

Greyhawk

— In questa variante della storia, è stato Iuz a vincere le Guerre di Greyhawk. L'Antico detiene il dominio delle Flanaess, che governa con pugno di ferro, e di vasti eserciti di fanteria umanoidi, guidati da generali immondi. Quei pochi umani che avevano giurato fedeltà a Iuz ora lo servono come schiavi favoriti o soldati sacrificabili. Il resto non è così fortunato e agonizza nella miseria e nei campi degli schiavi. Quei pochi regni che ancora sopravvivono al di fuori del suo controllo sono soltanto pallide ombre di ciò che erano un tempo, stati canaglia che continuano a condurre una guerriglia che già sanno di avere perso. E nonostante tutto, questi regni non possono fare a meno di litigare tra loro per un posto di prestigio nell'ordine delle nazioni morenti, mentre le loro schermaglie rendono soltanto le cose più facili a Iuz.

— Gli sforzi dei più grandi cultisti di Tharizdun hanno finalmente dato frutto. Nel cuore di un idolo del folle dio, nelle profondità di una catacomba sotterranea, un possente sacerdote ha aperto uno spiraglio fino alla prigione dimensionale di Tharizdun. Il potere del dio inizia a riversarsi su Oerth, seminando corruzione e follia nelle terre circostanti. Creature ignote di questo mondo, distorte dalla corruzione e provenienti dal Reame Remoto, sciamano sul Piano Materiale. Mano a mano che la breccia si allarga, la corruzione dilaga e col tempo lo stesso Tharizdun giungerà su Oerth per seminare rovina indicibile.

— Un'unica donna è riuscita a entrare in possesso sia della *Mano* che dell'*Occhio di Vecna*, nonché della *Spada di Kas*! Messi assieme, questi tre rimasugli del potere del grande lich hanno trasformato la proprietaria in qualcosa che non è più umano. Ha il potere di una semidivinità e la sapienza mistica di un arcimago, e si ritiene nientemeno che l'erede di Vecna ("la figlia di Vecna"). Prima di essere tradito dal suo braccio destro, Vecna era quasi riuscito a conquistare Oerth grazie ai suoi eserciti di non morti, immondi evocati e soldati potenziati misticamente. Se qualcuno non trova un modo per fermarla, la sua erede di certo proseguirà l'opera di Vecna. Già intere comunità bruciano al suo passaggio, e i morti marciano privi di volontà nelle prime file del suo esercito crescente…

Illustrazione di W. England

LA TRAMA IN UNA CAMPAGNA HORROR

Al fine di rendere un'avventura veramente spaventosa, un DM ha bisogno di altro oltre che di nuove regole, un'atmosfera o di un nemico veramente terrificante. Avrà bisogno di una trama solida, una che coinvolgerà i giocatori e li spingerà a voler scoprire cosa accadrà la volta successiva e a immedesimarsi nei personaggi. Può trattarsi dello stesso genere di trama presente in qualsiasi altra campagna fantasy. Esplorazioni dei dungeon, incursioni nelle terre selvagge, missioni dietro le linee nemiche in tempo di guerra e manovre politiche sono tutte trame che racchiudono un grande potenziale horror. L'unico vero requisito è che la storia sia solida e credibile nel contesto dell'ambientazione, altrimenti sarà difficile per i giocatori immedesimarsi nelle esperienze dei loro personaggi.

Il DM non deve rendere tutte le storie dell'orrore un mistero. Il mistero e l'orrore si mescolano bene, e l'orrore spesso contiene elementi dell'ignoto. Ma se tutte le storie si concretizzano in un mistero, i giocatori rischiano di annoiarsi a causa della ripetitività dello schema. I misteri dovrebbero essere frequenti, ma la campagna non dovrebbe reggersi esclusivamente su di essi.

L'ORRORE NEI TEMPI LUNGHI

Creare un'atmosfera adatta di orrore non è la parte più difficile della conduzione di una campagna horror. È mantenere tale atmosfera che spesso si rivela assai più difficile. Il DM non deve pensare di poter mantenere il livello di tensione costante per tutta la campagna. Anche alternando l'orrore con storie ed eventi di taglio meno spaventoso, tuttavia, è possibile mantenere un livello limitato di tensione per tutta la campagna usando le tecniche seguenti.

Maledizioni e altri effetti duraturi

Molti effetti debilitanti o punitivi in D&D, come ad esempio le maledizioni, i livelli negativi e altri effetti analoghi, funzionano per una durata specifica o finché non vengono curati da alcuni incantesimi specifici. Di tanto in tanto, tuttavia, questi effetti possono dare il via a notevoli filoni narrativi e affliggere il PG (o perfino l'intero gruppo) con conseguenze più durature. Questi effetti potrebbero essere indotti magicamente o effetti semplici e comuni che i PG, adoperandosi, possono rimuovere.

Amnesia: I PG si risvegliano in una caverna che non conoscono. Non ricordano come sono giunti laggiù. L'ultima cosa che ricordano è che stavano brindando insieme nella loro taverna preferita. Le sole impronte visibili sembrano essere le loro. Quando tornano nel mondo civilizzato e parlano con qualcuno, scoprono che sono passati due anni. Cosa è successo in quell'arco di tempo? Chi ha fatto questo? Cosa possono fare per scoprirlo? E; cosa ancora peggiore, perché tutti sembrano improvvisamente aver paura di loro? Cosa hanno *fatto* in tutto quel tempo?

L'amnesia può risultare piuttosto banale se si usa eccessivamente o con troppa disinvoltura, ma se il DM basa un'intera storia sulla ricerca della verità, può rendere l'esperienza indimenticabile per i PG. Le possibilità sono praticamente illimitate. Sono stati posseduti? I loro ricordi sono stati cancellati? Sono stati loro stessi a provocare tutto questo in qualche modo? Che genere di atti malvagi potrebbero aver commesso? Com'è cambiato il mondo nel frattempo? I loro amici, le loro famiglie e i loro cari stanno bene?

È meglio usare l'amnesia per nascondere degli eventi avvenuti dopo la creazione del personaggio; a meno che il giocatore non si dichiari disponibile volontariamente innanzi tempo, il DM non dovrebbe usare l'amnesia come scusa per alterare i dettagli più importanti di un personaggio. Il giocatore ha creato il personaggio nel modo in cui desidera giocarlo, e potrebbe ovviamente opporsi se gli viene detto che il personaggio non è colui che pensava che fosse.



"Che tutti coloro che ti amano ti lascino come ti lascio io!"

Illustrazione di R. Gallegos

Ferimento: Come le malattie (vedi sotto), anche il ferimento normalmente non è un problema a lungo termine per i personaggi di D&D. Come regola opzionale, tuttavia, il DM può decidere che un personaggio subisca una ferita debilitante da cui non riesce a guarire facilmente. *Rigenerazione* normalmente risolverebbe il problema (a meno che i PG non siano di basso livello e lontani dalla civiltà), ma in questo caso potrebbe fornire soltanto un po' di respiro temporaneamente, specialmente se il ferimento viene gestito come una maledizione (vedi sotto) che può essere guarito soltanto se si soddisfa una condizione ben precisa.

Fobie: Le fobie, peculiarità caratteriali che affliggono molti individui del mondo reale e personaggi fittizi, compaiono raramente nei giochi di ruolo, ma sono estremamente appropriate in una campagna a tema horror. Il DM può accordarsi con i giocatori per definire le fobie dei personaggi al momento della loro creazione o stabilire che certi eventi nel gioco potrebbero generare una fobia. Ad esempio, un personaggio che rischia di morire soffocato da uno sciame di ragni potrebbe facilmente sviluppare una forma di aracnofobia. Vedi pagina 61 per ulteriori regole sulle fobie.

Malattie: Nella maggior parte dei casi, le malattie sono relativamente facili da curare, fintanto che il PG riesce a raggiungere un chierico o un paladino di livello medio. Si immagini tuttavia il pericolo costituito da una malattia che resiste alle forme di guarigione mistica ma che sotto ogni altro aspetto non è magica. La cosa è meno strana di quanto sembri. In un mondo in cui la magia è prevalente, sembra possibile (o addirittura probabile) che alcune malattie mutino per resistere agli incantesimi, proprio come le malattie del mondo reale mutano per resistere agli antibiotici. Una tale malattia potrebbe anche resistere ai metodi normali di guarigione, e riprendersi da essa potrebbe essere impossibile senza una cura o un ingrediente ben preciso. Un personaggio che sta lentamente morendo a causa di una strana malattia è fortemente motivato a impadronirsi dell'unica cura, sia che si tratti di un'erba rara che del sangue di una vergine mescolato all'acqua santa.

Il DM può creare una sua malattia personale o modificare e peggiorare quelle già esistenti (vedi la pagina 293 della *Guida del Dungeon Master*). Nel modo normalmente descritto, le malattie progrediscono molto velocemente, in quanto sono progettate per agire in ambientazioni in cui le forme di cura abbondano. Nelle circostanze in cui la cura è rara o difficile da trovare, una malattia che avanza a quei ritmi probabilmente renderebbe un personaggio incapacitato o morto prima che egli abbia la possibilità di contrastarla. La CD del tiro salvezza

per resistere ai danni giornalieri dovrebbe essere molto bassa, oppure la frequenza con cui viene richiesto dovrebbe cambiare da una volta al giorno a una volta alla settimana.

Malattie magiche: La licantropia è l'esempio più famoso di malattia magica, ma ne esistono anche altre. Queste malattie sono a tutti gli effetti delle maledizioni. Non agiscono sulla salute ma generano nella vittima sintomi di altro tipo, come ad esempio la trasformazione in un animale mostruoso in una notte di luna piena. All'inizio il personaggio potrebbe non rendersi conto di aver contratto la malattia, e scoprirlo soltanto quando si sveglia con il sangue di un innocente coagulato nella sua gola. Esistono vari metodi per crearsi dalla licantropia, ma generalmente tali metodi richiedono una diagnosi immediata della malattia o l'accesso a un chierico di medio o di alto livello. Il DM potrebbe decidere che, come le malattie comuni sopra descritte, anche la licantropia non sia così facile da curare. Il lupo mannaro riluttante che va in cerca di una cura è un classico di molti racconti fantasy/horror e funziona bene.

Maledizioni: Le maledizioni che appaiono nella mitologia e nella narrativa solitamente prevedono punizioni ben più complesse di quelle rese disponibili dall'incantesimo *scagliare maledizione*. Tali maledizioni non possono essere invocate attraverso il semplice lancio di un incantesimo, ma soltanto attraverso una precisa combinazione di circostanze terribili e di intensi picchi emotivi. Ad esempio, una donna che muore in un incendio appiccato dal suo amante potrebbe maledirlo con le parole "Che tutti coloro che ti amano ti lascino come ti lascio io!" Da allora in poi, terribili tragedie e morti agonizzanti sembrano tormentare l'uomo maledetto e privarlo di tutti i suoi amici e delle persone care. In alternativa, un corteggiatore respinto da una donna vanitosa potrebbe maledirla con le parole "che tu possa sempre essere al centro delle attenzioni degli altri". La prossima che un assassino si aggirerà per le strade, la cittadinanza cercherà qualcuno da incolpare per la morte di un bambino o per lo scoppio di un'epidemia e tutti penseranno a lei.

Queste maledizioni non seguono un preciso meccanismo generico di applicazione. Sono, a tutti gli effetti, degli spunti narrativi per il DM e delle motivazioni per i giocatori, che di certo si sforzeranno di liberare i loro personaggi dalla maledizione. In alcuni casi, un potente incantesimo sarà sufficiente. In altri, il DM potrà stabilire che soltanto un'azione o una particolare sequenza di azioni potranno spezzare la maledizione. Forse l'uomo del primo esempio dovrà essere disposto a sacrificare la sua vita (e tentare effettivamente di farlo) per salvare qualcun altro; forse la donna del secondo esempio dovrà innamorarsi di un uomo brutto e disperato che non vuole avere nulla a che fare con lei. La natura della maledizione dovrebbe suggerire il metodo giusto per spezzarla, e nessuna maledizione dovrebbe essere completamente impossibile da spezzare o totalmente debilitante finché permane. L'obiettivo è quello di rendere la vita del personaggio interessante, non ingiocabile.

Per lo stesso motivo, è bene non esagerare. Non tutti i torti sono sufficienti a motivare una maledizione. Non tutte le persone arrabbiate dispongono del potere emotivo necessario a invocarne una. Una volta o due nell'arco di una campagna, quando le circostanze sono appropriate, dovrebbe essere più che sufficiente. Altrimenti, diventerà ripetitivo e perderà molto del suo impatto. Inoltre, se è così facile, i PG inizieranno a chiedersi perché non possono essere loro a maledire gli altri.

Penalità tecniche: Molte delle opzioni indicate più sopra e molti incantesimi o attacchi contenuti nelle regole base conferiscono penalità tecniche a lungo termine o permanenti. Questi effetti potrebbero essere realistici, e di certo potrebbe essere spaventoso per un personaggio perdere improvvisamente parte delle capacità di cui disponeva fino ad allora. Tuttavia, D&D è un gioco. Pur ricordando che si tratta di una campagna incentrata sull'orrore, alcuni giocatori possono provare frustrazione se afflitti da penalità costanti o a lungo termine. Inoltre, una maledizione o una penalità applicata a un PG del gruppo può rendere quel personaggio meno efficace rispetto agli altri compagni, riducendo a tutti gli effetti il suo LEP. Se il DM non riesce a trovare il modo di conferire queste penalità uniformemente, dovrebbe usare le penalità tecniche a lungo termine con parsimonia, e per un periodo assai ridotto rispetto a quello delle altre opzioni presentate in questa sezione.

Sofferenze altrui

A meno che i PG non siano completamente senza cuore, le sofferenze altrui possono dimostrarsi una fonte di terrore peggiore di qualsiasi cosa che accada direttamente ai personaggi. Gli eroi sono in grado di badare a se stessi, ma molti dei PNG dell'ambientazione (i negozianti, le cameriere, i bambini del villaggio, i contadini) non lo sono. Se i giocatori intendono interpretare dei veri eroi, ogni atrocità commessa sugli innocenti e sugli inermi dovrebbe far ribollire il loro sangue.

I PNG più efficaci da usare come vittime sono gli amici, gli amanti e le famiglie dei PG. Il DM può scegliere qualche vittima dai background dei personaggi, minacciando la vecchia madre lasciata al nord, la moglie che attende a casa il ritorno del marito, o il fratello che cerca di emulare la sorella maggiore e di diventare a sua volta un avventuriero. Oppure, a meno che i PG non siano totalmente scorbutici e solitari, è probabile che abbiano stretto delle amicizie e delle alleanze nel corso dei loro viaggi. Che si tratti di un interesse romantico conosciuto due città fa o semplicemente dell'oste a cui chiedono sempre informazioni e che offre la birra migliore della città, quasi tutti i PG hanno qualcuno a cui tengono.

Oltre a rafforzare l'atmosfera, inserire amici e persone amate come PNG principali in un'avventura dell'orrore può generare un nutrito numero di spunti per avventure. I personaggi uccisi o feriti reclamano vendetta. Quelli rapiti hanno bisogno di essere salvati. Gli amici malati o maledetti spingeranno i PG a partire in cerca della cura. Un'immagine particolarmente potente è quella del parente o della persona amata che si rivela essere il nemico, a causa di una possessione, della licantropia, di una seduzione o

CONDIZIONI NASCOSTE

Non è necessario che i personaggi, o perfino i giocatori veri e propri, debbano essere al corrente di ogni condizione riguardante i PG. Tutti sospettano che il morso di un lupo mannaro possa aver trasmesso la licantropia, ma se il licantropo si nascondeva in mezzo a un branco di animali normali? O se aveva ricoperto un pugnale di saliva e aveva attaccato il gruppo nella sua forma umana? In caso di amnesia, forse l'intero gruppo non ricorda un periodo di sei mesi, ma i PG non se ne rendono ancora conto.

Se un giocatore è disposto a sperimentare questa opzione, è possibile includere alcune condizioni a lungo termine relative al personaggio nel suo background. Forse il PG è stato in grado di parlare con gli spiriti fin da quando era un bambino, e non si è mai reso conto che era qualcosa di insolito (vedi "Percezione degli Spiriti", pagina 125). Un personaggio scopre di essere in parte un demone, o che i ricordi che ha della sua vita modesta e tranquilla sono falsi, e che in realtà è responsabile di una catena di crimini orrendi.

La rivelazione di qualche condizione nascosta può infastidire quei giocatori a cui non piace che il concetto del loro personaggio venga alterato, quindi è bene che il DM ne faccia uso solo con un giocatore che è disposto ad accettare queste rivelazioni e alterazioni.

semplicemente per sua scelta. Gli eroi saranno disposti a uccidere il loro amico per salvare gli altri... specialmente se non è davvero responsabile delle sue azioni?

Perfino in un racconto fantasy, tuttavia, i limiti della coincidenza possono essere spinti solo fino a un certo punto. Se l'amico o la persona amata di un PG finisce per essere la vittima casuale di un qualche tipo di orrore, il tutto è credibile. Quando questo accade per la terza o quarta volta, la sospensione di incredulità vacilla. Se le amicizie con i PNG sfociano sempre in tragedia, i giocatori inizieranno a creare dei personaggi solitari e a non stringere mai alcun legame sociale. Quindi le loro famiglie e i loro amici dovrebbero essere usati come bersagli solo in casi speciali, quando il DM vuole veramente lasciare il segno. In quei casi in cui è possibile, i nemici dovrebbero avere un motivo per aver scelto proprio quella vittima, piuttosto che spiegare il tutto come il volere del caso ogni volta. I nemici che si sono già scontrati con gli eroi o i loro alleati o servitori sopravvissuti potrebbero scegliere le persone care dei PG per vendetta, oppure per distogliere la loro attenzione dalle prossime nefandezze che hanno in serbo.

Non è necessario che tutte le vittime siano innocenti. Le storie dell'orrore sono pieni di casi in cui il tormento funge da giustizia poetica per un peccato passato, o per coloro che hanno espresso un desiderio o stretto un patto avventato e ne subiscono le conseguenze. I PG possono vedere il male abbattersi su coloro che hanno scelto il male, e leggervi un avvertimento a mantenere il loro comportamento irreprensibile.

NEMICI

Anche se il Capitolo 2: "Avventure del terrore" illustra i vari tipi di nemici che il DM può utilizzare in una storia incentrata sull'orrore, esistono altri dettagli da tenere in considerazione nel caso di un'intera campagna horror. Forse non tutti i nemici devono essere presenze ricorrenti in tutta la campagna, ma i PG non dovrebbero nemmeno falciarli allo stesso modo di una banda di goblin nelle loro consuete esplorazioni dei dungeon. Oltre a ciò che fanno, e al come e al perché lo fanno, ciò che rende i nemici veramente terrificanti è anche la frequenza con cui si dedicano alle loro perverse attività.

FREQUENZA DI APPARIZIONE

Nel progettare un nemico per una campagna horror, il DM dovrebbe decidere se il personaggio è destinato ad apparire soltanto in una sessione o in una storia, a fare capolino qua e là in tutta la campagna, o ad essere una presenza continua e forse schiacciante in tutta l'ambientazione.

Un nemico monouso è senza dubbio più facile da creare, anche se può costituire comunque una sfida. Non è necessario sviluppare trame a lungo termine o motivazioni complesse; sapere perché è impegnato in quella particolare attività in quel particolare momento sarà sufficiente. Un nemico monouso in genere è meno potente e dispone di meno risorse rispetto a un nemico ricorrente, dal momento che si presume che i PG siano in grado di sconfiggerlo sonoramente, di ucciderlo o di assicurarsi in qualche modo che non torni.

In una campagna horror, perfino un nemico monouso dovrebbe essere dotato di motivazioni più profonde di quelle di un incontro casuale medio. Il DM dovrebbe renderlo interessante e impegnativo, affinché non risulti semplicemente un insieme di statistiche. Perché uccide la gente, rianima i morti, cerca di mettere il sindaco sotto *charme* o di evocare un demone? Non è necessario che la sua storia sia troppo complessa, è sufficiente che sia credibile. Nulla rovina l'atmosfera o la sospensione di incredulità in una campagna horror come un nemico mosso da una motivazione sciocca, e la trappola delle motivazioni sciocche minaccia di inghiottire molti nemici monouso. Una motivazione e un obiettivo credibili si rivelano inoltre molto utili quando il presunto nemico monouso inaspettatamente sopravvive e torna a combattere ancora.

La seconda categoria di nemici è composta da avversari destinati ad apparire più volte, ma non a costituire una minaccia costante. In una campagna incentrata su una storia principale ma dotata di imprese secondarie sporadiche, scollegate alla trama principale, un nemico ricorrente potrebbe mostrarsi nel bel mezzo di tali imprese secondarie. In alternativa, un nemico ricorrente potrebbe appartenere alla storia principale, ma non essere il mandante e la mente primaria che muove gli eventi; potrebbe rappresentare una terza parte, o un potente ma infido braccio destro del nemico principale.

Può rivelarsi più difficile stabilire motivazioni convincenti per i nemici ricorrenti che non per i nemici a lungo termine. Il DM non deve definire un'unica serie di motivazioni, bensì una per ogni storia in cui il nemico ricorrente compare. Se il mago malvagio ha animato un esercito di zombi quando i PG lo hanno incontrato la prima volta, perché la seconda volta lavora con una cabala di druidi oscuri? Se è mosso da un singolo obiettivo, tale obiettivo deve essere abbastanza generico da adattarsi a ogni genere di storia. Un nemico ricorrente dovrebbe risultare più potente o più infido di un nemico monouso, in parte perché il DM si aspetta che sopravviva ai primi tentativi dei PG di fermarlo e che torni a ostacolarli ancora. Ma non deve nemmeno essere troppo potente, tuttavia, altrimenti i PG potrebbero chiedersi perché non sia lui la forza a muovere le fila dell'intera campagna. È il nemico a lungo termine, colui che definisce la trama, ad esercitare l'impatto maggiore su una campagna horror. Deve essere questa entità a dare adito a una trama che occuperà anni interi di gioco e numerosi livelli di avanzamento dei personaggi. Basta pensare alle serie horror e fantasy più famose, sia che si tratti di romanzi, telefilm o serie di film. L'unico cattivo che persevera fino alla fine della serie, che funge da eterna nemesi degli eroi, quello è il nemico a lungo termine.

Un nemico a lungo termine deve essere più accattivante rispetto a tutti gli altri nemici. Le sue motivazioni devono essere profonde, la sua storia dettagliata. Ogni sua trama all'interno della campagna dovrebbe essere mirata a un obiettivo specifico, anche se tale obiettivo potrebbe diventare chiaro soltanto nella tarda fase della campagna. Un nemico a lungo termine deve incuriosire i giocatori nel corso delle sue numerose apparizioni e macchinazioni. Dovrebbe essere straordinariamente potente e pieno di risorse, al punto che i PG dovrebbero essere dei folli ad attaccarlo direttamente... almeno nelle fasi iniziali della campagna. Inoltre, cosa altrettanto importante, il nemico dovrebbe avere un motivo importante per non sterminare i PG impiccioni la prima volta in cui si rende conto che possono costituire una minaccia al suo piano. Forse nessuno dei suoi luogotenenti si dimostra all'altezza dell'impresa e il nemico non vuole correre il rischio di prendere parte personalmente a uno scontro all'ultimo sangue, o forse i PG hanno un ruolo nei suoi piani, un ruolo di cui essi stessi non sono a conoscenza.

Per tutti questi motivi, i nemici a lungo termine tendono a ispirare emozioni diverse rispetto agli altri nemici. I giocatori potrebbero arrabbiarsi nei confronti del nemico monouso che ha procurato loro dei guai, o rimanere frustrati da quello che continua a fuggire per poi rispuntare da qualche altra parte in seguito. Ma il nemico che muove le fila dell'intera campagna, e che li ha ingannati, sconfitti o costretti alla fuga ad ogni incontro... è probabile che susciti nei giocatori odio allo stato puro. Una dose adeguata di quell'odio può far sì che la semplice presenza di quel nemico sia sufficiente a portare avanti l'intera campagna: i PG si rifiuteranno di arrendersi finché non l'avranno sconfitto una volta per tutte. Il culmine della campagna, vale a dire la sconfitta dell'avversario che è sfuggito alla giustizia dei PG fin dal primo giorno, è una delle esperienze più gratificanti che D&D sia in grado di offrire.

Per ogni nemico il DM dovrebbe definire quanto meno i tratti generali di un piano di riserva. Un cattivo monouso potrebbe riuscire a fuggire se i PG hanno molta sfortuna o non mettono in atto un buon piano. Sarebbe un peccato non usarlo ancora, specialmente considerando che i giocatori saranno entusiasti di avere una seconda opportunità di sconfiggere un nemico che l'aveva fatta franca. Un nemico ricorrente o perfino un nemico a lungo termine potrebbero cadere in battaglia prima del previsto, se i PG si dimostrano particolarmente creativi. Se i giocatori riescono a inventarsi un modo inaspettato per sconfiggere un avversario che il DM riteneva troppo potente, dovrebbero poter godere della loro vittoria. Esiste sempre un alleato o un servitore che può prendere il posto del nemico in termini di trama, oppure il nemico potrebbe tornare in un secondo tempo, anche se sconfitto o addirittura anche se ucciso. Se il DM definisce questo piano di emergenza innanzi tempo, non avrà bisogno di interrompere il gioco o di rivedere l'intera campagna qualora capiti qualcosa di inaspettato.

A VOLTE RITORNANO

I PG si sono guadagnati la loro sudata vittoria. Il nemico è caduto, i suoi piani sono andati in fumo, il suo covo è in fiamme. Forse i PG hanno fatto scacco matto prima di quando il DM avesse previsto, bloccando l'ingranaggio che il DM intendeva usare per il resto della campagna. Come fare per un bis?

Naturalmente il nemico può sempre tornare in scena, oppure la vittoria può ritorcersi contro gli stessi PG.

A meno che il DM abbia alterato l'ambientazione in modo da rendere le magie di resurrezione estremamente rare o inesistenti, ci sono buone probabilità che i giocatori abbiano tratto vantaggio da questo genere di cose (o quanto meno si siano sentiti rassicurati dal fatto di potervi fare ricorso). Eppure in pochi sembrano tenere presente che i PNG e i nemici possono accedere alle stesse capacità. Il loro avversario potrebbe essersi accordato con un alleato affinché lanci su di lui *resurrezione*. Forse il mago malvagio aveva completato quasi tutte le procedure del rituale che lo avrebbe trasformato in lich, e la sua morte per mano dei PG servirà ad attivare il rituale. Forse la collera del nemico per la sua sconfitta è talmente forte da vincolarlo al Piano Materiale come fantasma.

Se il DM preferisce non riportare in vita (o alla non vita) un nemico ucciso ma desidera comunque portare avanti la trama originale con i giocatori, può sempre fare uso dei servitori e degli alleati del nemico. Un braccio destro fidato si fa avanti e continua, o addirittura migliora il progetto del suo padrone. Un figlio o un altro parente potrebbe giurare vendetta. Un servitore del nemico defunto potrebbe prendere il suo posto e affermare di essere il nemico originale, tornato dalla morte. Specialmente se ha modo di usare delle magie di illusione, o se il nemico indossava sempre un elmo o una maschera, impersonarlo non sarà poi troppo difficile. Oppure, per seminare ulteriore inquietudine tra i giocatori, potrebbero affiorare degli indizi secondo i quali il nemico principale non era che un servitore di una potenza ancora più grande.

Il DM non deve vanificare ogni vittoria riportata dai PG; sarebbe ancora più frustrante che non vincere mai. Queste tecniche possono invece essere usate per salvare una campagna che altrimenti rimarrebbe in stallo o si esaurirebbe prematuramente, o per iniziare una storia del tutto nuova. E anche in tal caso, vanno usate con parsimonia. Privare i PG di una vittoria è un'incitazione a ulteriori sforzi; vanificarle tutte serve solo a generare apatia.

La creatura ad anima protetta

Se il DM vuole veramente ribadire il concetto dell'apparente invincibilità di una determinata creatura (o dell'impossibilità di sconfiggerla attraverso la violenza) può assegnare ad alcuni mostri il tratto anima protetta. Si tratta di qualcosa di analogo a un archetipo, dal momento che modifica un mostro preesistente, ma applica un unico cambiamento alla creatura: in breve, la rende impossibile da uccidere in determinate circostanze.

L'anima protetta funziona in modo analogo alla capacità di ringiovanimento di un fantasma. Quando la creatura muore, effettua una prova di livello con CD 16 (d20 + DV). Se la supera, la creatura torna alla vita (o alla non morte, o all'animazione) 4d20 giorni dopo essere stata uccisa (il doppio se il corpo è stato completamente distrutto, ad esempio tramite *disintegrazione* o l'immersione nella lava). Ogni creatura ad anima protetta può essere distrutta definitivamente in un unico modo specifico. Potrebbe trattarsi di un particolare tipo di arma, o forse di una singola arma specifica. Nella maggior parte dei casi, la creatura potrà essere sconfitta definitivamente soltanto tramite mezzi indiretti. Se il mostro è la manifestazione di una maledizione famigliare, potrà essere esiliato per sempre soltanto facendo ammenda per il peccato che scatenò originalmente la maledizione sulla famiglia. Se è un'entità demoniaca, gli eroi dovranno scoprire gli antichi simboli che lo hanno attirato sul Piano Materiale e distruggerli. Se la bestia è una creatura corrotta, i personaggi dovranno purificare un'intera area dalla corruzione o attirare la creatura in una sorgente d'acqua sacra e purificatrice per ucciderla davvero.

Anche se l'anima protetta rende una creatura quasi impossibile da distruggere definitivamente, non incrementa il Grado di Sfida del mostro, in quanto non lo rende più difficile da sconfiggere in un determinato combattimento. Il DM dovrebbe assegnare ai PG dei PE extra come premio per la storia (ad esempio un 25% aggiuntivo oltre ai PE per averlo sconfitto in quel particolare incontro) quando il mostro verrà sconfitto definitivamente.

Nella maggior parte delle campagne, soltanto una o due creature al massimo dovrebbero essere ad anima protetta. Se il DM gestisce una campagna in cui la violenza non è la soluzione ad ogni cosa (come ad esempio una campagna in cui la violenza diffonde corruzione) numerose creature (o addirittura tutte) potrebbero essere dotate di anima protetta.

FINE POCO LIETO

Nella maggior parte delle campagne, i giocatori tendono a dare per scontato (generalmente a buon diritto) che la campagna avrà un lieto fine. Certo, la sfortuna e lo sporadico Massacro Totale del Gruppo (MTG) possono interferire, ma nella maggior parte dei casi, la storia dovrebbe concludersi su una nota più o meno trionfante.

Questa idea va buttata dalla finestra nel caso di una campagna horror. La storia potrebbe avere un lieto fine e gli eroi, potrebbero finalmente distruggere le forze del male e liberare le loro terre da quei terrori che le infestavano. D'altro canto, il male che affligge la campagna potrebbe risultare imbattibile. La campagna potrebbe concludersi con i PG spinti alla follia o sopraffatti dalla corruzione. Forse non riusciranno a distruggere l'empia entità demoniaca, ma soltanto a immolarsi per interrompere il rituale che lo avrebbe condotto al Piano Materiale.

Un finale tragico non implica necessariamente che i PG debbano perdere o morire. Possono comunque ottenere vittorie e traguardi di vario tipo (anzi, dovrebbero, al fine di non sentirsi frustrati o manovrati), ma tali vittorie potrebbero non essere complete. Si immagini una cerca per salvare l'amata di uno di loro dalle grinfie di un signore dei vampiri. Gli eroi scoprono che è già diventata non morta, privata della vita e rianimata come schiava del loro nemico. Possono distruggerla e consentire all'anima di raggiungere l'aldilà, ma non potranno salvarla del tutto. Per loro sarà comunque perduta.

Tenendo conto del carattere dei giocatori, il DM potrebbe decidere di avvertirli all'inizio di una campagna horror che il finale potrebbe non essere piacevole. Così facendo si rischia di rovinare l'impatto della conclusione, quindi il DM non deve farlo se crede che ai giocatori possa piacere un

finale dolceamaro o oscuro. Nel dubbio, tuttavia, è meglio fornire un suggerimento su ciò che potrebbe accadere, per essere sicuro che i giocatori possano accettarlo piuttosto che rischiare poi la loro rabbia e la loro delusione. Un suggerimento del genere potrebbe attenuare l'impatto della prima campagna horror, ma è sempre possibile condurne una seconda senza nessun preavviso, una volta che si ha la certezza che i giocatori la gradiranno.

ESEMPIO DI CAMPAGNA: LA VEGLIA NOTTURNA

Di seguito viene presentata una campagna horror a tratti generali, allo scopo di fornire al DM una struttura di base su cui sviluppare le proprie idee. Contiene diversi tipi di orrore, nonché una buona dose di azione e di intrigo politico.

Gli abitanti di una città ai confini di un grande regno devono affrontare una minaccia nuova e sconosciuta. Sebbene siano abituati a qualche sporadico attacco di un mostro selvatico a una delle fattorie più lontane, sono all'oscuro dell'orrore che cresce nel cuore della comunità. La malvagità di un antico santuario non troppo lontano da una grande città si è diffuso nell'ambiente, dando origine a una vasta regione alterata dalla corruzione e in continua espansione. Quel miasma genera orrori indicibili e attira non morti e demoni di ogni genere. Per le strade della città il crimine dilaga, in quanto la malignità che permea l'aria ispira i cittadini a commettere i peggiori atti di depravazione. La legge si fa oppressiva nel tentativo di sopprimere l'ondata crescente di crimini. Demagoghi corrotti, e forse anche mutaforma o demoni possessori salgono al potere nel governo.

Non tutti restano all'oscuro della corruzione che si diffonde, tuttavia. Un gran sacerdote, un druido delle terre selvagge e alcuni cavalieri del barone che governa la regione si sono accorti della minaccia incombente. Incerti su chi fidarsi e riluttanti a seminare il panico tra i cittadini, agiscono per bloccare l'avanzata della corruzione e sopprimere i mostri che la propagano.

Non possono farcela da soli.

PRIMA PARTE: UNA CITTÀ IN DECADENZA

La campagna inizia con una o più sessioni in cui i PG sono all'oscuro dell'organizzazione della Veglia Notturna e della corruzione che cresce nelle terre selvagge. Queste prime storie ruotano attorno agli incontri con varie creature malvagie (forse il salvataggio di una carovana mercantile da un assalto di umanoidi delle terre selvagge, o la disinfestazione delle fognature cittadine da qualche parassita innaturale). Col tempo, i PG si renderanno conto della verità della situazione: un numero sempre crescente di mostri e di persone viene toccato dalla corruzione. Possono scoprire la Veglia Notturna da soli, in quanto sia loro che l'organizzazione stanno indagando sullo stesso mostro, oppure i cavalieri e il gran sacerdote potrebbero rintracciarli quando risulta evidente che i PG sanno cosa sta accadendo nella regione e cercano di opporvisi. In ogni caso, dopo qualche avventura, gli eroi verranno introdotti nell'organizzazione.

Le sessioni successive vedranno i PG prendere confidenza con la Veglia Notturna. I mostri saranno per lo più urbani: un vampiro che si aggira per i quartieri eleganti della città, o un doppelganger che prende il posto di una figura politica. Gli eroi si faranno anche dei nemici all'interno del governo quando le loro indagini porteranno alla luce la corruzione dilagante e il coinvolgimento di varie figure politiche. Alcune avventure non dovrebbero occuparsi della corruzione direttamente, bensì porre gli eroi contro mostri, criminali locali o altri avversari non ancora toccati dalla corruzione ed estranei alla trama principale. Questo dovrebbe accadere per circa la metà delle storie appartenenti a questa sezione. I PG inizieranno a scoprire qualche segno di una forza unificatrice tra alcuni delitti, nonché alcune tracce di uno strano e violento culto religioso che non riconoscono.

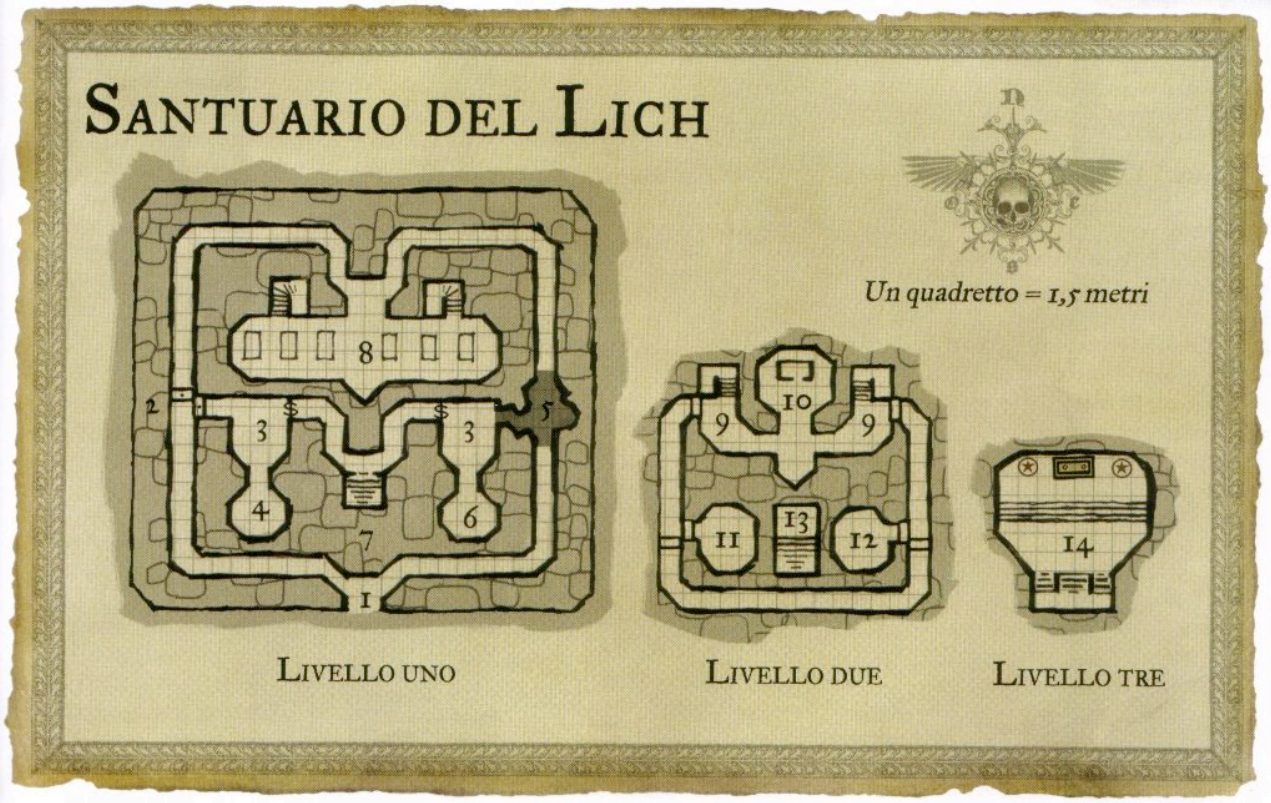
SECONDA PARTE: TERRE SELVAGGE DISTORTE

Mano a mano che affrontano incursioni mostruose di potere sempre crescente in città, gli eroi finiscono per ottenere alcune informazioni sul culto in questione. Scoprono che adorava una divinità malvagia che raramente dispone di adoratori nell'era moderna del mondo. (Nel mondo di Greyhawk, Tharizdun potrebbe essere una scelta adatta. Su Eberron, l'Ombra andrà bene. In Forgotten Realms, Bhaal o Myrkul, entrambi uccisi durante i Periodo dei Disordini, sarebbero adeguati.) Perché il culto sia di nuovo attivo non è ancora chiaro, ma gli eroi prima o poi seguono le tracce di uno dei suoi membri, o dei mostri cittadini, fino al capo del culto. Nelle varie sessioni necessarie per giungere a questo obiettivo, molti altri agenti della Veglia Notturna dovrebbero perdere la vita e il numero dei mostri in città dovrebbe farsi sempre più grande. Il crimine arriva a livelli ineguagliati e in vari isolati della città iniziano ad essere toccati dalla corruzione. Nel quartier generale dei cultisti, gli eroi vengono attaccati da quelli che sembrano tentacoli disincarnati di pura ira e malvagità. Si tratta in realtà di elementali della corruzione piccoli (vedi pagina 143), sebbene nessuno dovrebbe riuscire a identificarli come tali.

Attraverso il capo locale del culto, o esaminando i suoi scritti, i PG apprendono che il culto intende richiamare il suo dio per consentirgli di manifestarsi sul Piano Materiale. Viene menzionato anche un santuario nascosto da qualche parte nelle terre selvagge. Se non pensano da soli a localizzare questo santuario e a determinare se si tratta della fonte della corruzione, sarà uno dei fondatori della Veglia Notturna a suggerirlo.

La campagna si sposta nelle terre selvagge, dove i PG devono in qualche modo localizzare l'antico santuario. Nel corso delle loro esplorazioni dovranno sopravvivere ad aree pesantemente alterate dalla corruzione e interagire con i piccoli villaggi disseminati nell'area, alcuni dei quali sono stati toccati dalla corruzione o invasi da mostri corrotti, mentre altri riescono a stento a sopravvivere ancora. I mostri delle terre selvagge sono generalmente più grossi e molto meno scaltri di quelli cittadini. In più di un'occasione, specialmente nelle regioni dove la corruzione è forte, la natura stessa sembra rivoltarsi contro gli eroi; gli animali li attaccano senza alcun motivo; il tempo volge al brutto in modo innaturale. Anche se la maggior parte delle trame dovrebbe riguardare la ricerca del santuario, altre potrebbero essere indipendenti, e dovrebbero avere un preciso punto di partenza e di arrivo. Ad esempio, una storia potrebbe ruotare attorno al salvataggio di un villaggio dalla corruzione e dall'invasione di un branco di ghoul corrotti, un'altra attorno a un demone che possiede ognuno dei PG a turno e attacca gli altri viaggiatori, e un terzo sul tentativo di sopravvivere a una terribile tempesta che sembra tormentare in continuazione gli eroi, rovesciando su di loro pioggia, grandine e fulmini.

La regione nelle immediate vicinanze del santuario è talmente corrotta che perfino il mondo fisico è rimasto alterato. Gli animali e i vegetali sono contorti e alieni. Orrori tentacolati (forse degli elementali della corruzione di taglia più grossa) si protendono dalle ombre, le rocce farfugliano incoerentemente, la terra sanguina, i fiumi sono saturi di pus. Una driade esce da un albero morente e divora la sua stessa carne nel tentativo di rimuovere il disfacimento con quell'atto di cannibalismo. Il possente unicorno che un tempo proteggeva questi boschi ora è un essere letale e vorace, ansioso solo di uccidere. Dal cielo piove grandine rovente, dove ogni chicco ha la forma di un occhio appartenente a un dio alieno. Gli eroi potrebbero in qualche modo essere spinti alla follia dalla combinazione degli effetti della corruzione e dall'incapacità di capire fino in fondo cosa sta succedendo.



TERZA PARTE: IL SANTUARIO DEL LICH

Prima o poi i PG scopriranno il santuario vero e proprio, occupato da un chierico lich, un servitore della divinità del santuario che detiene ancora il suo potere. La mappa soprastante riproduce il santuario. Il DM può collocare le trappole e le creature che preferisce al suo interno, basandosi sul livello dei PG nel momento in cui entreranno nel santuario; la sezione sottostante offre alcuni suggerimenti. Il lich dovrebbe essere di un livello o due superiore rispetto ai PG, quindi il Grado di Sfida dovrebbe essere e superiore di tre o quattro livelli al livello medio del gruppo.

Il santuario è pervaso dalla corruzione: qualsiasi creatura che entri nel santuario dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra. Coloro che non superano il tiro salvezza vedranno il loro punteggio di disfacimento aumentare di 1d3 punti.

Livello uno

1. Ingresso. L'ingresso è protetto da una trappola magica scelta tra quelle descritte nel Capitolo 3 della *Guida del Dungeon Master*.

2. Queste porte sono chiuse a chiave. Lo spazio subito dopo la porta a nord è occupato da una fossa.

3. Camere di supplica o di mortificazione.

4. Cripta. Una o più creature non morte occupano questa area. Se il DM usa il *Liber Mortis*, può collocare quaggiù uno o più blasfemi (GS 9); altrimenti può usare dei bodak (GS 8) o non morti di altro tipo.

5. Soffitto crollato. Questo passaggio è impercorribile.

6. Cripta. Come l'area 4, anche questa è occupata da uno o più non morti. Se il DM usa il *Liber Mortis* può collocare quaggiù uno o più wight massacratori (GS 8); altrimenti userà dei mohrg (GS 8) o non morti di altro tipo.

7. Queste scale attraversano l'area 13 e arrivano all'area 14, sul livello tre. Attraversano il livello 2 ma non consentono di accedere ad esso.

8. Questa camera contiene sei sarcofagi e numerosi ghoul, ghast o altri non morti analoghi. Le scale che partono da questa area scendono fino all'area 9 sul livello due.

Livello due

Tutte le porte di questo livello sono protette da trappole (aghi avvelenati o lame).

9. Scale che salgono fino all'area 8 sul livello uno.

10. Falso santuario. Una creatura non morta diversa dal lich che i PG cercano si nasconde quaggiù e funge da specchietto per le allodole. Se il DM usa il *Liber Mortis*, può usare un chierico ghoul della tomba. Altrimenti, può collocare quaggiù una mummia avanzata.

11. Questo ripostiglio contiene vari paramenti e simboli religiosi.

12. Questo ripostiglio è simile a quello dell'area 11 ma contiene anche alcuni oggetti magici minori. Inoltre, la camera è infestata (vedi "Luoghi infestati", pagina 71).

13. Queste scale conducono dall'area 7 sul livello uno all'area 14 sul livello tre; non è possibile accedervi dal livello due.

Livello tre

14. Vero santuario. La sezione nord è una piattaforma rialzata su cui sono situati un altare *profanato*, varie statue infami e il lich clericale che risiede nel luogo. La statua di sinistra funziona come un *cerchio di teletrasporto* verso il falso santuario all'area 10.

Se i PG riescono a sconfiggere il lich, scopriranno delle prove secondo le quali era in contatto con qualcuno della Veglia Notturna. Devono affrontare il fatto che qualcuno all'interno della loro organizzazione è un traditore.

QUARTA PARTE: CUORE DI TRADITORE

Gli eroi fanno ritorno in città, nonostante le molte difficoltà che incontrano lungo la strada. Distruggendo il lich (e magari anche il santuario), la corruzione cessa la sua avanzata, ma dovranno passare molti anni prima che quella esistente inizi a svanire. Quanto tornano, scoprono che la Veglia Notturna è sul punto di essere smascherata. I nobili della città ne sono venuti a conoscenza, e quasi tutti sembrano convinti che si tratti di un'organizzazione di cospiratori, forse responsabile addirittura degli orrori che tormentano la città. I PG devono continuare a sventare gli attacchi dei vari mostri e criminali e nel contempo ad arginare le macchinazioni politiche di vari personaggi



All'interno del suo santuario, il lich attende

importanti che vogliono distruggere la Veglia Notturna e tutti i suoi membri. Come se non bastasse, c'è ancora un traditore che annida nel cuore dell'organizzazione.

I PG dovranno sopravvivere a vari tentativi di omicidio, spesso nel mezzo di altre missioni impegnative. Prima o poi, forse catturando un assassino vivo e interrogandolo, scopriranno chi è il traditore. L'identità precisa sarà determinata dal DM. Potrebbe trattarsi di uno dei fondatori (il druido, il sacerdote o uno dei cavalieri), ma dovrà essere qualcuno di cui i PG si fidavano. Una volta scoperta la verità, possono seguire il traditore o indagare su di lui e apprendere che è in combutta con i vari nobili che reclamano la distruzione della Veglia Notturna e l'arresto dei suoi membri. Uno dei nobili appartiene al culto e intende assumere il governo della città e restaurare l'adorazione del dio dimenticato. Crede che i mostri (molti dei quali erano al suo comando o erano stati da lui sguinzagliati) e che la corruzione prima o poi riusciranno a distruggere ogni forma di legge e di ordine, consentendogli di ascendere al potere. Il traditore lo aiuta in cambio della promessa di ricchezza e potere quando tutto questo si compirà. Ha preso parte alla fondazione della Veglia Notturna in modo da poter tenere d'occhio coloro che avrebbero potuto sventare i piani del suo alleato, e per far sì che tutti i potenziali eroi della città si radunassero in un unico posto per costituire un bersaglio facile. È stato lui a indicare agli assassini dove trovare e uccidere i membri della Veglia Notturna che sono stati sterminati.

Uccidere il nobile e il fondatore corrotto della Veglia Notturna non è sufficiente a concludere la storia. Così facendo si attiva il rituale che il culto aveva preparato per mesi, evocando *qualcosa* sul Piano Materiale. Che si tratti veramente di un aspetto del dio o di una semplice manifestazione di malvagità, appare come un possente elementale della corruzione (forse l'origine di tutti i vari tentacoli disincarnati che i PG hanno affrontato in precedenza), composto da tentacoli di pura malizia che assaltano i PG e tutti gli altri che si trovano nelle vicinanze, spuntando da ogni lato.

ULTERIORI AVVENTURE

Anche una volta smascherato il traditore e il cultista nobile, i guai dei PG sono tutt'altro che finiti. La maggior parte della regione attorno alla città è ancora corrotta e le terre selvagge sono ancora infestate dai mostri. Buona parte del governo cittadino è ancora in mano a membri corrotti, e la Veglia Notturna è nel caos, ora che buona parte dei suoi membri è morta e uno dei suoi fondatori si è rivelato un traditore. La rifondazione dell'organizzazione, la promessa di difendere la città da agenti indipendenti o altri percorsi fattibili potranno determinare il punto di partenza di una nuova campagna.

ALTRI MODELLI DI CAMPAGNE

In aggiunta al modello di campagna della Veglia Notturna, uno qualsiasi dei seguenti concetti (o vari concetti combinati fra loro) possono costituire la base di altre campagne horror a lungo termine.

IL TOCCO DELLA CORRUZIONE

In questa campagna, quasi tutti i mostri (o almeno quelli appartenenti ai tipi aberrazione, bestia magica, drago e umanoide mostruoso) sono frutto della corruzione. Quando una creatura muore a causa della corruzione, potrebbe animarsi come un mostro dalla natura fisica analoga. La prima cockatrice nacque dai resti di un gallo corrotto. Il grifone potrebbe essere venuto a crearsi in una regione corrotta in cui sia un cavallo che un'aquila morirono e rimasero a putrefarsi. I drider potrebbero essere il risultato di una massa di ragni corrotti intenta a cibarsi di un drow o di un elfo. I centauri potrebbero provenire da un cavallo e da un cavaliere corrotti e morti assieme, oppure essere il risultato di un incrocio depravato e reso possibile dalla corruzione.

In una campagna di questo tipo, tutte le creature del genere hanno un punteggio di corruzione pari alla metà del loro punteggio di Carisma (per un minimo di 1). Le creature del sottotipo malvagio usano il loro intero punteggio di Carisma.

IL PADRE DEI MOSTRI

In molte mitologie, buona parte dei mostri discende da un unico antenato. Nei miti greci, ad esempio, la maggior parte dei mostri che si scontravano con i vari eroi (o almeno quelli che non erano creati dagli stessi dei) erano gli eredi di Tifone ed Echidna. Nella mitologia nordica, molti dei mostri più temibili erano i discendenti di Loki. Una campagna incentrata su questo concetto potrebbe far risalire tutti i mostri a una specifica divinità, o attribuire tutti i mostri di un determinato tipo agli esperimenti di un arcimago impazzito o di un principe dei demoni. È possibile che uccidendo il progenitore anche i discendenti si indeboliscano, o quanto meno che non vengano più generati altri mostri di quel tipo.

LA MORTE È SOLO L'INIZIO

I mostri non umanoidi sono estremamente rari in questa campagna, e ognuno di essi generalmente è un esemplare unico. Forse sono i risultati della collera di una divinità, di una maledizione o di qualche empio esperimento magico. In ogni caso, ognuno di essi è praticamente impossibile da uccidere; ogni mostro è considerato ad anima protetta (vedi pagina 47). Soltanto coloro che dimostreranno tempra e abilità sufficienti ad studiare ogni mostro e a determinare quale metodo va usato per eliminarlo permanentemente potranno sperare di liberare la regione dalle bestie che la terrorizzano.

CONGIUNZIONE

Il mondo della campagna è entrato in congiunzione con un altro piano. Può trattarsi di un piano inferiore, di un mondo alieno come il Reame Remoto, del mondo dei sogni (come il mondo di Dal Quor descritto in Eberron) o perfino un Piano Materiale alternativo dove le creature e le leggi della realtà sono diverse. La corruzione o altre forme di energia mistica si riversano nel mondo attraverso il punto di contatto, e molte creature aliene (magari buona parte dei mostri della campagna) sono intrusi provenienti dall'altro reame. La campagna può ruotare attorno alla ricerca di un metodo per rinsaldare la barriera e porre fine alla congiunzione, o semplicemente di un modo per adattarsi a sopravvivere in mondo in perenne mutazione.

IL MALE DEGLI UOMINI

Una campagna di questo tipo è incentrata sui nemici umani/umanoidi. I mostri non esistono oppure esistono soltanto come pedine nelle trame dei nemici umanoidi. I tipi di mostri adatti a questo scopo possono comprendere i costrutti, i non morti privi di mente propria e le entità evocate. Questo tipo di campagna differisce drasticamente dagli standard di D&D, ma può rivelarsi molto più terrificante, dal momento che i nemici non sono facilmente identificabili e gli sporadici mostri che compaiono lo fanno in modo del tutto inaspettato.

PIÙ GRANDE DI LORO

I PG non iniziano la campagna nel ruolo di grandi eroi, ma piuttosto come gente comune: fabbri, contadini, apprendisti e così via. Vengono attirati in una spirale di eventi terrificanti al di fuori del loro controllo. I PG iniziano il gioco con alcuni livelli nelle classi di PNG. Soltanto dopo che si sono ritrovati faccia a faccia con i mostri in agguato nell'ombra dimostrano il loro valore e iniziano ad acquisire livelli di gioco nelle classi da avventurieri. In una campagna di questo tipo, i membri delle classi da avventuriero potrebbero rivelarsi estremamente rari, il che farebbe dei PG e dei nemici delle figure pressoché uniche.

Illustrazione di W. Reynolds

SOGNI E INCUBI

I sogni e gli incubi hanno sempre giocato un ruolo importante nelle storie horror e fantasy. Dalle visioni profetiche agli orrori notturni, dalle creature aliene che invadono le menti dei dormienti alle semplici preoccupazioni quotidiane ammantate di simboli, è possibile intrecciare i fili dell'arazzo dei sogni pressoché in qualsiasi storia. Se inseriti nella storia soltanto ai momenti appropriati, i sogni possono dimostrarsi un potente strumento per evocare paura e per far progredire la trama.

Anche se la maggior parte di questa sezione prevede l'uso dei sogni come stratagemmi narrativi o perfino come ambientazioni, è possibile usarli semplicemente per esplorare le emozioni (e soprattutto, ma non esclusivamente, le paure) dei PG. Nelle mani dei giocatori di ruolo più esperti, questo può diventare uno strumento prezioso. Se il DM si limita a descrivere ai giocatori i sogni che i loro personaggi fanno nel corso di un'avventura o di una campagna, dovrebbe assicurarsi di includere dei dettagli che si riferiscano palesemente agli eventi in corso; i giocatori possono cercare di interpretare il significato di quei sogni dal punto di vista dei loro personaggi. Il DM potrebbe anche lasciare che un giocatore descriva i sogni del suo personaggio (o almeno quelli che hanno una qualche rilevanza ai fini della trama). Ad esempio, potrebbe comunicare ai giocatori che il personaggio ha avuto un incubo orribile e poi chiedergli di descriverlo, piuttosto che fare il contrario. (Ad alcuni giocatori potrebbe non piacere il fatto di dover improvvisare, quindi concedere loro un po' di tempo tra una sessione e l'altra per inventare qualcosa potrebbe essere una buona idea.) Questa tecnica incoraggia i giocatori a riflettere sugli obiettivi, le paure e i pensieri dei loro personaggi... informazioni di cui il DM può sempre fare buon uso in seguito nella campagna.

COSTRUIRE I SOGNI

Una credenza da sfatare presso molti DM e autori è quella secondo la quale per creare una sequenza di un sogno è sufficiente descrivere stranezze casuali e immagini senza senso. Anzi, la maggior parte dei sogni segue una sua logica personale e alcuni schemi ben precisi, anche se non è facile individuarli. Per creare dei sogni che risultino credibili all'interno del gioco è importante costruire la scena adeguatamente.

Infondere agli eventi la sensazione di un sogno

Se il DM vuole rendere una scena simile a un sogno vero e proprio, lo strumento migliore da usare è la sottigliezza. I sogni tendono a sembrare alquanto reali... almeno all'inizio. Si considerino le seguenti possibilità, tenendo a mente che ognuno nei sogni considera la situazione attorno a sé perfettamente normale.

Tutto è normale, salvo un dettaglio fondamentale: I PG non appartengono più alla loro razza. Ognuno parla un linguaggio diverso. Un personaggio ha dimenticato come si impugna una spada o come si lancia un incantesimo. Un individuo morto da tempo parla con il personaggio come se non fosse mai morto. I compagni del personaggio sono senza occhi.

Le cose cambiano bruscamente: Il sognatore distoglie lo sguardo, e quando si volta di nuovo, sta parlando con una persona diversa da quella che c'era un momento fa. La casa in cui il sognatore è entrato si rivela essere l'interno di un castello. La porta che conduce fuori dalla camera da letto del personaggio in realtà si apre su una foresta situata in mezzo al continente. Forse il sognatore stesso cambia identità nel sogno; prima guarda o parla con qualcuno, poi *diventa* la persona con cui stava parlando e crede di esserlo sempre stato. Oppure il sognatore si gira nel letto per parlare con sua moglie e scopre un teschio scarnificato e insanguinato che lo fissa con occhi colmi di terrore.

Gli oggetti e i luoghi suscitano l'emozione sbagliata: Uno dei giocattoli che il sognatore prediligeva da bambino sembra scrutarlo con malignità. Le stanze di casa sua gli sembrano sconosciute. Il suo motivetto preferito suona deprimente e suscita lacrime di dolore. La vista della sua amante gli riempie il cuore di rabbia accecante.



Illustrazione di R. Gallegos

A volte il male peggiore non è affatto soprannaturale

Il comportamento delle persone è leggermente diverso: Una persona amata fa del male al personaggio in qualche modo, e quando le vengono chieste spiegazioni, risponde che le emozioni del personaggio non sono importanti. Un alleato fidato mente al sognatore, ma sotto ogni altro aspetto agisce normalmente. Un genitore si comporta in modo crudele e beffardo. Un amico noto per le sue battute e i suoi scherzi sembra aver perso tutto il suo senso dell'umorismo. Un mago fragile ed emaciato insiste per caricare gli avversari impugnando un'ascia.

Un dettaglio ridicolo viene accettato senza problemi: I cani parlano. Il sognatore combatte con i suoi avversari a mani vuote fingendo di impugnare una spada; l'avversario impiega un secondo in più a cadere a terra, e il sognatore sa che presto o tardi il nemico si renderà conto che non c'era nessuna spada e smetterà di cadere. È sempre giorno o sempre notte. Il tempo scorre in modo tremendamente veloce o tremendamente lento.

Il sognatore scambia una persona o un luogo per qualcosa che non è: Una sognatrice passeggia a braccetto con suo marito, ma nel sogno il marito è una persona completamente diversa. Il sognatore si aggira per la casa di famiglia; sa che è casa sua e sa orientarsi al suo interno, ma la casa è del tutto diversa da quella della sua famiglia nel mondo reale.

Il DM può anche scegliere di rivisitare un luogo che il PG ha visitato in precedenza nell'arco della campagna. Può iniziare dicendo al giocatore "Sei di nuovo nel Castello Shadowmere" e poi descrivere le camere e le sale che preferisce, senza curarsi

di far combaciare la descrizione con quanto visto dal PG nel corso dell'ultima visita, ma senza neanche richiamare la sua attenzione sulle differenze. Aspetterà che sia il giocatore a notare che il luogo appare diverso, piuttosto che sottolineare esplicitamente il fatto.

Trasformare i sogni in incubi

Le tecniche descritte per condurre incontri e avventure presentate nei Capitoli dall'1 al 3 funzionano anche quando si tratta di trasformare un sogno in un incubo. È sufficiente partire da una situazione sufficientemente sognante, magari usando le tecniche sopra descritte, e l'incubo conserverà la sua natura irreale pur evocando un terrore intenso quanto quello di un incontro reale.

SOGNI COME STRATAGEMMI NARRATIVI

Quindi, come utilizzare i sogni in una campagna horror? Sicuramente sono interessanti da usare anche soltanto come metodi di approfondimento dei personaggi, ma esistono di sicuro molti altri usi. Oltre ad essere un valido contributo all'atmosfera, i sogni possono avere un grosso impatto sulla trama della storia.

Sogni profetici

Il concetto secondo il quale i sogni in qualche modo riescono a predire il futuro è diffuso in molte mitologie, nel fantasy moderno, nell'orrore e perfino in alcune correnti spirituali del mondo reale. Per inserire dei sogni profetici nel gioco è sufficiente descrivere il sogno di un personaggio e lasciare che i giocatori capiscano da soli se si trattava o meno di una premonizione relativa a eventi futuri. Il DM potrebbe decidere che tali sogni siano dei moniti inviati da una divinità, o da un antenato scomparso da tempo ma ancora preoccupato per le sorti del suo discendente, ma possono anche non avere alcuna fonte precisa. In un mondo di alta magia (cosa valida per quasi tutte le ambientazioni di D&D), cose come queste capitano e basta. Il DM può usarle per rafforzare l'atmosfera della storia o per consentire ai personaggi di prepararsi a qualcosa che altrimenti li coglierebbe impreparati.

Presagi: I presagi si presentano nei sogni sotto forma di simboli e metafore; predicono il futuro, ma non lo fanno in modo evidente e richiedono una certa interpretazione. Ad esempio, se un personaggio sogna di cadere a terra in mezzo a una pozza di sangue, questo significa probabilmente che sarà gravemente ferito o perfino ucciso in futuro. Tuttavia, il presagio non indica come o quando. E potrebbe anche non riferirsi a una ferita vera e propria. Potrebbe invece stare a indicare che il personaggio fallirà in qualcosa.

A un livello più simbolico, un personaggio potrebbe sognare un corvo che attacca un leone: taglia la gola del leone con i suoi artigli, gli cava gli occhi con il becco e poi banchetta con il suo cadavere. Il sogno potrebbe sembrare senza senso... finché il personaggio non si rende conto che gli orchi che stanno per invadere il suo regno innalzano vessilli che raffigurano un corvo, e che l'emblema del re rappresenta un leone rampante...

È facile utilizzare dei presagi, fintanto che restano nell'ambito dei sogni. È sufficiente che il DM tratteggi degli eventi che probabilmente si verificheranno in seguito nella campagna e trovi un momento per accennarli in termini vaghi e simbolici. Dopotutto, la loro interpretazione spetta comunque ai PG. Se li interpretano in modo sbagliato, non possono aspettarsi di riconoscere l'evento, quando questo avrà luogo. Se necessario, il DM può adattare l'evento affinché combaci meglio con il simbolismo utilizzato o con l'interpretazione dei PG, se così facendo otterrebbe risultati più interessanti rispetto al suo piano iniziale.

Visioni nitide: Un sogno profetico di gran lunga più difficile è quello costituito da una visione nitida, non offuscata da alcuna metafora. Una visione del genere annuncia chiaramente un evento del futuro. Un sognatore potrebbe vedersi al galoppo in una vallata, per poi essere assalito a tradimento dai trogloditi e trascinato verso una sala dei sacrifici, dove verrà fatto a pezzi e gettato in pasto a un demone orribile. Oppure potrebbe ritrovarsi sul campo di battaglia, in mezzo a un'indescrivibile carneficina, e vedere i suoi compagni e perfino la sua regina cadere uno dopo l'altro sotto i colpi del nemico, finché egli stesso non rimane sepolto e soffocato sotto il cumulo dei cadaveri dei suoi compagni.

Una visione nitida è uno strumento in grado di ispirare il terrore nei giocatori. Se il DM ha descritto in grande dettaglio un sogno in cui ognuno di loro veniva assalito da un avversario invisibile mentre camminavano in un elegante corridoio sotterraneo, di certo quando i PG attraverseranno proprio quel corridoio sotterraneo, cinque sessioni dopo, saranno molto, molto preoccupati. Un tale sogno consente al DM di far giungere ai giocatori degli indizi sulla natura delle minacce che affronteranno, specialmente se l'avversario ha un solo punto debole. (Anche in un sogno nitido sotto ogni altro aspetto, tale punto debole potrebbe essere espresso attraverso un simbolo, al fine di non rendere le cose troppo facili ai giocatori.) Consente inoltre al DM di far apparire un nemico talmente potente al punto che i PG potrebbero dimostrarsi riluttanti ad affrontarlo... quando invece potrebbe non essere poi così pericoloso come credono.

Il pericolo di inserire profezie nitide nei sogni, naturalmente, risiede nel fatto che i giocatori potrebbero non agire nel modo previsto dal DM. E se i PG decidono di non entrare in quella vallata? E se riescono a trovare il modo di scongiurare la guerra con gli orchi, oppure non entrano mai in quel corridoio ed evitano quel tratto del dungeon? Il DM potrà anche progettare l'avventura in modo da incoraggiare i PG a muoversi in una certa direzione, ma costringerli a farlo provocherà solo frustrazione e risentimento.

È meglio fare ricorso a descrizioni creative e a collocazioni flessibili che consentano alle profezie di funzionare in modo diverso rispetto a quello inteso originalmente. Il DM può evitare di descrivere in quel modo la vallata che i PG hanno evitato, e usare la stessa descrizione per la vallata successiva in cui entreranno. Annuncerà che il luogo ha qualcosa di familiare solo una volta che si trovano al suo interno. Forse riusciranno a scongiurare la guerra ora, ma potrebbe sempre scoppiare alcuni anni dopo (magari in una campagna diversa). Forse i simboli usati in quel corridoio del dungeon sono tipici di un culto, e potrebbero ricomparire in qualsiasi altro luogo.

D'altro canto, a volte è meglio lasciare che la profezia non si compia. Dopotutto, i personaggi hanno ricevuto un monito, quindi ha senso che le loro azioni abbiano prevenuto l'evento prima che si verificasse. Non sempre dovrebbe essere possibile evitare che una profezia si avveri: le storie horror e fantasy sono piene di esempi in cui i personaggi che cercano di sfuggire al loro fato finiscono per provocare la loro rovina essi stessi, e in modo ancora peggiore (un esempio classico di questa situazione è l'*Edipo Re*). Ma i giocatori non dovrebbero essere indirizzati verso il fatalismo. A volte i loro sforzi dovrebbero pagare, e in certi casi dovrebbe essere possibile sfuggire al destino avverso che incombe.

Un altro modo di portare a conclusione le questioni lasciate in sospeso da una mossa inaspettata dei giocatori è far avere al personaggio un secondo sogno. Hanno siglato un trattato di pace invece di massacrare un regno vicino? Uno di loro può sognare di nuovo gli orrori del campo di battaglia, ma stavolta dopo aver visto di nuovo le prime scene del sogno precedente, le spade dei guerrieri diventano di cristallo e si frantumano, mentre le frecce si trasformano in anatre bianche che spalancano le ali e scompaiono in un cielo limpido. Se un personaggio aveva sognato una palude infestata dalle ombre e un'imboscata fatale tesa al suo interno, ma i PG hanno evitato del tutto lo stagno grazie alle conoscenze fornite dal sogno, al

personaggio potrebbe apparire in sogno una misteriosa entità che chiede un servigio in cambio dell'avvertimento inviato.

False profezie: Un personaggio che riceve spesso dei sogni profetici potrebbe diventare il bersaglio di entità malevole (maghi malvagi, demoni, creature dei sogni, perfino divinità) che temono la sua capacità di intravedere il futuro. Potrebbero reagire inviando a loro volta dei sogni, sogni che sembrano profetici ma che in realtà tendono a guidare il personaggio verso un pericolo imprevisto.

Il DM dovrebbe offrire al sognatore un'opportunità di individuare il falso sogno. Forse tutti i suoi sogni profetici coinvolgono lo stesso personaggio o la stessa immagine, mentre quello falso ne è privo; o forse l'immagine sembra in qualche modo imperfetta. Ad esempio, i sogni profetici di un personaggio potrebbero sempre includere un segno della presenza del suo dio, o potrebbero ruotare sempre attorno alla sua amante defunta, come se fosse lei a indicargli la strada da seguire. Nel falso sogno, la sensazione di quella presenza è assente, oppure l'amante sembra in qualche modo diversa. Gli indizi non dovrebbero essere ovvi, ma dovrebbero essere percepibili dai giocatori più accorti.

Tormento e punizione

Gli incubi funzionano in modo ottimale come punizioni conferite da una maledizione, da un dio adirato o come fonte di tormento soprannaturale. I personaggi si svegliano urlando, vedono le loro peggiori paure materializzarsi con violenza nelle loro menti e sovrapporsi a immagini ancora più orribili ispirate dalla fonte degli incubi.

Un personaggio che soffre regolarmente di incubi (non di tanto in tanto, e nemmeno una volta o due alla settimana, ma ogni notte) non è in grado di riposare come si deve. Finché non riesce a trovare un modo per spezzare la maledizione o per placare l'entità che provoca gli incubi, non riesce a recuperare i suoi incantesimi arcani. Dopo un numero di giorni pari al suo modificatore di Costituzione (per un minimo di 1), il personaggio rimane costantemente affaticato. Dopo due settimane più un numero di giorni pari al suo modificatore di Costituzione, il personaggio è costantemente esausto. Ad ogni giorno successivo oltre quel punto in cui il personaggio resta preda degli incubi, rischia di perdere la propria sanità. Dopo ogni ulteriore notte di incubi, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1 per ogni notte dopo le due settimane) per evitare che il suo punteggio di depravazione aumenti di 1. Per ulteriori informazioni sulla depravazione, vedi "Sintomi mentali", pagina 65.

Sfuggire agli incubi potrebbe essere facile quanto trovare un modo magico per rimuovere una maledizione, o complicato come fare ammenda con l'individuo o la divinità che ha scagliato la maledizione in primo luogo. Il DM non dovrebbe rendere la fonte degli incubi troppo difficile da scoprire, in quanto sfuggire a tali effetti potrebbe richiedere un certo tempo.

In alternativa, una maledizione o una punizione potrebbero infliggere un numero limitato di incubi piuttosto che un tormento perenne. Se l'entità che li infligge è abbastanza potente, tuttavia, gli effetti degli incubi potrebbero riversarsi nella realtà: ad esempio, il personaggio potrebbe subire delle ferite vere e proprie se viene danneggiato in sogno. Se il DM preferisce i sogni che infliggono soltanto danni mentali, allora il personaggio potrebbe subire 1 danno alla Saggezza o al Carisma per ogni 10 danni subiti nell'incubo. Se scende a 0 in uno dei due punteggi, inizia ad impazzire (vedi sopra).

Infliggere questo tipo di incubi richiede un potere molto forte, come ad esempio quello di una divinità o di un incantatore in grado di lanciare *desiderio* o *miracolo*.

Sogni come messaggi

Non tutti i sogni inviati dagli dei o dalle potenze superne devono rivelarsi degli incubi e infliggere punizioni. Gli eroi del mito e della narrativa spesso ricevono tramite i sogni particolari istruzioni o perfino richieste di aiuto da parte di coloro che servono. E, naturalmente, incantesimi come *sogno* consentono a qualsiasi incantatore di una certa potenza di inviare un messaggio a chiunque gli sia familiare. Il messaggio potrebbe essere esplicito o ammantato di simboli criptici. Naturalmente, un incantatore nemico o un'entità malevola potrebbero sempre inviare dei falsi messaggi, nella speranza di fuorviare il sognatore e di fargli intraprendere azioni che altrimenti non intraprenderebbe mai.

Sogni e incubi contingenti

Il DM potrebbe prendere in considerazione la possibilità di sottolineare le circostanze attuali dei personaggi collegandole ai loro sogni o ai loro incubi. In questo caso, il sogno in sé non è soltanto uno stratagemma narrativo, ma serve a potenziare l'impatto emotivo degli eventi imminenti. Ad esempio, descrivere sogni di battaglie e di violenza la notte prima di una difficile lotta che attende i PG è una scelta stilisticamente appropriata. Se il sogno contiene immagini sufficientemente forti da suggerire intenti profetici (anche se poi in realtà non lo sono), può spingere i giocatori con ancora maggiore forza nel turbine di emozioni che li attende al risveglio.

Anche dei luoghi specifici possono attivare degli incubi. La sola comparsa di una dimora abbandonata o una foresta oscura può generare terrori notturni. Se la regione è corrotta o infestata, o è comunque un luogo pervaso da energie innaturali di qualche tipo, gli incubi potrebbero avere una natura non del tutto naturale. I PG potrebbero ritrovarsi a sperimentare paure e ricordi di altri individui, o ad eseguire azioni che nemmeno il loro inconscio più oscuro si abbasserebbe mai a intraprendere. Un incubo sufficientemente vivido e ispirato dalla corruzione potrebbe generare a tutti gli effetti follia o impartire punti di corruzione tramite le azioni intraprese nel sogno. Tali sogni generalmente si ripetono notte dopo notte, finché gli eroi non se ne vanno o non riescono a purificare l'area in questione dall'energia innaturale. Se restano nell'area per più di qualche giorno senza purificarla, gli incubi costanti possono infliggere su di loro le penalità descritte in "Tormento e punizione" (vedi sopra).

AVVENTURE NEL REAME DELL'INCUBO

Le terre del sogno non servono solo ad esplorare le paure di un personaggio o a mostrare il futuro. Possono benissimo essere usate come ambienti atti a ospitare un'avventura.

In alcuni miti e cosmologie, il reame dei sogni è un luogo vero e proprio, uno strano mondo visitato da miliardi di sognatori dislocati su milioni di mondi. In altre ambientazioni non esiste alcun reame dei sogni unificato; ogni sognatore crea la propria realtà temporanea, alla quale gli altri possono accedere a tutti gli effetti, se usano le magie adeguate. In altre ancora, i sogni non sono altro che immagini create nella mente del personaggio; ma anche in questo caso, la magia può consentire agli altri di entrarvi e di muoversi attraverso i pensieri del soggetto così come essi si manifestano nel sogno. Il DM dovrebbe decidere in anticipo se ogni sogno genera un reame a sé stante o se gli esploratori sono in grado di accedere a un intero piano di sogni spingendosi oltre i confini della mente di un determinato sognatore.

Se il DM desidera condurre un'avventura in un reame dell'incubo, deve determinare con precisione in che modo i personaggi vi giungono.

Sogno normale o terra del sogno vera e propria: Se il DM intende condurre una scena ambientata in un sogno normale, gli eventi avranno poche ripercussioni sul mondo reale. Tutte le ferite scompaiono quando il personaggio si sveglia, e tale personaggio potrebbe perfino non ricordarsi di ciò che è successo... proprio come accade in un sogno normale. Il DM può cogliere l'opportunità per mettere da parte ogni freno, conferire ai personaggi di basso livello delle capacità di alto livello, trasformare i coboldi in draghi, consentire a tutti i mostri di rigenerare le

loro parti del corpo, proprio come un'idra rigenera le sue teste, e così via. In alternativa, i personaggi potrebbero finire in una terra del sogno, un reame sognante in cui le azioni hanno delle conseguenze nel mondo reale (vedi sotto). Il DM deve decidere se ogni sogno appartiene a un proprio semipiano, scollegato da ogni altra cosa, o se tutti i sogni confinano con un piano dei sogni vero e proprio, consentendo ai viaggiatori di vagare da un sogno all'altro, o perfino di entrare in un reame di sostanza sognante allo stato puro che non appartiene a nessun essere specifico.

Va ricordato che perfino in un sogno normale, certe creature del reame dei sogni possono infliggere ferite ed effetti duraturi. La loro sola presenza può trasformare un sogno altrimenti normale in un reame dell'incubo. Vedi pagina 58 per ulteriori dettagli sulle creature delle terre del sogno.

Accesso fisico o mentale: I PG entrano nel sogno puramente come manifestazioni mentali di se stessi, o vi entrano fisicamente, allo stesso modo in cui giungerebbero su un qualsiasi piano alternativo? Se entrano fisicamente in una terra del sogno, rischiano di ferirsi e di morire. Anche se l'avversario è un prodotto dell'immaginazione del sognatore, fintanto che i PG rimangono nella sua realtà, le sue lame e i suoi artigli restano fin troppo reali. Un personaggio che entra in una terra dell'incubo mentalmente (come ad esempio un personaggio che proietta un corpo astrale sul Piano Astrale) non può rimanere ferito fisicamente nel mondo dei sogni, nella maggior parte dei casi. Tuttavia, in casi del genere, il DM potrebbe stabilire che il PG è privo del suo consueto equipaggiamento, dal momento che quello fa parte del suo io fisico. Potrebbe anche apparire diverso, a seconda dell'immagine che il PG ha di sé. Il DM deve decidere innanzi tempo quanto sarà pericoloso il reame: i personaggi uccisi nella terra del sogno fanno semplicemente ritorno ai loro corpi fisici, vi ritornano riportando danni mentali (forse alla Saggezza o al Carisma, o forse acquisendo una forma di follia), oppure muoiono per il trauma dell'esperienza?

Accesso deliberato o accidentale: I PG sono entrati nel reame dei sogni di loro scelta? Hanno preso parte a un incantesimo *spostamento planare* o a un grande rituale di qualche tipo, magari in cerca di segreti nascosti nell'anima di un compagno perduto che non riescono a risvegliare? Oppure sono stati attirati laggiù per caso? Forse un personaggio sognante si ritrova in una strana terra da cui non riesce a fuggire, e i suoi compagni sono in realtà delle manifestazioni della sua mente. O forse un intero gruppo, accampato in un'area di magia instabile o nel tempio abbandonato di una divinità dimenticata, sono sottoposti allo stesso sogno e devono compiere qualcosa nel reame dell'incubo prima che sia consentito loro di risvegliarsi. Nella maggior parte dei casi, l'accesso deliberato sarà fisico, mentre l'accesso accidentale sarà soltanto mentale, anche se questa è soltanto una traccia, non una regola.

Accesso consapevole o inconsapevole: I personaggi sanno di trovarsi in una terra del sogno o in un reame dell'incubo? Se sono andati tutti a dormire e si ritrovano laggiù, potrebbero tendere a credere che si tratti solo di un sogno. D'altro canto, potrebbero credere di essere stati trasportati in qualche modo in un luogo sconosciuto ma reale durante la notte. Quei personaggi che cercano deliberatamente di entrare nel reame dei sogni sanno sicuramente dove si trovano, almeno in termini generali, mentre i personaggi che sono stati trasportati laggiù contro la loro volontà o hanno attraversato senza volerlo uno strano portale potrebbero pensare di trovarsi in un piano alieno piuttosto che nel reame dei sogni.

Terreno, ambiente e abitanti

L'ambiente di una terra del sogno può trasformarsi da un tipo di terreno assolutamente normale a uno totalmente surreale e terrificante nel giro di un istante. Proprio come il flusso dei sogni stessi, un reame dell'incubo segue logiche e schemi tutti suoi, che spesso hanno ben poche somiglianze (o non ne hanno affatto) con la logica del mondo reale.

Così come ogni sogno è unico, anche ogni terra dell'incubo è unica; sarebbe impossibile fornire una lista o una formula per definire la loro creazione. È consigliabile invece fare uso delle tecniche discusse fino ad ora e applicarle all'ambiente che i PG stanno effettivamente esplorando. Gli oggetti e i luoghi cambiano non appena i PG distolgono lo sguardo. Se i personaggi entrano in una struttura, appaiono all'interno di una struttura diversa. La gente cambia improvvisamente di umore o si distorce fino a trasformarsi in qualcosa di totalmente diverso. I mostri più terribili compaiono dal nulla, manifestandosi alle spalle dei PG quando la loro attenzione è rivolta altrove.

Se possibile, il DM dovrebbe progettare gli incontri e le situazioni sfruttando al massimo le paure e le debolezze conosciute dei PG. Un personaggio che teme i rettili dovrà affrontare in continuazione dei serpenti: se li ritroverà nello zaino, nei vestiti, tra i capelli, in bocca; il mostro che si nasconde nella palude vicina sarà un'idra dalle teste di serpente. Un altro personaggio che non è riuscito a salvare la sua famiglia da un assalto dei drow tempo addietro, ora troverà giocattoli e vestiti insanguinati ovunque, e dovrà affrontare i suoi parenti, furiosi per il suo fallimento quando si è trattato di proteggerli.

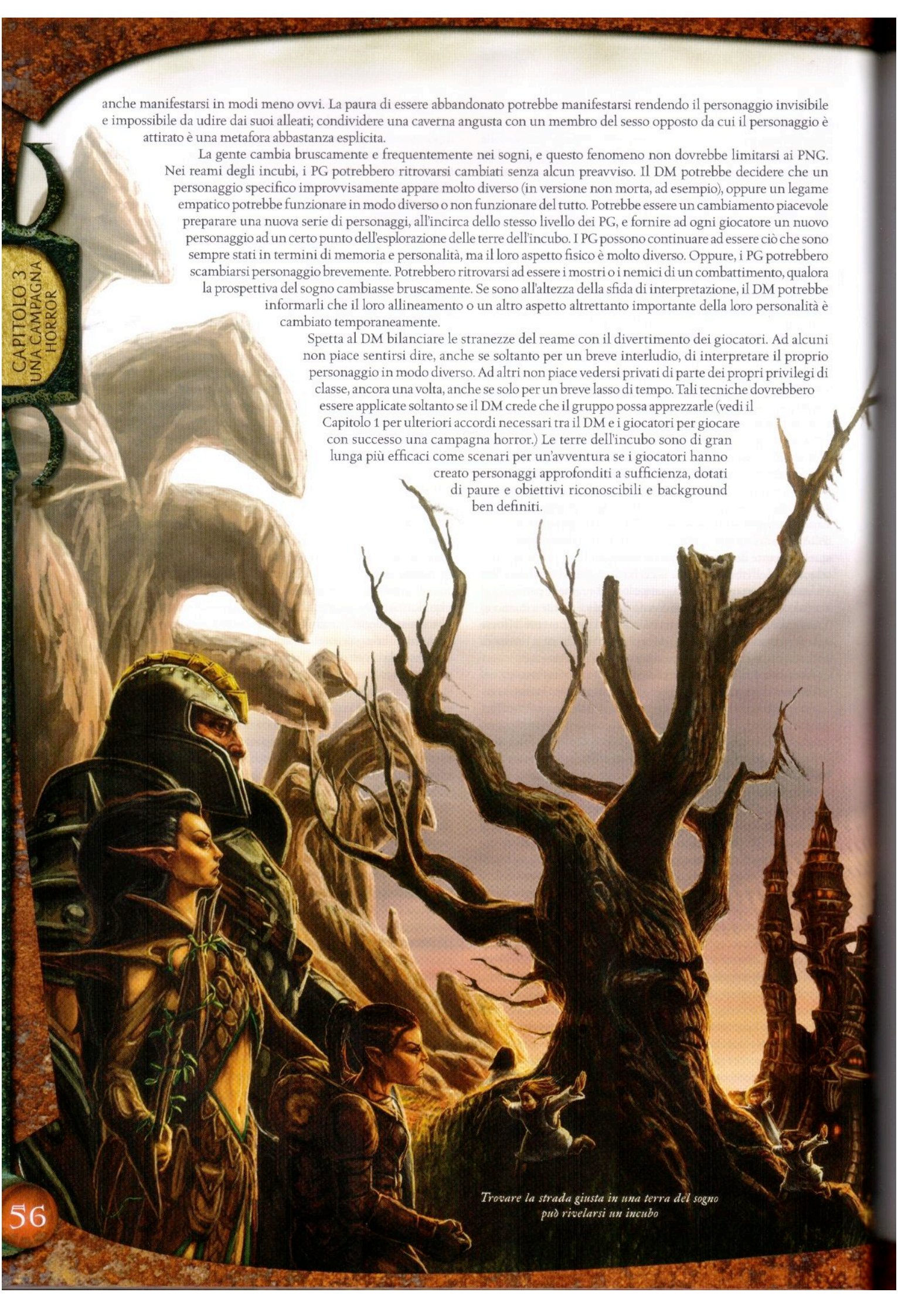
I luoghi di un reame dell'incubo dovrebbero apparire strani e spaventosi. Una vecchia casa, forse la casa d'infanzia di uno dei PG, contiene più stanze di quanto non dovrebbe, e i suoi corridoi non conducono mai allo stesso luogo due volte. Gli elementi geografici impossibili sono ovunque: montagne dalle forme talmente contorte che non potrebbero mai rimanere in piedi, foreste tropicali nel bel mezzo di una distesa ghiacciata, isole che fluttuano in un cielo infinito e carico di nuvole; cimiteri che si estendono per chilometri e chilometri, senza nessuna comunità che possa averli fondati in vista, un tempo atmosferico che passa da un estremo all'altro senza alcun avvertimento. Allo stesso tempo, vasti tratti di terra si rivelano totalmente normali, il che rende i fenomeni impossibili ancora più sconvolgenti. Ma perfino le regioni normali sono esasperate. I deserti si estendono a perdita d'occhio, totalmente privi di vita se si eccettua il vento caldo che soffia sulle dune. I campi attorno a un'accogliente baita risplendono di verde, sono disseminati di narcisi e di animaletti che giocano tra l'erba (almeno finché i narcisi non si avventano su tali animaletti spalancando bocche a ventosa e non arrossano l'erba con il loro sangue). La pioggia cade a secchiate torrenziali fino a costituire un ostacolo insormontabile. Il contrasto tra il normale e l'estremo e la mescolanza casuale con l'impossibile sono i tratti che caratterizzano una terra del sogno.

Là dove è possibile, il terreno e l'ambiente dovrebbero essere collegati ai pensieri e alle emozioni dei PG. Se sono infuriati e desiderano combattere, il tempo potrebbe diventare violento. Se i personaggi credono di non riuscire mai a raggiungere il loro obiettivo, potrebbero ritrovarsi davanti un deserto o una catena montuosa impervia. Coloro che hanno nostalgia di casa o che desiderano un luogo dove riposare potrebbero imbattersi nella baita sopra descritta. Le emozioni dei personaggi o dei giocatori non dovrebbero mai definire un reame dell'incubo nella sua interezza (o un incontro in esso contenuto), ma possono pungere da ispirazione per conferire maggiore profondità e verosimiglianza al gioco. Analogamente, gli oggetti, le creature e le persone di un reame dell'incubo potrebbero prendere forma allo stesso modo dai ricordi e dalle sensazioni dei personaggi. Un vecchio e odiato nemico potrebbe fare la sua comparsa, anche se è stato ucciso da tempo. Le vecchie fobie potrebbero tornare ad attanagliare i personaggi con insistenza. Una persona amata scomparsa potrebbe avvicinarsi a un personaggio implorandolo di fuggire con lui, o accusandolo di averla tradita in qualche modo. Non va dimenticato l'uso di immagini simboliche e di metafore; l'amore, le speranze e le paure di un personaggio potrebbero

anche manifestarsi in modi meno ovvi. La paura di essere abbandonato potrebbe manifestarsi rendendo il personaggio invisibile e impossibile da udire dai suoi alleati; condividere una caverna angusta con un membro del sesso opposto da cui il personaggio è attirato è una metafora abbastanza esplicita.

La gente cambia bruscamente e frequentemente nei sogni, e questo fenomeno non dovrebbe limitarsi ai PNG. Nei reami degli incubi, i PG potrebbero ritrovarsi cambiati senza alcun preavviso. Il DM potrebbe decidere che un personaggio specifico improvvisamente appare molto diverso (in versione non morta, ad esempio), oppure un legame empatico potrebbe funzionare in modo diverso o non funzionare del tutto. Potrebbe essere un cambiamento piacevole preparare una nuova serie di personaggi, all'incirca dello stesso livello dei PG, e fornire ad ogni giocatore un nuovo personaggio ad un certo punto dell'esplorazione delle terre dell'incubo. I PG possono continuare ad essere ciò che sono sempre stati in termini di memoria e personalità, ma il loro aspetto fisico è molto diverso. Oppure, i PG potrebbero scambiarsi personaggio brevemente. Potrebbero ritrovarsi ad essere i mostri o i nemici di un combattimento, qualora la prospettiva del sogno cambiasse bruscamente. Se sono all'altezza della sfida di interpretazione, il DM potrebbe informarli che il loro allineamento o un altro aspetto altrettanto importante della loro personalità è cambiato temporaneamente.

Spetta al DM bilanciare le stranezze del reame con il divertimento dei giocatori. Ad alcuni non piace sentirsi dire, anche se soltanto per un breve interludio, di interpretare il proprio personaggio in modo diverso. Ad altri non piace vedersi privati di parte dei propri privilegi di classe, ancora una volta, anche se solo per un breve lasso di tempo. Tali tecniche dovrebbero essere applicate soltanto se il DM crede che il gruppo possa apprezzarle (vedi il Capitolo 1 per ulteriori accordi necessari tra il DM e i giocatori per giocare con successo una campagna horror.) Le terre dell'incubo sono di gran lunga più efficaci come scenari per un'avventura se i giocatori hanno creato personaggi approfonditi a sufficienza, dotati di paure e obiettivi riconoscibili e background ben definiti.



Trovare la strada giusta in una terra del sogno può rivelarsi un incubo

Incantesimi nelle terre del sogno

A causa della natura imprevedibile dei reami dei sogni e degli incubi, qualsiasi incantesimo o capacità magica usata al loro interno potrebbe non funzionare normalmente. Più complesso è l'incantesimo, maggiore è la possibilità che possa funzionare in modo sbagliato. Ogni volta che un personaggio lancia un incantesimo si tira 1d20 + il livello dell'incantesimo. Se il risultato è pari a 21 o più, l'incantesimo viene distorto dalla natura mutevole del reame dell'incubo. Si tira di nuovo 1d20 e si consulta la tabella sottostante per determinare l'impatto sull'incantesimo.

d20	Risultato
1-5	L'incantesimo funziona normalmente, ma esteticamente appare diverso (colori diversi, luci lampeggianti, strani suoni e così via).
6-7	L'incantesimo funziona come se fosse stato lanciato a 1d4 livelli dell'incantatore in meno rispetto al normale.
8-9	L'incantesimo funziona come se fosse stato lanciato a 1d4 livelli dell'incantatore in più rispetto al normale.
10-11	L'incantesimo funziona normalmente ma influenza un bersaglio o un'area diversi da quelli scelti dall'incantatore, da determinare casualmente.
12-13	L'incantesimo non funziona; l'incantatore genera invece un altro incantesimo dello stesso livello, determinato casualmente; non è necessario che si tratti di un incantesimo noto all'incantatore o da lui preparato.
14-15	L'incantesimo non funziona; l'incantatore genera invece un altro incantesimo più basso di 1d4 livelli, determinato casualmente; non è necessario che si tratti di un incantesimo noto all'incantatore o da lui preparato.
16-17	L'incantesimo non funziona; l'incantatore genera invece un altro incantesimo più alto di 1d4 livelli, determinato casualmente; non è necessario che si tratti di un incantesimo noto all'incantatore o da lui preparato.
18-19	L'incantesimo semplicemente non riesce a materializzarsi.
20	Tirare due volte, ignorando questo risultato se esce di nuovo.

Ferimento e morte

A differenza dei sogni normali, avventurarsi nei reami degli incubi può provocare ripercussioni durature per quei personaggi che tentano una tale impresa. (Se la minaccia di ferimento o morte non è reale, è improbabile che i personaggi provino veramente paura.) Il problema non si pone se i personaggi si sono recati fisicamente nelle terre del sogno, poiché in tal caso sono presenti corpo e anima sul luogo, e ogni ferita che subiranno sarà genuina fino in fondo.

Se i personaggi sono entrati nel reame dell'incubo mentalmente o spiritualmente, tuttavia, determinare le conseguenze nel mondo reale può diventare più difficile. La soluzione più facile è semplicemente quella di applicare le ferite e gli altri tipi di danni come sempre. È un metodo sufficientemente efficace, ma riduce la sensazione di irrealtà del sogno e annacqua buona parte delle differenze tra il viaggio fisico e il viaggio mentale.

Una soluzione migliore consiste nell'infliggere danni mentali corrispondenti ai danni fisici che subiscono finche si trovano nel reame dell'incubo. Di seguito vengono offerte alcune opzioni applicabili:

• Quando il personaggio esce dal reame dell'incubo, si divide il totale dei danni subiti per il suo livello. Il risultato è il numero di danni che subisce al Carisma che alla Saggezza (per un minimo di 1), ripartito nel modo più paritario possibile tra le capacità. Anche se il personaggio si è curato da tutti i danni che ha subito prima di uscire dal reame dell'incubo, riceve comunque un singolo danno al Carisma qualora abbia subito una ferita di qualsiasi tipo nel corso della sua permanenza in quel luogo.

• Quando il personaggio esce dal reame dell'incubo, si divide il totale di danni subito per il suo livello. Poi si somma 10 al risultato Il totale ottenuto è la CD del tiro salvezza sulla Volontà che il personaggio deve superare per evitare di ottenere 1 punto di depravazione (vedi pagina 65 per ulteriori dettagli sulla depravazione).

Quei personaggi che "muoiono" mentre viaggiano mentalmente attraverso un reame dell'incubo potrebbero andare incontro a varie sorti. La morte nelle terre del sogno potrebbe semplicemente provocare la morte del corpo, a causa del trauma mentale. In alternativa, la morte nel reame dell'incubo potrebbe provocare la perdita di un livello o due nel personaggio, a indicare la cancellazione di una parte della sua memoria. Analogamente, una morte nel sogno potrebbe provocare un danno permanente (di 2 o 4 punti) all'Intelligenza, alla Saggezza o al Carisma. Il DM deciderà in anticipo quale opzione preferisce usare nella sua campagna.

Se il corpo di un personaggio resta ucciso nel mondo "reale" mentre il suo io spirituale o mentale si trova in un reame dell'incubo, resta intrappolato nel mondo di quel sogno. Può sopravvivere a tempo indeterminato ma non può più lasciare quel particolare reame. Se viene ucciso anche nel reame dell'incubo, muore e procede verso l'aldilà che gli compete.

Infine, se i PG stanno esplorando il sogno di un determinato personaggio, cosa accade se quell'individuo si sveglia prima che se ne vadano? La risposta più facile è che i personaggi tornano istantaneamente ai loro corpi reali, magari storditi dall'esperienza. In alternativa, potrebbero rimanere intrappolati finché il sognatore non dormirà di nuovo, oppure essere spinti fuori dai suoi sogni verso le terre del sogno generiche, dove dovranno vagare tra i sogni e gli incubi di centinaia di creature in cerca di un mezzo per tornare. Oppure la terra del sogno potrebbe non esserne influenzata in alcun modo; se si tratta di un reame che l'anima del dormiente visita di notte invece di uno creato dalla sua mente, potrebbe continuare ad esistere anche quando il sognatore è sveglio e restare semplicemente in attesa del suo ritorno.

Perché usare i reami degli incubi?

Di certo il mondo della campagna dispone di regioni a sufficienza in cui andare all'avventura: vicoli bui da esplorare, terribili foreste oscure in cui perdersi... perché mai usare i reami degli incubi?

Gli incubi consentono al DM di incutere paura e di utilizzare tecniche dell'orrore che potrebbero non essere appropriate nell'ambientazione principale della campagna. Può fare un uso efficace delle paure dei PG senza dover spiegare come faceva il nemico a conoscerle bene a tal punto da usarle. Può includere mostri giganteschi o effetti di alterazione dell'ambiente senza preoccuparsi dell'impatto ecologico nel resto della regione. Ma soprattutto, il DM ha l'opportunità di fare pratica con la sua arte descrittiva dando sfogo alle sue fantasie più insolite. Per quanto i giocatori possano conoscere bene l'ambientazione di un campagna, non avranno mai idea di cosa aspettarsi in una terra del sogno. Non possono nemmeno contare sulla costanza delle leggi della magia o della realtà, né su una qualsiasi relazione di causa ed effetto.

Il DM può condurre i giocatori in luoghi esotici di ogni genere, scatenare mostri sconosciuti, esplorare culture aliene che non sarebbe mai possibile includere in una qualsiasi ambientazione. Ogni reame dell'incubo è come un piccolo semipiano a sé stante, dove è possibile far apparire qualsiasi cosa senza doversi preoccupare di tenerne conto in seguito. Il DM può scavare veramente a fondo nei pensieri e nei desi-

Illustrazione di M. Phillippi

deri segreti di un personaggio o di un PNG in particolare, basando una terra del sogno interamente sui suoi timori e sui suoi desideri.

Dato che questi reami degli incubi sono dimensioni vere e proprie, almeno in certe interpretazioni della cosmologia, è possibile trattarli come qualsiasi altro piano. Un personaggio che sogna in continuazione un castello proiettato sull'orizzonte, a prescindere da tutto il resto che compare nel sogno, forse cerca di dire a se stesso qualcosa, o forse intravede un castello vero e proprio, eretto all'interno della sua terra del sogno da un mago che cercava un luogo dove trovare pace e isolamento. Un altro personaggio che sogna di estrarre una spada dalla bocca di un drago d'argento potrebbe rimanere sorpreso nello scoprire che la spada è ben più di una semplice manifestazione dei suoi pensieri e dei suoi ricordi: è un antico artefatto, nascosto nei reami degli incubi molto tempo fa e fattosi strada fino alla sua terra del sogno. Se il personaggio trova il modo di recarsi nella sua terra del sogno fisicamente, potrebbe recuperare la spada e riportarla nel mondo reale.

MAGIA DEL SOGNO

Alcuni rari incantatori hanno concentrato i loro studi su un'arte nota come oneiromanzia. Questa disciplina è rappresentata da una manciata di nuovi incantesimi e talenti, piuttosto che da una classe di prestigio o da una specializzazione magica. Per una descrizione completa dei talenti relativi ai sogni (Interpretazione dei Sogni, Oneiromanzia e Oneiromanzia Migliorata), vedi il Capitolo 5.

MOSTRI DELLE TERRE DEL SOGNO

È possibile incontrare creature di ogni genere in un reame dell'incubo. Qualsiasi mostro che un personaggio abbia mai visto o addirittura di cui abbia semplicemente sentito parlare può apparire nei suoi sogni. Se il DM ha deciso che i suoi sogni occupano uno spazio su un reame extraplanare vero e proprio, allora perfino qualsiasi cosa che sia mai stata sognata da una qualsiasi creatura può esistere nella sua terra del sogno e quindi farsi strada nei sogni di chiunque. Ogni mostro che esiste nel mondo reale e molti che esistono solo nelle immaginazioni deliranti o nell'inconscio delle creature viventi possono manifestarsi laggiù.

Nei tratti più alieni e impossibili del reame dei sogni, tuttavia, si nascondono delle creature che non sono nemmeno il frutto della mente di un sognatore. Questi orrori non sono venuti a crearsi tramite il sogno di qualcuno, ma sono nativi delle terre del sogno, orrori ultraterreni generati dalla pura sostanza di cui sono fatti i sogni. Infestano gli incubi passando da un mondo all'altro, all'inizio apparendo magari nei sogni delle menti più folli, ma poi facendosi lentamente strada fino alla terra del sogno generica e poi verso altri sognatori più lucidi. E così come le creature fisiche sono in grado di usare magie di spostamento planare per entrare nelle terre del sogno, così anche queste creature a volte usano la loro magia per manifestarsi nel mondo materiale.

Alcuni mostri di D&D sono perfetti da usare come creature generate dai sogni. I più ovvi sono i quori dell'ambientazione di Eberron. I quori, orrori nati nel reame dei sogni di Eberron, il piano di Dal Quor, influenzano gli abitanti di Eberron manifestandosi nei loro ospiti mortali e possedendoli. Le allucinazioni assassine (vedi pagina 141) sono l'incarnazione della paura e potrebbero benissimo avere avuto origine come entità formatesi nell'incubo. Pressoché qualsiasi aberrazione per cui una campagna non fornisca già un'origine specifica potrebbe avere avuto origine nelle terre del sogno. Le creature più aliene o inumane, come gli aboleth, i beholder e i mind flayer, sono particolarmente adatte a questo scopo. Anche i non morti di una determinata ambientazione potrebbero avere avuto origine nei reami dell'incubo: un individuo che ha sognato il ritorno di una persona cara scomparsa potrebbe avere inavvertitamente scatenato il primo fantasma o il primo vampiro in un mondo ignaro. In una cosmologia particolarmente insolita i piani esterni potrebbero non esistere, e tutti gli esterni potrebbero provenire dal mondo dei sogni.

Il DM dovrà decidere quali creature della sua campagna sono originarie delle terre del sogno (se ve ne sono, naturalmente). A livello tecnico, le creature dell'incubo non differiscono sostanzialmente dalle altre. Quei DM che desiderano distinguerle dalle altre, tuttavia, potrebbero fare uso delle seguenti possibilità:

- Le creature dell'incubo si manifestano nel mondo reale solamente fintanto che rimangono nei pressi di qualcuno che sta sognando, in quanto usano quell'individuo come portale verso il Piano Materiale. Se il dormiente dovesse essere svegliato in qualche motivo, le creature sarebbero ricacciate nelle terre del sogno.
- Le creature dell'incubo non possono manifestarsi fisicamente nel mondo reale. Appaiono nella loro forma mostruosa soltanto nei reami dell'incubo; se desiderano influenzare il Piano Materiale, devono possedere il corpo di qualche creatura dormiente.
- Le creature dell'incubo infliggono danni fisici reali su chiunque riescano a ferire nei sogni... anche se il sogno non prevede uno spostamento vero e proprio sulle terre del sogno.
- Le creature dell'incubo infliggono danni non letali quando si trovano sul mondo fisico, dal momento che attaccano l'essenza di un individuo piuttosto che la sua forma fisica. Tuttavia, chiunque ottenga in questo modo danni non letali superiori al suo totale in punti ferita diventa mentalmente asservito alla creatura. La schiavitù non può essere spezzata se non da incantesimi come *ristorare superiore* o *spezzare incantamento*, e anche questi incantesimi funzionano solo se l'incantatore riesce a superare una prova di livello dell'incantatore con una CD pari ai DV della creatura +11.

La differenza principale tra creature dell'incubo e mostri standard, tuttavia, risiede nel comportamento e nelle motivazioni. Essendo generati dalla materia dei sogni, le creature dell'incubo seguono desideri e pensieri totalmente alieni. Perfino la maggior parte delle aberrazioni condivide alcuni tratti con gli umanoidi: sostentamento, piacere e così via. Lo stesso non si può dire per le bestie dell'incubo. I loro obiettivi potrebbero essere indecifrabili per la mente umana. In alcuni casi potrebbero ambire soltanto a infliggere dolore, sofferenza e morte... esattamente ciò che ci si potrebbe aspettare da creature che sono letteralmente la manifestazione di un brutto sogno. Alcune considerano il mondo reale una minaccia, qualcosa da distruggere affinché i suoi abitanti la smettano di reclamare frammenti di terre del sogno. Altre considerano il mondo reale un nuovo territorio da conquistare e soggiogare, un mondo popolato da entità deboli, facili da manipolare o da uccidere.

Il vantaggio di usare le creature dell'incubo è duplice. Innanzi tutto, il DM può usare in questo modo creature estranee all'ambientazione della campagna sia in senso fisico che in senso concettuale. Creature interessanti e terrificanti possono apparire, portare avanti la trama e poi scomparire senza provocare alcun grave cambiamento all'ambiente o alla continuità dell'ambientazione. Queste creature possono sfoggiare delle capacità precedentemente inedite nella campagna, il che può costituire un intermezzo inquietante. Inoltre, l'introduzione delle creature dell'incubo può contribuire a generare un'atmosfera di paura. Ben poche cose risultano più inquietanti della presenza di una creatura aliena nei sogni di un PG... specialmente se in grado in influenzare il benessere e le azioni del personaggio.



Illustrazione di D. Hanley

Condurre con successo una versione horror di DUNGEONS & DRAGONS è innanzi tutto una questione di sfumature e di sensibilità, nonché di come il DM progetta e gestisce le avventure della campagna. Detto questo, un approccio creativo alle regole standard di D&D può contribuire a rafforzare l'atmosfera di terrore nel gioco. Un DM che dice a un giocatore che il terrore si impadronisce del suo personaggio come la fredda mano di un non morto stretta attorno al suo cuore avrà un buon effetto. Se a questo aggiunge che il personaggio rimarrà barcollante per un round a causa di quella sensazione di terrore, il giocatore inizierà ad essere spaventato quanto il personaggio.

Le regole di questo capitolo sono state delineate in modo che ogni DM possa inserirle nella campagna nel modo che preferisce, senza che ciò comporti pesanti imposizioni, penalità dovute alla paura e così via. Non è il caso che i giocatori inizino a protestare dicendo "Ehi, ho già combattuto altre volte contro i vampiri e non sono mai rimasto spaventato soltanto a vederne uno!" per il semplice fatto che il DM ha iniziato a usare una nuova regola mirata a intensificare le sensazioni di orrore nel gioco. In casi come questi è necessaria una certa collaborazione tra i giocatori e il Dungeon Master, affinché i giocatori sappiano cosa aspettarsi dalle regole del gioco e possano immaginare come funzioneranno le cose per i loro personaggi.

D'altro canto, è possibile inserire facilmente i meccanismi relativi alla corruzione in qualsiasi campagna fornendo una spiegazione plausibile del perché i PG non l'hanno mai incontrata prima. Potrebbe essere frutto di un'invasione extraplanare o di una congiunzione planare, manifestarsi come risultato di un orrendo esperimento magico uscito fuori controllo, o apparire come manifestazione del giudizio divino contro gli agenti del male. Oppure i PG potrebbero semplicemente non avere mai avuto occasione di incontrarla prima d'ora. Lo stesso vale per le altre nuove meccaniche di gioco presentate in questo capitolo.

TERRORE

Al cuore di ogni avventura o campagna horror ben riuscita si trova una sensazione di terrore. Il terrore è una sensazione complessa, che comprende la paura di ciò che si affronta ma anche di ciò che potrebbe nascondersi dietro il prossimo angolo, la reazione che si prova di fronte a un mostro o una scena agghiacciante e un senso crescente di smarrimento di fronte alla disgregazione progressiva di tutto ciò a cui si tiene.

L'aspetto centrale del terrore sta nel fatto che, in un'avventura ben progettata (o in un film, in un romanzo o in una campagna) aumenta gradualmente col passare del tempo. Potrebbe avere inizio come una leggera ansietà nell'avvicinarsi a un'antica cripta e crescere fino a diventare una forma completa di panico nel momento in cui l'antico signore dei lich che risiede al suo interno si manifesta. Il vago senso di frustrazione per una piccola ferita si trasforma in sconcerto quando nemmeno le magie clericali riescono a curarla e diventa orrore quando, col peggiorare della ferita, l'arto avvizzisce e quella parte del corpo si trasforma in un essere non morto senziente... pur rimanendo attaccata al resto del personaggio.

Le varie condizioni su cui agiscono queste regole (descritte nel glossario del *Manuale del Giocatore* e nella *Guida del* DUNGEON MASTER a pagina 300-301) possono rafforzare questa sensazione di terrore crescente. Un esempio di una condizione che può rappresentare un modello

crescente di terrore in un personaggio è la sequenza dei vari stati di paura: scosso, spaventato e in preda al panico, con l'annessa condizione di tremante. Tuttavia, una volta che il personaggio passa oltre la condizione di scosso, viene escluso a tutti gli effetti dal gioco, dovendo fuggire dalla fonte della paura. Quindi, in aggiunta alle condizioni di paura già definite, il DM può usare altre condizioni per indicare altri stati incapacitanti di terrore (vedi sotto) con l'opportunità di incrementarli mano a mano che le rivelazioni dell'avventura infieriscono sulla resistenza fisica e mentale dei PG.

Definire le CD dei tiri salvezza: Nel determinare la CD del tiro salvezza per un effetto di terrore, si considerino i seguenti fattori: il livello dei PG, la gravità della situazione e il pericolo che i PG affrontano. I PG di alto livello dispongono di migliori tiri salvezza, quindi una buona regola orientativa può essere definire la CD a 10 + il livello medio del gruppo. Le situazioni veramente orripilanti che coinvolgono altri PG o PNG che i personaggi conoscono bene dovrebbero comportare un incremento alla CD che può variare da +2 a +4. Se la situazione riguarda un pericolo ben evidente e imminente per i personaggi, la CD può subire un ulteriore incremento variabile da +2 a +4.

TRAUMA

Quei personaggi che devono affrontare improvvisamente una scena o una creatura di immane orrore potrebbero rimanere frastornati, storditi o perfino paralizzati, in genere soltanto per un singolo round. Alcune situazioni potrebbero costringere i personaggi ad effettuare un tiro salvezza sulla Volontà, rimanendo soltanto frastornati se lo superano e storditi in caso di fallimento. Il DM può considerare la sequenza di frastornato, stordito e paralizzato come una scala che va dallo stato più lieve a quello più severo.

Esempi: Quando Mialee è di 12° livello, il suo mentore le rivela che in realtà è un lich, e che ha preparato Mialee affinché si sottoponga a sua volta alla trasformazione in non morta. Questa è una situazione decisamente terrificante, ma il mentore rimane di atteggiamento amichevole... almeno fino a quando Mialee non rifiuterà l'offerta. Se non supera un tiro salvezza sulla Volontà con CD 24, Mialee rimane frastornata per 1 round.

Eberk (un chierico di 9° livello), entra nella stanza sul retro di un tempo di Moradin aspettandosi di trovare un chierico amichevole ad accoglierlo, e invece si imbatte in un cerchio di mezzo-immondi intenti a sacrificare un nano sull'altare di Moradin. Questa è una situazione drammaticamente terrificante ed Eberk si trova in grave pericolo. Se supera un tiro salvezza sulla Volontà con CD 25, rimarrà frastornato solo per 1 round; se lo fallisce, resterà stordito per 1 round.

Il DM potrebbe sostituire gli effetti dell'aura di paura di un diavolo con la regola seguente: una creatura all'interno dell'area deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (con la CD indicata nel *Manuale dei Mostri*), altrimenti rimarrà stordita. Una creatura stordita può ripetere il tiro salvezza ad ogni round al suo turno per tentare di riscuotersi dagli effetti. Questa è un'azione di round completo.

LOGORAMENTO

Mentre il trauma rappresenta gli effetti a breve termine dell'esposizione improvvisa a qualcosa di orribile, il logoramento è il risultato dell'esposizione prolungata a qualcosa di orribile. I personaggi potrebbero diventare affaticati dopo un incontro particolarmente orribile, ed esausti dopo altri incontri dello stesso tipo. In genere i personaggi possono evitare il logoramento superando dei tiri salvezza sulla Tempra, anche se in certe situazioni un tiro salvezza sulla Volontà potrebbe essere più appropriato. Il DM può considerare la sequenza di affaticato, esausto e barcollante come una scala che va dallo stato più lieve a quello più severo.

Esempi: Vadania e Alhandra si sono fatte strada meticolosamente attraverso una vasta rete di catacombe brulicanti di scheletri animati. Entrano in una stanza che si rivela essere una camera ardente piena di ossa, un'enorme fossa comune, e le ossa si animano per attaccarle componendo un'unica creatura. Giungendo al culmine di una serie di incontri leggermente terrificanti, questo incontro minaccia la loro stabilità. Ciascun personaggio di 7° livello deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti rimarrà affaticato.

Dopo la morte di Lidda e la comparsa di Jozan a capo di una legione di vampiri, le cose vanno di male in peggio per Tordek e Mialee. Scoprono Regdar sconfitto e legato a una colonna, completamente scuoiato. Soveliss è stato posseduto e si sta lentamente trasformando in un mezzo-immondo. E poi Jozan lancia *dominare persone* su Tordek e lo manda contro Mialee. Anche se Mialee riesce a neutralizzarlo, il peso cumulativo di tutte queste esperienze lascia il segno su di lei sia a livello mentale che a livello emotivo. Mialee (che è di 9° livello) deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 27. Se lo supera, rimarrà soltanto affaticata, ma se lo fallisce diventerà esausta.

MALATTIA E DISPERAZIONE

La presenza di un male schiacciante, una scena sanguinolenta o una creatura di pura infamia possono rendere i personaggi fisicamente malati. Alcune creature come i ghast e i troglodi sono dotate di attacchi speciali che possono nauseare i personaggi, mentre il fetore rivoltante dell'aura malvagia che circonda un hezrou può nausearli. Queste situazioni solitamente consentono ai giocatori di effettuare un tiro salvezza sulla Tempra. Il DM può considerare la sequenza di infermo, nauseato e inabile come una scala che va dallo stato più lieve a quello più severo. Tuttavia, quei personaggi resi inabili dalla malattia e che subiscono danni per avere effettuato azioni standard non dovrebbero diventare morenti per questo motivo.

L'incantesimo *disperazione opprimente* crea delle condizioni identiche a quella di infermo, quindi il DM può usare tale condizione anche per coloro che si lasciano sopraffare dalla disperazione. In questo caso il soggetto tenterà di superare un tiro salvezza sulla Volontà per resistere.

Esempi: Attraversando una foresta oscura, Vadania sente qualcosa che cola sul suo collo da un ramo soprastante. Lo tocca, porta le dita al naso per annusarlo e sente l'odore aspro del sangue. Alzando gli occhi, vede dozzine di cadaveri in vari stati di decomposizione pendere tra gli alberi. Proprio sopra di lei c'è un cadavere ancora fresco che perde sangue dai punti in cui è stato impalato sui rami. Vadania è di 13° livello, e sebbene questa situazione sia macabra, il pericolo non è immediatamente apparente, e nessuno a lei vicino è coinvolto. Se non supera un tiro salvezza sulla Tempra con CD 24, rimarrà inferma per 1d8 round.

Dopo essersi separato dal suo compagno in un mausoleo, Hennet (al 10° livello) finalmente riesce a trovare Tordek appoggiato contro un muro. Il nano non risponde al richiamo di Hennet, e quando lo stregone finalmente lo afferra per la spalla, l'armatura di Tordek crolla al suolo mentre una fanghiglia verdastra e puzzolente schizza tutt'intorno. Hennet deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 27 altrimenti rimarrà nauseato. Anche se supera questo tiro, resterà comunque infermo per 1d6 round.

Il DM può sostituire gli effetti della capacità di disperazione di una mummia con la regola seguente: non appena avvistata una mummia, un personaggio deve superare un tiro salvezza

sulla Volontà con CD 16, altrimenti sarà sopraffatto dalla disperazione per la durata dell'incontro. Il personaggio è considerato infermo finché questo effetto permane.

OSSESSIONE

Le scene dell'orrore possono ipnotizzare un personaggio, reclamando la sua completa attenzione e spingendolo a ignorare ogni altra informazione sensoriale. Tali situazioni sono simili a quelle che provocano traumi, ma i personaggi influenzati da questo effetto possono diventare affascinati o addirittura confusi. In genere i personaggi possono evitare questa condizione superando un tiro salvezza sulla Volontà. A volte un tiro salvezza sulla Volontà superato indica che un personaggio resta solo affascinato, mentre uno fallito indica che il personaggio diventa confuso.

Esempio: Facendosi strada all'interno di una villa apparentemente abbandonata, Ember apre con cautela una porta che conduce all'attico. Alle sue orecchie giunge il gentile suono di una musica tintinnante quando la porta si socchiude. Dozzine di carillon iniziano a suonare contemporaneamente, alcuni appoggiati sulle mensole, altri sui tavoli, altri ancora sul letto e su ogni superficie orizzontale libera. In cima ad ogni carillon c'è una piccola cupola di vetro che contiene una minuscola figura statuina impegnata in una danza sfrenata... che riproduce uno degli abitanti scomparsi. Ember è di 6° livello, e la situazione è più strana che orribile. Se non supera un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16, resta affascinata per 1d6 round, fissando meravigliata le statuine danzanti con occhi quasi catatonici.

PAURA

Entro certi limiti, la paura fa parte di ogni sessione di D&D. Le regole descrivono varie condizioni relative alla paura (scosso, in preda al panico, spaventato e tremante) e numerosi incantesimi, mostri e oggetti infliggono queste condizioni sui personaggi. Il DM di una sessione horror può fare uso di queste condizioni, ma con parsimonia.

Perché con parsimonia? Perché infliggere una condizione come spaventato non è granché utile per spaventare il giocatore. In realtà è più frustrante che spaventoso, poiché il personaggio viene a tutti gli effetti messo fuori gioco finché la condizione di paura non viene rimossa. Può essere divertente, può essere micidiale, ma raramente può essere terrificante.

Invece di imporre condizioni di paura ai personaggi, il DM di una sessione horror può usare varie tecniche per incoraggiare i giocatori a interpretare la paura che provano i loro personaggi. Alcune delle tecniche più efficaci sono descritte nei primi capitoli di questo libro. Una prima tecnica molto semplice: porre i personaggi di fronte a un incontro palesemente troppo difficile da sconfiggere per loro. In una tale situazione, i giocatori temeranno per la vita dei loro personaggi e interpreteranno la loro ritirata dall'incontro in tutta fretta.

Questa tecnica deve essere usata con cura. Molti giocatori di D&D sono abituati a credere che i loro personaggi siano in grado di sconfiggere ogni nemico che incontrano. Nonostante la *Guida del Dungeon Master* suggerisca che un 5% degli incontri di un'avventura sia schiacciante (LI superiore di 5 o più al livello medio dei PG), molti gruppi di D&D non sono abituati a tali incontri e si aspettano di poter vincere ogni incontro senza dover mai fuggire via. Se il DM intende fare uso di incontri smisuratamente difficili, farebbe bene ad avvertire innanzi tempo i giocatori che di tanto intanto (o spesso!) potrebbero incontrare delle creature troppo difficili da sconfiggere, e che non c'è alcun disonore nel fuggire da un incontro letale.

GRADI ALTERNATIVI DI PAURA

Che siano scossi, spaventati o in preda al panico, i personaggi afflitti dalle peggiori condizioni di paura subiscono tutti le stesse penalità: -2 ai tiri per colpire (sempre che possano colpire qualcosa), ai tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica. Una volta che un personaggio diventa spaventato, tuttavia, la sua utilità in un incontro è straordinariamente limitata. In una campagna dove la paura è un fattore ricorrente, una variante della condizione spaventato può essere più appropriata.

Le capacità speciali di numerosi mostri rendono i personaggi paralizzati dalla paura, come ad esempio la capacità di disperazione di una mummia o lo stridio di un vargouille. Il DM può usare le condizioni esistenti dei personaggi per rappresentare un grado estremo di paura.

Spaventato

Usando questa regola opzionale per la condizione di spaventato, un personaggio spaventato non è costretto a fuggire dalla fonte della sua paura. Questa condizione gli procura invece una penalità di -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica. Una creatura spaventata soggetta a un altro effetto simile (ma non allo stesso effetto o incantesimo) cade invece in preda al panico. Questa regola opzionale consente alla paura di crescere più lentamente e differenzia maggiormente la condizione di spaventato da quella di panico.

PAURA CRESCENTE

La paura genera paura. Un personaggio scosso diventa più suscettibile agli effetti di paura: se un altro effetto lo renderebbe di nuovo scosso, diventerà invece spaventato. Se un effetto lo renderebbe spaventato, lo condurrà invece in preda al panico. Analogamente, un personaggio già spaventato che viene sottoposto a un altro effetto di paura cadrà in preda al panico.

Come regola generale, molteplici esposizioni allo stesso effetto o incantesimo non attivano questa sequenza crescente di paura. Quindi, lanciare *devastazione* due volte sullo stesso soggetto non lo rende spaventato. Tuttavia, lanciare *devastazione* e poi *incuti paura* sullo stesso personaggio provocherà uno stato intenso di paura: il personaggio cade in preda al panico se fallisce il suo tiro salvezza contro *incuti paura* o diventa spaventato se lo supera (presumendo che abbia già fallito il suo tiro salvezza contro *devastazione*, naturalmente). Analogamente, un personaggio che combatte con due draghi non diventa spaventato se la presenza terrificante di entrambi i draghi lo renderebbe scosso (le capacità di presenza terrificante dei due draghi sono considerate lo stesso effetto).

La diversa durata dei vari effetti di paura non è rilevante. Se una creatura soggetta a *devastazione* cade in preda al panico come risultato di un incantesimo *incuti paura*, resta in preda al panico per l'intera durata di *incuti paura*, anche se la durata dell'incantesimo *devastazione* scadrebbe prima della durata dell'incantesimo *incuti paura*.

FOBIE

Un metodo efficace di usare le condizioni dei personaggi correlate alla paura nelle avventure horror è attraverso le fobie.

Esistono tre diversi gradi di fobie: lievi, moderate e gravi. I personaggi possono essere afflitti da una fobia lieve per scelta del DM, come parte del background, o a causa di qualche strano evento di cui il personaggio ha fatto esperienza. Una fobia di qualsiasi livello può verificarsi come risultato della depravazione (vedi "La corruzione del male", a partire da pagina 62). Quando un personaggio afflitto da una fobia lieve si imbatte

nell'oggetto della sua fobia, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà, altrimenti diventerà scosso. La CD del tiro salvezza è pari a 12 + il GS della sfida costituita dall'oggetto di quella fobia (i GS inferiori a 1 vanno considerati pari a 0).

Una fobia moderata richiede al personaggio di superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 14 + il GS della sfida), altrimenti diventerà spaventato.

Una fobia grave richiede al personaggio di superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16 + il GS della sfida), altrimenti cadrà in preda al panico.

Le normali regole per accumulare gli effetti della paura si applicano anche alle fobie. Se un personaggio diventa scosso a causa dell'esposizione all'oggetto della sua fobia, una seconda esposizione a un oggetto diverso mentre è ancora scosso lo renderà spaventato. Un incontro con un gruppo di creature dello stesso tipo conta come una singola esposizione, anche se le ulteriori creature dello stesso tipo appaiono nel bel mezzo di un incontro. Tuttavia, se un personaggio afflitto da una fobia riguardo ai parassiti combatte contro un gruppo di millepiedi mostruosi e all'improvviso appare un ragno mostruoso, questo tipo di parassita diverso conta come un'esposizione a un oggetto diverso.

Un giocatore (o il DM in alcuni casi) può scegliere uno qualsiasi dei seguenti tipi di creatura come l'oggetto della fobia di un personaggio: aberrazioni, animali, bestie magiche, costrutti, draghi, elementali, esterni, folletti, giganti e umanoidi mostruosi, melme, non morti, parassiti, vegetali.

Inoltre, i personaggi possono avere delle fobie relative alle situazioni seguenti:

Acqua: Questa fobia si applica quando il personaggio si trova su un'imbarcazione, nuota o affronta una creatura del sottotipo dell'acqua. Il GS effettivo è pari al GS vero e proprio di una creatura del sottotipo dell'acqua, alla metà del livello del personaggio in caso di acqua ferma o al livello del personaggio nel caso di acqua corrente.

Altezze: Questa fobia si applica quando il personaggio si muove verticalmente (scalando, volando, cadendo e così via), o nei pressi di uno strapiombo (scogliere, ponti, scale, fosse e così via), o in qualsiasi altra situazione in cui è possibile subire danni da caduta. Il GS effettivo è pari a 1 per ogni 6 metri di caduta. Il DM può applicare dei modificatori alla CD del tiro salvezza sulla Volontà, specialmente se il personaggio è in una situazione che potrebbe comportare dei modificatori alle CD delle prove di Equilibrio o Scalare. Ad esempio, se il personaggio deve attraversare un baratro su un ponte di ghiaccio scivoloso (+5 alla CD delle prove di Equilibrio), la CD del tiro salvezza sulla Volontà potrebbe aumentare di 5.

Fuoco: Questa fobia si applica quando il personaggio si trova nell'area o sotto l'effetto di un incantesimo contrassegnato con il descrittore del fuoco, quando il personaggio incontra una creatura del sottotipo del fuoco e in qualsiasi altra situazione in cui il personaggio corre un effettivo rischio di subire danni da fuoco (come ad esempio nei pressi della lava, se sottoposto al fuoco dell'alchimista o se combatte nei pressi di un falò). Il GS effettivo è pari all'effettivo GS di una creatura del sottotipo del fuoco, o al doppio del livello dell'incantesimo, oppure a 1 per ogni 2d6 danni che i fuochi nelle vicinanze potrebbero infliggergli.

Magia: Questa fobia si applica ogni volta che il personaggio si trova ad essere il bersaglio di un incantesimo ostile o nell'area di un incantesimo ostile. Il GS effettivo è pari al doppio del livello dell'incantesimo. Tutti gli incantesimi lanciati dalla stessa creatura nel corso di un singolo incontro contano come una singola esposizione all'oggetto della fobia del personaggio.

Oscurità: Questa fobia si applica ogni volta che il personaggio si trova in condizioni di illuminazione fioca o di oscurità completa. La scurovisione non nega questa fobia, ma la visione crepuscolare potrebbe far apparire intensa l'illuminazione fioca di un'area. Questa fobia si applica anche quando il personaggio è accecato. Il GS effettivo è pari alla metà del livello del personaggio nei casi di illuminazione fioca, o al livello del personaggio nei casi di oscurità completa o di cecità.

Spazi stretti: Questa fobia può essere attivata da una qualsiasi situazione che richieda una prova di Artista della Fuga, compresa la lotta. Si verifica anche quando il personaggio è paralizzato. Il GS effettivo è pari al GS della creatura in lotta con il personaggio, o a 1 per ogni 5 punti di cui la CD della prova di Artista della Fuga supera 10, o alla CD del tiro salvezza dell'effetto di paralisi -10. Un personaggio afflitto da questa fobia non può mai cominciare una lotta.

Rimuovere le fobie

Una fobia può essere rimossa da un personaggio attraverso l'applicazione di *desiderio, desiderio limitato, guarigione* o *miracolo* indirizzato specificamente su quella fobia. Se la fobia è soltanto una fobia lieve, un personaggio può superare la sua paura anche affrontandola direttamente. Per farlo, il personaggio deve superare il suo tiro salvezza sulla Volontà contro 10 esposizioni consecutive alla fonte della sua paura.

LA CORRUZIONE DEL MALE

Uno degli elementi che differenzia un gioco di fantasy horror da una campagna in stile fantasy più tradizionale è il concetto, prominente nel genere horror, secondo il quale il male è una forza corruttrice. Anche se un paladino potrebbe rimanere interamente virtuoso nelle sue azioni e perfino nei suoi pensieri, i lunghi anni passati a lottare contro le forze del male possono lentamente erodere il suo corpo e la sua anima. I veri eroi si rifiutano di consentire che la corruzione del male si diffonda, contrastandola con magie di penitenza. A volte, tuttavia, anche i personaggi mossi dalle migliori intenzioni finiscono per abbracciare la corruzione che si agita in loro, usandola per incrementare i loro poteri fisici o mentali.

I personaggi possono acquisire corruzione entrando in un luogo pervaso dal male, entrando in contatto con un oggetto terribilmente malvagio, tramite gli attacchi di certi mostri o compiendo azioni malvagie. Questa corruzione può manifestarsi fisicamente, nel qual caso viene chiamata disfacimento, o mentalmente, nel qual caso viene chiamata depravazione. Sia il disfacimento che la depravazione sono misurati in punti. Solitamente i personaggi acquisiscono da 1 a 3 punti di disfacimento o di depravazione se restano esposti agli effetti del male. Un'esposizione prolungata in genere può potenzialmente infliggere un ulteriore punto di disfacimento o depravazione per ogni 24 ore di esposizione. Le quantità specifiche di corruzione accumulata nelle varie circostanze sono descritte altrove in questo volume (vedi "Ambienti dell'orrore" più avanti in questo capitolo, "Magia del terrore" nel Capitolo 5 e le descrizioni dei vari mostri nel Capitolo 6).

Nella maggior parte dei casi, un personaggio può effettuare un tiro salvezza per tentare di resistere agli effetti della corruzione. Il disfacimento consente un tiro salvezza sulla Tempra mentre la depravazione consente un tiro salvezza sulla Volontà.

Ogni volta che un personaggio ottiene in una sola volta un numero di punti di disfacimento superiore al suo attuale modificatore di Costituzione, deve effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra (CD 15 + i punti di disfacimento acquisiti). Se il tiro ha successo, resta infermo per 1d4 round; se fallisce il tiro, resta nauseato per 1d4 round.

Analogamente, ogni volta che un personaggio ottiene in una sola volta un numero di punti di depravazione superiore al

suo attuale modificatore di Saggezza, deve effettuare un altro tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + i punti di depravazione acquisiti). Se il tiro ha successo, resta frastornato per 1d4 round; se fallisce il tiro, resta stordito per 1d4 round.

Le creature del sottotipo Malvagio e le creature non morte sono immuni a qualsiasi effetto negativo dovuto alla corruzione. Sono automaticamente dotate di un punteggio effettivo di disfacimento e di depravazione pari alla metà del loro punteggio di Carisma, +1 per i non morti o +2 per gli eterni. Non acquisiscono alcuna penalità a causa di questi punteggi di corruzione, ma possono farne uso per accedere a determinati talenti o classi di prestigio (vedi il Capitolo 5).

EFFETTI DELLA CORRUZIONE

Sia il disfacimento che la depravazione possono manifestarsi con sintomi lievi, moderati o gravi. Il rapporto tra i punteggi di corruzione di un personaggio e i suoi punteggi di Costituzione e Saggezza determinano la gravità delle manifestazioni fisiche e mentali della corruzione. Un personaggio dotato di un alto punteggio di Costituzione può accumulare più disfacimento prima di mostrare dei sintomi fisici, mentre un personaggio dotato di una bassa Saggezza manifesta in fretta sintomi mentali della sua depravazione.

Per determinare la severità dei sintomi di corruzione di un personaggio, bisogna prima trovare il suo punteggio di Costituzione nella colonna all'estrema sinistra della Tabella 4-1: "Soglie di corruzione", e consultarla finché non si trova la colonna sulla destra che riporta il suo attuale punteggio di disfacimento. La cima di quella colonna definirà la gravità dei suoi sintomi di corruzione fisica. È sufficiente ripetere la procedura usando i punteggi di Saggezza e depravazione per determinare la severità dei suoi sintomi di corruzione mentale.

Tabella 4-1: Soglie di corruzione

Punteggio di Cos o Sag	Nessuna corruzione	Corruzione lieve	Corruzione moderata	Corruzione grave	Morto/ impazzito
1-4	0	1	2-5	6-13	14+
5-8	0	1-3	4-11	12-27	28+
9-12	0	1-5	6-17	18-41	42+
13-16	0	1-7	8-23	24-55	56+
17-20	0	1-9	10-29	30-69	70+
21-24	0	1-11	12-35	36-83	84+
25-28	0	1-13	14-41	42-97	98+
29-32	0	1-15	16-47	48-111	112+
33-36	0	1-17	18-53	54-125	126+

Nessuna corruzione: Un personaggio privo di corruzione non manifesta alcun sintomo.

Corruzione lieve: Un personaggio che ottiene il suo primo punto di corruzione oltrepassa la soglia della corruzione lieve e deve beneficiare di un incantesimo *ristorare*, *ristorare superiore* o *guarigione* e riportare la sua corruzione a 0 entro 24 ore, altrimenti rimarrà permanentemente afflitto da una forma di corruzione lieve. Se un personaggio è ancora afflitto da corruzione lieve dopo 24 ore, manifesta un sintomo fisico o mentale minore selezionato tra quelli descritti più sotto. Un personaggio afflitto da depravazione lieve e disfacimento lieve manifesta un sintomo fisico e un sintomo mentale. Una volta che un personaggio ha manifestato un sintomo minore, soltanto un incantesimo *miracolo* o *desiderio* possono rimuovere il sintomo e riportare la corruzione del personaggio a 0.

Corruzione moderata: Un personaggio che accumula corruzione sufficiente a oltrepassare la soglia della corruzione moderata deve beneficiare di un incantesimo *ristorare superiore* o *guarigione* e riportare la sua corruzione a un livello lieve entro 24 ore, altrimenti rimarrà permanentemente afflitto da una forma di corruzione moderata. Se un personaggio è ancora afflitto da corruzione moderata dopo 24 ore, manifesta un sintomo fisico o mentale moderato selezionato tra quelli descritti più sotto. Un personaggio afflitto da depravazione moderata e disfacimento moderato manifesta un sintomo fisico e un sintomo mentale. Una volta che un personaggio ha manifestato un sintomo moderato, soltanto un incantesimo *miracolo* o *desiderio* possono rimuovere il sintomo e riportare la corruzione del personaggio a un livello lieve. Un personaggio afflitto da corruzione moderata mantiene i sintomi acquisiti dalla corruzione lieve in aggiunta a quelli nuovi appena ottenuti dalla corruzione moderata.

Corruzione grave: Un personaggio che accumula corruzione sufficiente a oltrepassare la soglia della corruzione grave deve beneficiare di un incantesimo *ristorare superiore* e riportare la sua corruzione entro un livello moderato entro 24 ore, altrimenti rimarrà permanentemente afflitto da una forma di corruzione grave. Se un personaggio è ancora afflitto da corruzione grave dopo 24 ore, manifesta un sintomo fisico o mentale grave selezionato tra quelli descritti più sotto. Un personaggio afflitto da depravazione grave e disfacimento grave manifesta un sintomo fisico e un sintomo mentale. Una volta che un personaggio ha manifestato un sintomo grave, soltanto un incantesimo *miracolo* o *desiderio* possono rimuovere il sintomo e riportare la corruzione del personaggio a un livello moderato.

Ad esempio, Regdar possiede un punteggio di Costituzione pari a 14 e un punteggio di Saggezza pari a 8. Se ottiene 4 punti di disfacimento e 4 di depravazione, mostra soltanto dei sintomi fisici lievi (un sintomo fisico lieve) ma dei sintomi mentali moderati (un sintomo mentale lieve e uno moderato). Quando i suoi punteggi di disfacimento e di depravazione arrivano entrambi a 12, sviluppa un disfacimento moderato (e manifesta un sintomo fisico moderato) e una depravazione grave (manifestando un sintomo mentale grave).

Se il punteggio di disfacimento di un personaggio supera la soglia della corruzione grave, il personaggio muore e 1d6 ore dopo si anima come servitore corrotto, un'orrenda creatura malvagia sotto il controllo del DM. L'archetipo del servitore corrotto è descritto nel Capitolo 6.

Se il punteggio di depravazione del personaggio supera la soglia della depravazione grave, il personaggio impazzisce definitivamente. Acquisisce l'archetipo del farneticante corrotto descritto nel Capitolo 6 e (se si tratta di un personaggio giocante) passa sotto il controllo del DM.

Per determinare la natura esatta di un sintomo di corruzione fisica o mentale di un personaggio, si tira 1d10 e si cerca il risultato sulla Tabella 4-2: "Effetti del disfacimento" o sulla Tabella 4-3: "Effetti della depravazione". Se il personaggio in seguito accumula ulteriore corruzione e passa a un livello più alto (da lieve a moderata o da moderata a grave), acquisisce il sintomo immediatamente a destra sulla tabella. Ad esempio, se il livello lieve di disfacimento di Regdar è espresso dal sintomo fisico lieve "piedi storti", qualora il suo punteggio di corruzione dovesse passare a moderato, Regdar manifesterà anche il sintomo "giunture doloranti".

Tabella 4-2: Effetti del disfacimento

d10	Lieve	Moderato	Grave
1	Brividi	Spasmi incontrollabili	Teschio deforme
2	Bubboni	Piaghe purulente	Larve
3	Croste alle orecchie	Dita fuse	Carne avvizzita
4	Fiato corto	Malattia cronica	Polmoni consumati
5	Gengive gonfie	Ossa ispessite	Grossi rigonfiamenti
6	Occhi spenti	Labbra rinsecchite	Occhi da lich
7	Odore marcescente	Paresi	Naso marcio
8	Pelle cadente	Pelle ispessita	Licheni cutanei
9	Piedi storti	Giunture doloranti	Spina dorsale storta
10	Sudore unto	Emorragie	Disfacimento interno



Illustrazione di W. Reynolds

"Gli anni non sono stati generosi con voi, mi pare."

SINTOMI FISICI

Il disfacimento si manifesta come un sintomo fisico: degenerazione muscolare, debolezza, fragilità e così via.

Effetti lievi del disfacimento

Brividi: I muscoli del personaggio tendono a scattare e a tremare senza preavviso. Il personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire a distanza.

Bubboni: Su tutto il corpo del personaggio compaiono dei rigonfiamenti roventi. Il personaggio è costantemente in preda alla febbre. Ogni volta che cerca di correre o di caricare deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 altrimenti diventerà affaticato.

Croste alle orecchie: Le orecchie del personaggio si riempiono di una sostanza incrostata e sporca. Il personaggio subisce una penalità di -2 alle prove di Ascoltare.

Fiato corto: Il personaggio è perennemente a corto di fiato e sembra sempre respirare a fatica. Al terzo round di un qualsiasi combattimento e per tutti i round successivi diventa barcollante.

Gengive gonfie: Le gengive del personaggio diventano rigonfie, sanguinanti e putrefatte. Il personaggio ha difficoltà a parlare in modo chiaro. Quando lancia un incantesimo dotato di una componente verbale, deve superare una prova di livello dell'incantatore con CD 20, altrimenti l'incantesimo non si attiverà.

Occhi spenti: Gli occhi del personaggio iniziano ad appannarsi, offuscando la sua visione. In combattimento, ogni volta che il personaggio attacca un avversario dotato di occultamento, dovrà tirare due volte per la probabilità di mancare il bersaglio. Se uno qualsiasi dei risultati indica che il bersaglio è stato mancato, l'attacco va a vuoto.

Odore marcescente: Il personaggio emana un malsano odore di putrefazione. Gli animali trovano il suo odore repellente. Il personaggio subisce una penalità di -2 alle prove di Addestrare Animali, Cavalcare ed empatia selvatica.

Pelle cadente: La pelle del volto del personaggio si disfa, cadendo a lunghe strisce sottili e lasciando delle sgradevoli chiazze rosse. Il personaggio subisce una penalità di -2 a tutte le prove di Diplomazia, Intrattenere e Raccogliere Informazioni.

Piedi storti: I piedi del personaggio diventano storti e ripiegati verso l'interno. La sua velocità si riduce di 3 metri.

Sudore unto: La pelle del personaggio trasuda un icore giallastro e oleoso. Il personaggio ottiene un bonus di circostanza +3 alle prove di Artista della Fuga e alle prove di lotta effettuate per resistere o per sfuggire a una presa, o per evitare di essere immobilizzati. Subisce però una penalità di -2 alle prove di Rapidità di Mano e Scalare. Gli avversari aggiungono +2 al loro tiro per colpire quando tentano di disarmarlo.

Effetti moderati del disfacimento

Dita fuse: Le dita delle mani e dei piedi del personaggio si fondono tra loro. Il personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire. Se lancia degli incantesimi dotati di componente somatica, deve superare una prova di livello dell'incantatore con CD 20, altrimenti l'incantesimo non si attiverà.

Emorragie: Nei momenti di attività più intensa, dalle narici e dalle orecchie del personaggio escono dei rivoli di sangue. All'inizio di ogni incontro di combattimento, il personaggio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti rimarrà infermo per 4 round.

Giunture doloranti: Le giunture del personaggio, specialmente le ginocchia e i gomiti, a volte sono percorse da una fitta lancinante. Il personaggio subisce una penalità di -3 ai tiri salvezza sui Riflessi.

Labbra rinsecchite: Le labbra del personaggio si irrigidiscono come se il personaggio fosse morto, mostrando i denti e le gengive ad ogni momento. Il personaggio subisce una penalità di -2 alle prove abilità e di caratteristica basate sul Carisma.

Malattia cronica: Il personaggio è tormentato da una tosse violenta e catarrosa. Spesso soffre di conati di vomito, che in genere si manifestano a momenti fissi della giornata. Il personaggio subisce una penalità di -3 ai tiri salvezza sulla Tempra.

Ossa ispessite: Lo scheletro del personaggio si distorce e si ispessisce. Il suo punteggio di Forza aumenta di 2, ma il suo punteggio di Destrezza diminuisce di 4.

Paresi: I muscoli facciali del personaggio si fanno talmente deboli da non consentirgli più di sorridere, accigliarsi o di

mostrare una qualsiasi emozione. Quando mangia, il cibo gli cola dagli angoli della bocca. Il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutte le prove di Raggirare e subisce una penalità di -1 alle prove abilità e di caratteristica basate sul Carisma.

Pelle ispessita: La pelle del personaggio si fa più spessa, screpolandosi e diventando simile al cuoio. Il personaggio ottiene +1 all'armatura naturale ma subisce una penalità di -2 alle prove abilità e di caratteristica basate sulla Destrezza.

Piaghe purulente: Varie piaghe scoperte e dolorose, che spesso buttano sangue o pus, compaiono su tutto il corpo del personaggio. Il personaggio subisce una penalità di -1 a tutte le prove di abilità e di caratteristica basate sul Carisma e sulla Forza.

Spasmi incontrollabili: Il personaggio è scosso da spasmi incontrollabili che scuotono tutto il suo corpo. Subisce una penalità di -4 ai tiri per l'iniziativa.

Effetti gravi del disfacimento

Carne avvizzita: La carne del personaggio avvizzisce e aderisce alle ossa, rendendolo emaciato in modo innaturale. Quando il personaggio manifesta questo sintomo, sottrae i suoi Dadi Vita dal suo totale in punti ferita. In seguito, sottrae 1 dal numero di punti ferita che acquisisce ad ogni livello. Questo effetto può ridurre il numero di punti ferita ottenuti a 0 (ma non a un valore negativo).

Disfacimento interno: Anche se il disfacimento del personaggio non è visibile agli occhi altrui, le sue interiora sono un coacervo purulento in disfacimento. Sacche di sangue misto a pus si accumulano nelle sue cavità corporee, strane escrescenze spuntano sui suoi organi, minuscoli arti o teste affiorano sotto la sua pelle. Il punteggio di Costituzione del personaggio è ridotto di 2.

Alcune classi di prestigio consentono a un personaggio di acquisire questo sintomo al posto di qualsiasi altro. Tale sintomo consente al personaggio di nascondere tutto il suo disfacimento all'interno. Può essere acquisito anche per sostituire un sintomo lieve o moderato, se lo si desidera. Se questo sintomo viene scelto per sostituire un sintomo lieve (vedi pagina 67), non concede alcun talento bonus.

Grossi rigonfiamenti: Il corpo del personaggio si ricopre di grossi rigonfiamenti. Il personaggio subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura.

Larve: Alcuni parassiti simili a vermi spuntano dalle piaghe del personaggio, risucchiandone la forza. Il suo punteggio di Forza viene ridotto di 2. Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Intimidire e subisce una penalità di -4 alle altre prove basate sul Carisma.

Licheni cutanei: Escrescenze nere simili a licheni spuntano sulla pelle del personaggio, provocando un costante prurito che ostacola ogni attività fisica. Il personaggio subisce una penalità di -2 alle prove di caratteristica e di abilità basate su Forza, Destrezza e Costituzione.

Naso marcio: La carne del naso del personaggio marcisce, lasciando un buco simile a quello di un teschio. Il personaggio vede il proprio punteggio di Carisma ridotto di 2.

Occhi da lich: Gli occhi del personaggio marciscono, lasciando il posto a strane fiamme verdi che ardono nelle sue orbite vuote. Il personaggio ottiene scurovisione entro 18 metri, o incrementa la scurovisione di cui è già dotato di 9 metri. Sviluppa inoltre cecità alla luce: la brusca esposizione alla luce intensa (come quella del sole o di un incantesimo *luce diurna*) lo acceca per 1 round. Nei round successivi, rimane abbagliato fintanto che resta nell'area influenzata.

Polmoni consumati: I polmoni del personaggio si consumano dall'interno, procurandogli un respiro doloroso e affannato. I suoi punteggi delle caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza, Costituzione) vengono tutti ridotti di 1.

Spina dorsale storta: La spina dorsale del personaggio si distorce e le sue spalle si incurvano. Il punteggio di Destrezza del personaggio è ridotto di 2.

Teschio deforme: Il teschio del personaggio si ingrandisce, si distorce e si deforma. I suoi punteggi di Intelligenza e di Saggezza vengono ridotti di 2. Inoltre, il personaggio subisce una penalità di -3 ai tiri salvezza sulla Volontà.

Tabella 4-3: Effetti della depravazione

d10	Lieve	Moderato	Grave
1	Aggressivo	Infido	Omicida
2	Bestiale	Deviato	Squilibrato
3	Compulsivo	Isterico	Insensibile agli stimoli
4	Disorientato	Allucinato	Paranoico
5	Fobia lieve	Fobia moderata	Fobia grave
6	Logorroico	Solipsistico	Superbo
7	Ossequioso	Volontà debole	Fatalista
8	Pazzo	Nervoso	Vigliacco
9	Profetico	Visionario	Apatico
10	Trascurato	Distratto	Estasiato

SINTOMI MENTALI

La depravazione si manifesta attraverso sintomi mentali: paranoia crescente, allucinazioni visive e auditive e altri problemi che potrebbero essere descritti come forme di follia. È importante sottolineare che la follia nell'horror fantasy non è una malattia che colpisce allo stesso modo il bene e il male: è il risultato del male che corrode la mente e l'anima di una creatura.

Effetti lievi della depravazione

Aggressivo: Il personaggio cede facilmente alla collera e non riesce a nascondere i suoi sentimenti. In combattimento, cerca di ferire i nemici con tale insistenza da trascurare la propria difesa, e subisce una penalità di -1 alla Classe Armatura.

Bestiale: Il personaggio assume un atteggiamento feroce e selvaggio. Ottiene un bonus di circostanza +2 alle prove di Addestrare Animali, Cavalcare ed empatia selvatica. Subisce una penalità di -1 alle altre prove di abilità e di caratteristica basate sul Carisma.

Compulsivo: Il personaggio sceglie un rituale compulsivo da eseguire. Ad esempio, crede che la sua persona e il suo equipaggiamento non siano mai puliti a sufficienza. Può spezzare questo comportamento ossessivo soltanto se mangia degli insetti, una procedura che il suo corpo a volte rigetta. Una volta al giorno, il personaggio effettua un tiro salvezza sulla Tempra con CD 10. Se non supera il tiro, subisce 1d4 danni non letali.

Disorientato: Il personaggio perde il filo degli eventi. Se viene colto di sorpresa all'inizio di un incontro, rimane frastornato per 1 round.

Fobia lieve: Il personaggio sviluppa una fobia lieve, che gli impone di superare un tiro salvezza sulla Volontà per non rimanere scosso ogni volta che si imbatte nell'oggetto della sua fobia. La CD del tiro salvezza è pari a 12 + il GS dell'oggetto della sua fobia. (Un GS inferiore a 1 è considerato pari a 0.) Vedi pagina 61 per ulteriori dettagli sulle fobie.

Logorroico: Il personaggio è talmente smanioso di commentare ogni cosa che spesso viene colto con la guardia abbassata. È sempre considerato colto di sorpresa nel primo round di combattimento.

Ossequioso: Il personaggio investe i suoi compagni, i suoi avversari o i suoi amici immaginari di un profluvio di adulazioni. Subisce una penalità di -2 alle prove di Ascoltare e Osservare, e i suoi nemici ottengono un bonus di +2 alle prove di Ascoltare effettuate per sentirlo.

Pazzo: Il personaggio non riesce più a reggere ai cambiamenti di circostanza improvvisi. Se è colto di sorpresa all'inizio di un incontro, come prima azione ha eguali probabilità di caricare il nemico o di fuggire via.

Profetico: Il personaggio è tormentato da sogni oscuri che gli mostrano strani eventi che potrebbero avverarsi in futuro. Il personaggio proclama con convinzione una profezia diversa ogni settimana, assicurandosi di informare tutti coloro che incontra di ciò che sta per accadere. Il DM determina la visione profetica che il personaggio riceve ogni settimana (il 10% delle visioni è accurato!). Inoltre, il personaggio subisce tutti gli effetti negativi degli incubi continui (vedi "Sogni e incubi", pagina 52).

Trascurato: Il personaggio non si cura dell'igiene personale e dell'educazione. Subisce una penalità di -2 a tutte le prove di abilità e di caratteristica basate sul Carisma.

Effetti moderati della depravazione

Allucinato: Il personaggio vede cose che non esistono e spesso ha difficoltà a separare la realtà dall'immaginazione. Subisce una penalità di -6 alle prove di iniziativa.

Deviato: La presa del personaggio sulla realtà si fa labile. Il personaggio subisce una penalità di -2 a tutte le prove di caratteristica e di abilità basate sull'Intelligenza.

Distratto: Il personaggio presta maggiore attenzione ai sussurri nella sua mente che a ciò che ha intorno. Subisce una penalità di -2 a tutte le prove di abilità.

Fobia moderata: Il personaggio sviluppa una fobia moderata, che gli impone di superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 14 + il GS della sfida) per non rimanere spaventato ogni volta che si imbatte nell'oggetto della sua fobia. Questo sintomo si sostituisce al suo precedente sintomo di fobia lieve. Vedi pagina 61 per ulteriori dettagli sulle fobie.

Infido: Ogni volta che si presenta l'occasione di sferrare un attacco di opportunità, che sia su di un avversario o su di un alleato, il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20. Se non lo supera, deve sferrare l'attacco di opportunità anche se il bersaglio è il suo alleato più vicino. Se esistono più bersagli raggiungibili, si determina casualmente quello che viene attaccato.

Isterico: Il personaggio considera comico tutto ciò che incontra. Impiega qualche istante a cogliere il lato umoristico, poi è sopraffatto da una risata incontrollabile. Nel corso del secondo round di un combattimento può effettuare soltanto un'azione di movimento o un'azione standard.

Nervoso: Il personaggio si spaventa e scatta facilmente. Se viene colto alla sprovvista, cade in preda al panico.

Solipsistico: Il personaggio crede di essere l'unica cosa importante nell'universo. Come risultato, ogni volta che viene colpito in combattimento, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20. Se non lo supera, subisce 1 danno aggiuntivo per ogni dado di danno ricevuto.

Visionario: Il personaggio è convinto che il mondo sia un'illusione, e che sia lui che i suoi compagni sono controllati dagli abitanti di un reame alieno e lontano. Subisce una penalità di -2 a tutte le prove di caratteristica e di abilità basate sulla Saggezza.

Volontà debole: La presenza costante di voci demoniache che gli parlano nella testa fiacca la volontà del personaggio, che subisce una penalità di -3 ai tiri salvezza sulla Volontà.

Effetti gravi della depravazione

Apatico: Il personaggio si ritrae in se stesso, perdendo ogni contatto col mondo. Il suo Carisma e la sua Saggezza subiscono una riduzione di 2.

Estasiato: Il personaggio è attirato e affascinato dal male. Non ha più la forza di volontà necessaria per opporsi ad esso. Ogni volta che combatte contro un avversario malvagio, attacca sempre a -4 e tutti i danni inferti sono considerati danni non letali.

Fatalista: Il personaggio è oppresso da un modo di pensare negativo e disfattista, ed è convinto di poter fare ben poco per poter evitare un destino orrendo. Subisce una penalità di -3 ai suoi tiri salvezza.

Fobia grave: Il personaggio sviluppa una fobia grave, che gli impone di superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16 + il GS della sfida) per non cadere in preda al panico ogni volta che si imbatte nell'oggetto della sua fobia. Questo sintomo si sostituisce al suo precedente sintomo di fobia moderata. Vedi pagina 61 per ulteriori dettagli sulle fobie.

Insensibile agli stimoli: Le percezioni sensoriali del personaggio si smorzano e il personaggio perde la capacità di distinguere ciò che accade attorno a lui. Il suo punteggio di Saggezza subisce una riduzione di 2.

Omicida: Il personaggio è soggetto a impulsi omicidi irresistibili. Se si presenta l'opportunità di sferrare un colpo di grazia, deve effettuare quell'azione. Non è in grado di distinguere tra un alleato e un avversario: se c'è qualcuno di indifeso, il personaggio deve sferrare un colpo di grazia.

Paranoico: Il personaggio si fa estremamente sospettoso, anche nei confronti dei suoi migliori compagni. In combattimento, non può fare a meno di stare in guardia e di aspettarsi un colpo a tradimento. Ogni volta in cui uno dei suoi alleati effettua un attacco e non riesce a colpire, il personaggio sospetta segretamente che quell'alleato sia un traditore nascosto all'interno del gruppo. Il personaggio subisce quindi una penalità di -1 a qualsiasi tiro effettuato in quel turno, dal momento che la sua attenzione è rivolta sul sospetto traditore per tenere d'occhio ciò che fa. Se più di un alleato non mette a segno un colpo, le penalità si sommano.

Squilibrato: La mente instabile del personaggio lo rende imprevedibile, specialmente in combattimento. Il personaggio diventa automaticamente *confuso* al suo primo turno di ogni combattimento e a tutti i turni successivi.

Superbo: Il personaggio si considera superiore a tutte le altre creature, perfino agli dei. Le forme di guarigione divine non hanno alcun effetto su di lui.

Vigliacco: Il personaggio diventa un codardo pusillanime. Quando lancia un incantesimo, lo lancia sempre sulla difensiva. Quando attacca, combatte sempre sulla difensiva.

Corruzione e talenti bonus

Un personaggio ottiene un talento bonus quando raggiunge la corruzione moderata e un secondo talento bonus quando raggiunge la corruzione grave. Può trattarsi di un qualsiasi talento bonus di cui il personaggio riesca a soddisfare i prerequisiti.

Dal momento che la corruzione è cumulativa, un personaggio con un talento che comprende tra i prerequisiti un determinato livello di corruzione conserva l'accesso a quel talento anche dopo avere accumulato corruzione sufficiente a passare alla soglia successiva di corruzione. Ad esempio, uno stregone dotato del talento Arcani Corrotti (vedi pagina 120), che richiede depravazione lieve come prerequisito, trae ancora beneficio da quel talento, anche se la sua depravazione sale a moderata o perfino a grave.

Al contrario, scendere sotto il livello di corruzione specificato per un certo talento rende quel talento inutilizzabile. Ad esempio, un personaggio dotato del talento Furia Corrotta (vedi pagina 122), che richiede disfacimento moderato come prerequisito, non può trarre beneficio da quel talento se la sua corruzione scende a lieve, ma ottiene di nuovo accesso a quel talento se in seguito il suo disfacimento sale di nuovo a un livello moderato.

Resistere alla corruzione

Certe sostanze naturali assorbono la corruzione e quindi proteggono coloro che le portano con sé. Alcuni esempi al riguardo possono essere una verga di pura giada delle dimensioni di un dito umano, una pergamena di vello preparata da un agnello di un mese, un pezzo di quercia colpito da un fulmine e scolpito in maniera elaborata, o una fusciacca di seta. Il DM può creare altri esempi appropriati alla sua campagna.

Quale che sia la forma o la sostanza dell'oggetto, gli oggetti che assorbono la corruzione costano 100 mo ciascuno.

Mano a mano che un oggetto assorbe la corruzione, si scurisce, si ammorbidisce e lentamente marcisce. Durante questo periodo, assorbe tutta la corruzione a cui il portatore è esposto, fino a un massimo di 7 punti (sufficienti a proteggere il portatore per una settimana di viaggio attraverso un'area corrotta). Se un individuo porta con sé più oggetti assorbi-corruzione allo stesso tempo, gli oggetti si decompongono tutti gradualmente allo stesso tempo, distribuendo la corruzione assorbita tra ogni oggetto trasportato. La presenza di più oggetti sembra amplificare la corruzione nonostante l'assorbimento, provocando la decomposizione degli oggetti più rapidamente.

Tabella 4-4: Resistere alla corruzione

Numero di oggetti	Punti assorbiti
1	7
2	12
3	15
4	16
5	15
6	12
7	1

CORRUZIONE E ALLINEAMENTO

L'allineamento di un personaggio può essere influenzato dalla corruzione acquisita. Mano a mano che il personaggio acquisisce ulteriore disfacimento, e soprattutto se acquisisce ulteriore depravazione, tende sempre più spesso a commettere azioni malvagie. Il fetore del male avvolge quei personaggi dotati almeno di corruzione moderata, facendoli apparire malvagi agli occhi di un incantesimo *individuazione del male*. Qualsiasi effettivo cambiamento di allineamento è lasciato alla discrezione del DM, ma come regola orientativa i personaggi dotati di corruzione moderata dovrebbero essere quanto meno neutrali, mentre i personaggi dotati di corruzione grave dovrebbero essere generalmente malvagi.

Divinità e codici di condotta

I chierici delle divinità buone rischiano di incorrere nella collera divina se acquisiscono troppa corruzione. Gli avvertimenti divini potrebbero avere inizio quando un chierico acquisisce livelli moderati di disfacimento o di depravazione, o forse anche prima. Un chierico di una divinità buona che raggiunge livelli gravi di corruzione ha violato grossolanamente il codice di condotta della sua divinità e perde tutti i propri incantesimi e i suoi privilegi di classe finché non compie espiazione e non riporta la sua corruzione a un livello quanto meno moderato. (Questa restrizione non vale per i chierici di Eberron, dove le divinità non impongono restrizioni di allineamento ai loro chierici.)

Un paladino che raggiunge un livello di corruzione moderato perde tutti i suoi incantesimi da paladino e i suoi privilegi di classe finché non compie espiazione e non riporta la sua corruzione a un livello quanto meno lieve.

PURIFICARSI DALLA CORRUZIONE

Esistono diversi modi per rimuovere la corruzione da un personaggio, compreso l'uso di incantesimi, l'adempimento di buone azioni e la purificazione in sorgenti sacre. La corruzione non può essere rimossa a meno che il personaggio corrotto non voglia essere purificato. Se un incremento di corruzione porta il punteggio di disfacimento o di depravazione a un livello di corruzione superiore (ad esempio passando da lieve a moderato), nessuno dei due punteggi di corruzione può essere riportato a un livello di corruzione inferiore a meno che non venga curato rapidamente (entro 24 ore) o non si faccia uso di un incantesimo *espiazione*, *miracolo* o *desiderio* (vedi sotto).

Incantesimi

I seguenti incantesimi possono ridurre i punteggi di corruzione se lanciati al di fuori delle aree corrotte. Nessun personaggio può ridurre il proprio punteggio di corruzione con più di un particolare incantesimo specifico al giorno, sebbene diversi incantesimi possono ridurre la corruzione se lanciati sullo stesso personaggio nel corso della stessa giornata.

Desiderio o *miracolo:* Questi incantesimi rimuovono un ammontare di corruzione sufficiente a riportare il bersaglio alla soglia più alta del livello di corruzione immediatamente inferiore, a prescindere dalla quantità di tempo trascorso.

Espiazione: Questo incantesimo può rimuovere la corruzione, ma entro certi limiti. Innanzi tutto, impone sempre una cerca. Secondariamente, l'incantatore decide quanta corruzione rimuovere al momento del lancio di *espiazione*, fino ad un massimo pari al livello dell'incantatore, e riduce il disfacimento e la depravazione del bersaglio di quell'ammontare. Questo uso di *espiazione*, che costa all'incantatore 500 PE, può riportare la corruzione a un livello inferiore.

Guarigione: Questo incantesimo riduce il punteggio di disfacimento e di depravazione del personaggio di 1 punto per ogni tre livelli dell'incantatore. Se usato entro 24 ore dall'acquisizione di un ammontare di corruzione che lo condurrebbe a un livello di corruzione lieve o moderato, *guarigione* può riportare la corruzione sotto quella soglia.

Rimuovi maledizione: Questo incantesimo riduce il punteggio di depravazione del personaggio di 1.

Rimuovi malattia: Questo incantesimo riduce il punteggio di disfacimento del personaggio di 1.

Ristorare: Questo incantesimo riduce il punteggio di disfacimento e di depravazione del personaggio di 1 per ogni quattro livelli dell'incantatore. Se usato entro 24 ore dall'acquisizione di un ammontare di corruzione che lo condurrebbe a un livello di corruzione lieve, può riportare la corruzione sotto quella soglia.

Ristorare superiore: Questo incantesimo riduce il punteggio di disfacimento e di depravazione del personaggio di un numero di punti pari al livello dell'incantatore che lo lancia. Se usato entro 24 ore dall'acquisizione di un ammontare di corruzione che lo aveva condotto oltre la soglia di corruzione successiva, può riportare la corruzione sotto quella soglia.

Buone azioni

Le semplici buone azioni non sono sufficienti per rimuovere la corruzione. Un personaggio che desidera ridurre il suo punteggio di corruzione tramite le buone azioni deve sottoporsi a un particolare rituale guidato da un chierico della sua divinità. Il rituale prepara il personaggio a intraprendere l'azione.

La fede di ogni divinità elenca una lista di buone azioni rituali che i fedeli possono compiere per dimostrare la propria dedizione alla divinità. Ad esempio, i fedeli di St. Cuthbert possono decidere di indossare le vesti sacre della propria fede (il che consente di identificare la loro fede a chiunque li veda) e pattugliare una zona particolare del luogo in cui vivono come parte della milizia o delle guardie cittadine. Andare all'avventura non è mai considerato una buona azione, e se un personaggio intraprende un'avventura prima di avere completato la buona azione dovrà ricominciare il rituale da capo (tuttavia, vedi l'opzione alternativa, sotto).

Le buone azioni devono essere ripetute ogni giorno per una settimana. Al completamento, il punteggio di depravazione del personaggio viene ridotto di 1. Il personaggio può continuare l'azione per un'altra settimana per continuare a

perdere depravazione, o può tornare al tempio per sottoporsi nuovamente al rituale e cominciare un'azione differente.

In alternativa, le buone azioni possono esplicitarsi in una cerca intrapresa per conto della divinità. Al termine della cerca, il punteggio di depravazione del personaggio si riduce di 1 per ogni settimana necessaria a completare la cerca.

Sorgenti sacre

Le sorgenti sacre a una causa o divinità particolare sono situate in regioni remote e per raggiungerle è necessario intraprendere viaggi lunghi e perigliosi. Per ogni giorno che il personaggio trascorre a riposare e purificarsi in una sorgente sacra, il suo punteggio di disfacimento è ridotto di 1. Un personaggio che utilizza questo metodo per ridurre il suo punteggio di disfacimento non può intraprendere altre attività salvo riposare, mangiare, dormire e conversare normalmente.

AMBIENTI DELL'ORRORE

Il luogo in cui è ambientata un'avventura horror è parte della storia, non soltanto un fondale. Alcuni luoghi sono pervasi dalla corruzione del male. Altri esercitano vari tipi di effetti deleteri sulle creature che entrano al loro interno. Alcuni sono infestati, mentre altri evocano semplicemente immagini di morte e di decadimento: cimiteri, mausolei e terreni mortuari di altro tipo. Questa sezione descrive come usare questi ambienti nelle avventure horror.

LUOGHI CORROTTI

Alcuni luoghi sono talmente pervasi dal male che è sufficiente entrarvi per essere sottoposti al disfacimento o alla depravazione, e la corruzione aumenta se il personaggio vi si trattiene. Ad esempio, un tempio malvagio che ha ospitato centinaia di sacrifici umani, un portale che conduce a un piano malvagio, la cripta che funge da dimora di un potente lich o la scena di un omicidio di massa potrebbero tutti contenere un certo grado di corruzione. Perfino interi piani di esistenza potrebbero essere pervasi dalla corruzione.

In base alla natura del sito, un luogo corrotto potrebbe trasmettere disfacimento o depravazione su quei personaggi che vi entrano. I luoghi fortemente associati ai non morti e alla morte generalmente infondono disfacimento, mentre i luoghi collegati agli esterni malvagi e al male degli umani spesso infondono depravazione. Normalmente, l'esposizione iniziale a un luogo corrotto del genere incrementa il punteggio di corruzione di un personaggio (in termini di disfacimento o di depravazione) di 1 punto. Se la malvagità del luogo è molto forte, può incrementare il punteggio di corruzione del personaggio di 1d3 o perfino di 1d4 punti. Un personaggio può effettuare un tiro salvezza (Tempra per resistere al disfacimento, Volontà per resistere alla depravazione) per evitare di rimanere corrotto o quanto meno per ridurre l'incremento ai propri punteggi di corruzione. La CD può variare da 20 per un tipico luogo del genere a 25 o 30 per dei luoghi di estrema malevolenza.

Per ogni 24 ore passate in un luogo corrotto, un personaggio deve superare un altro tiro salvezza per evitare che l'appropriato punteggio di corruzione aumenti di 1. La CD base è pari a 10, +5 per ogni 24 ore consecutive di esposizione.

I luoghi corrotti hanno effetti aggiuntivi che vanno oltre l'incremento della corruzione dei personaggi che vi entrano. Ogni volta che un personaggio lancia un incantesimo contrassegnato con il descrittore del male in un'area corrotta, ottiene +1 al livello effettivo dell'incantatore, ma deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + il livello dell'incantesimo), altrimenti il suo punteggio di depravazione aumenterà di 1. Ogni volta che un personaggio lancia un incantesimo contrassegnato con il descrittore del bene o un incantesimo della sottoscuola di guarigione in un'area corrotta, subisce -1 al livello effettivo dell'incantatore.

Se una creatura muore in un'area corrotta, si anima entro 1d4 ore come creatura non morta, generalmente uno zombi di taglia appropriata. Bruciando il cadavere si previene questo effetto.

Purificare i luoghi corrotti: L'incantesimo *santificare* può rimuovere la corruzione da un'area ma richiede del tempo. L'incantesimo deve rimanere intatto per un anno intero per rimuovere la corruzione. Se durante quel periodo un personaggio nemico lancia *profanare* su una parte o su tutta l'area, l'effetto va perduto e deve essere riavviato tramite un nuovo lancio di *santificare*. L'incantesimo *santificare* ha effetto soltanto su un'area del raggio di 12 metri, quindi le aree più grandi potrebbero richiedere la collaborazione di molti chierici per essere completamente purificate.

EFFETTI DEL TERRORE

Gli effetti descritti in questa sezione sono simili agli elementi del terreno. Mentre gli elementi del terreno influenzano le caratteristiche fisiche delle creature al loro interno, gli effetti del terrore esercitano un impatto sulle capacità e sulle statistiche di gioco in modi magici o apparentemente magici. Ad esempio, invece di fornire copertura o di ostacolare i movimenti, la roccia sanguinaria incrementa l'intervallo di minaccia degli attacchi effettuati nell'area, mentre l'erba nera abissale limita gli effetti di guarigione nelle vicinanze. Ognuno di questi effetti è mirato a rafforzare un'atmosfera di orrore, ostacolando i personaggi senza bloccarli completamente.

Erba nera abissale

Le chiazze di questa folta erbaccia nera spesso si diffondono oltre i portali planari attraverso minuscoli semi inavvertitamente depositati sugli abiti o sull'equipaggiamento dei viaggiatori planari. Quando mette radice sul Piano Materiale, l'erba nera abissale cresce in piccoli ciuffi del diametro di circa trenta centimetri, anche se le sue radici si espandono per un raggio di 1,5 metri appena sotto la superficie del terreno.

Ogni forma di guarigione naturale è impossibile entro 1,5 metri (in qualsiasi direzione) da un ciuffo di erba nera abissale. Anche le forme magiche di guarigione subiscono una limitazione e ripristinano soltanto la metà dei punti ferita normalmente previsti.

Chiunque lanci o sia soggetto a un incantesimo contrassegnato con il descrittore del bene entro 1,5 metri da un ciuffo di erba nera abissale deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il livello dell'incantesimo), altrimenti subirà un incremento di 1 al disfacimento.

Strappare un ciuffo di erba nera abissale dal terreno non è sufficiente a ucciderlo o a negare il suo effetto funesto, e l'erba ricresce in 1d4 giorni. Soltanto estirpando tutte le radici (o distruggendo la pianta tramite *inaridire* o altri incantesimi analoghi) è possibile impedirne la ricrescita.

Pietra notturna

Questa pietra racchiude energia negativa allo stato puro. Una creatura vivente entro 1,5 metri da un pavimento, una muro o una statua fatta di pietra notturna subisce 1d6 danni per round. Un incantesimo *interdizione alla morte* protegge un personaggio da questi danni.

Roccia sanguinaria

In alcuni luoghi, l'essenza stessa della guerra e della violenza trasuda fin nella terra e nella pietra. La roccia sanguinaria, diffusa in natura sui campi di battaglia più antichi o su certi piani esterni, può essere estratta da queste aree e usata per diffondere in altri luoghi la sua essenza violenta. Sia che

accada per natura che per trasposizione, la roccia sanguinaria consente alle armi di colpire con più forza, agli artigli di lacerare più a fondo e al sangue di scorrere più facilmente.

In un'area di roccia sanguinaria qualsiasi attacco sferrato da una creatura situata al suo interno si fa più letale. L'intervallo di minaccia di tutti gli attacchi effettuati in un'area sotto l'influenza della roccia sanguinaria raddoppia. Al fine di beneficiare di questo effetto, la creatura deve toccare il terreno nell'area influenzata. Questo incremento dell'intervallo di minaccia non è cumulativo a quello fornito dal talento Critico Migliorato, dall'incantesimo *estremità affilata* o dalla proprietà delle armi affilata.

Per cospargere deliberatamente la roccia sanguinaria all'interno di un'area sono richiesti 2,5 kg di roccia sanguinaria per ogni 1,5 metri quadrati da influenzare. Limitarsi a portare 2,5 kg di roccia sanguinaria in tasca non è sufficiente a garantire i benefici della sua presenza, anche se potrebbe essere sufficiente a incrementare la corruzione del personaggio. La roccia sanguinaria deve essere diffusa nell'area per almeno 48 ore prima che la sua presenza permei il suolo. La roccia sanguinaria può essere raccolta e rimossa, anche se poi saranno necessarie altre 48 ore affinché abbia effetto in un nuovo luogo.

Roccia sanguinaria corrotta: La roccia sanguinaria corrotta, indistinguibile da quella normale se non per il fatto che emana un'aura malvagia moderata, è satura di odio, male e violenza. Un personaggio che mette a segno un colpo critico mentre si trova su una roccia sanguinaria corrotta deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 25, altrimenti subirà un incremento di 1 al suo punteggio di disfacimento.

Stagno macabro

Gli stagni macabri, che vengono a crearsi nei luoghi dove si è combattuta una grande battaglia e che sono stati poi invasi dall'acqua, sono fenomeni orribili e letali. Chiazze di erba pallida crescono su isole desolate nel mezzo dello stagno, ma nessun animale riesce a vivere in uno stagno macabro.

Uno stagno macabro è pervaso da una tale aura malvagia che certi tipi di magia sono ostacolati entro i suoi confini. Quei personaggi che cercano di lanciare un incantesimo contrassegnato dai descrittori del bene o della guarigione devono superare una prova di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantesimo), altrimenti perderanno l'incantesimo. Le prove di scacciare effettuate per scacciare non morti subiscono una penalità di -4 all'interno di uno stagno macabro, mentre le prove per intimorire non morti ottengono un bonus profano di +4, come se lo stagno fosse sotto l'effetto di un incantesimo *profanare*.

I personaggi accampati all'interno di uno stagno macabro scoprono che il loro sonno è turbato da incubi. Non sono in grado di riposare come si deve, e al mattino sono affaticati e incapaci di recuperare gli incantesimi arcani o divini contrassegnati con il descrittore del bene per le 24 ore successive. Non recuperano alcun punto ferita per la notte passata nello stagno.

Infine, i personaggi costretti dai loro viaggi a una lunga traversata di uno stagno macabro scoprono che lo stagno fiacca la loro volontà e li priva perfino del desiderio di andarsene da quel posto. Sviluppano una sensazione sempre crescente di apatia e disperazione, i loro sensi si smorzano e un sentimento crescente di paranoia si fa strada nei loro cuori. Alla conclusione di ogni settimana passata in uno stagno macabro, ogni creatura vivente deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il numero di settimane consecutive trascorse nello stagno). Un fallimento indica che il personaggio ha perduto ogni volontà di proseguire il viaggio. Non può lasciare lo stagno di sua volontà e non ha alcun desiderio di farlo. Tutti i ricordi della sua vita precedente svaniscono lentamente nel nulla, ed è necessario un incantesimo *desiderio*, *desiderio limitato* o *miracolo* per riportare il personaggio alla normalità.

Altri pericoli: Gli stagni macabri spesso manifestano segni di infestazione (vedi sotto). Anche le malattie sono una presenza comune in uno stagno macabro, come ad esempio la febbre da gallina e il fuoco mentale. Inoltre, alcuni stagni macabri sono pervasi dalla corruzione, e un personaggio che entra nello stagno deve superare un tiro salvezza sulla Tempra. Se lo fallisce, il suo punteggio di disfacimento aumenta di 1d3. Anche se lo supera, il suo punteggio di disfacimento aumenta comunque di 1.

INFESTAZIONI

A volte, durante la loro creazione, i non morti vengono a formarsi privi di una forma fisica e sono soltanto delle presenze di malvagità incorporea. Le infestazioni solitamente sono il risultato di qualche crimine atroce. Questi esseri, legati a luoghi od oggetti particolari, potrebbero rivelare la loro natura inquieta soltanto in modo indiretto, almeno all'inizio. In forma di infestazione, un non morto non può essere influenzato e nemmeno percepito in modo diretto.

Un'infestazione è più fugace di un non morto che appare come un fantasma o un wraith incorporeo, e perfino di quei non morti abbastanza intraprendenti da spingersi sul Piano Etereo. Ogni infestazione è legata a un oggetto o a un luogo e può essere dissolta soltanto tramite esorcismo (vedi "Esorcizzare un'infestazione", pagina 71) o tramite la distruzione dell'oggetto o del luogo in questione. Pur non avendo alcuna presenza fisica, ogni infestazione possiede comunque l'identità di un tipo specifico di non morto. Ad esempio, un'infestazione potrebbe essere simile a un vampiro, mentre un'altra potrebbe assomigliare di più a un wraith.

L'infestazione: Quando un non morto appare come infestazione, infesta un luogo o un oggetto comune incustodito. Il DM, usando lo stesso metodo decisionale che segue per popolare un'area con un mostro standard, sceglie un luogo o un oggetto comune e incustodito da usare come soggetto dell'infestazione. Il DM determina anche la varietà di non morto (scheletro, zombi, wraith o altro) che funge da fonte dell'infestazione. Un non morto può infestare un oggetto a sé stante di taglia compresa tra la Minuscola e l'Enorme. Gli oggetti (sia quelli magici che quelli comuni) attualmente posseduti dal personaggio (in genere indicati come oggetti custoditi) non possono essere infestati. Gli oggetti magici incustoditi hanno diritto a un tiro salvezza simile a quello che effettuerebbero contro un incantesimo lanciato su di loro (CD 10 + 1/2 dei DV del non morto + il modificatore di Car del non morto).

Un'infestazione diventa parte dell'oggetto o del luogo infestato. Le infestazioni sono sempre consapevoli di ciò che accade attorno all'oggetto che hanno infestato. Sono in grado di vedere e sentire ciò che accade nel raggio di 18 metri (ma non sono dotate di vista cieca). Un'infestazione non può essere scacciata, intimorita o distrutta finché la presenza rimane immateriale (ma vedi "Esorcizzare un'infestazione", sotto). Le normali vulnerabilità di un particolare tipo di non morto non sono applicabili all'infestazione associata a quel non morto. Ad esempio, l'infestazione di un vampiro all'interno di un ferro da caminetto non viene distrutta se il ferro viene esposto alla luce del sole.

Effetti di un'infestazione: Quando una presenza infesta un oggetto, può farlo in un paio di modi. I non morti dotati di meno di 5 Dadi Vita possono usare soltanto una forma di infestazione, mentre quelli con 5 o più DV possono rendere nota la loro presenza in due modi: dimora provvisoria o poltergeist.

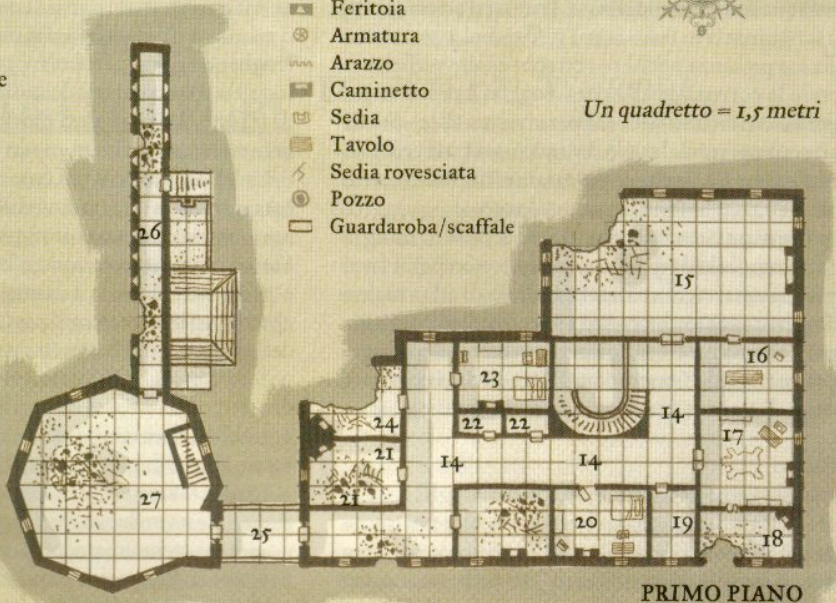
Dimora provvisoria: Una presenza non morta che infesta un oggetto o un'area a volte può diventare qualcosa di più di una semplice presenza e acquisire a tutti gli effetti una forma corporea o incorporea per un numero di volte alla settimana

Casa d'Ombra

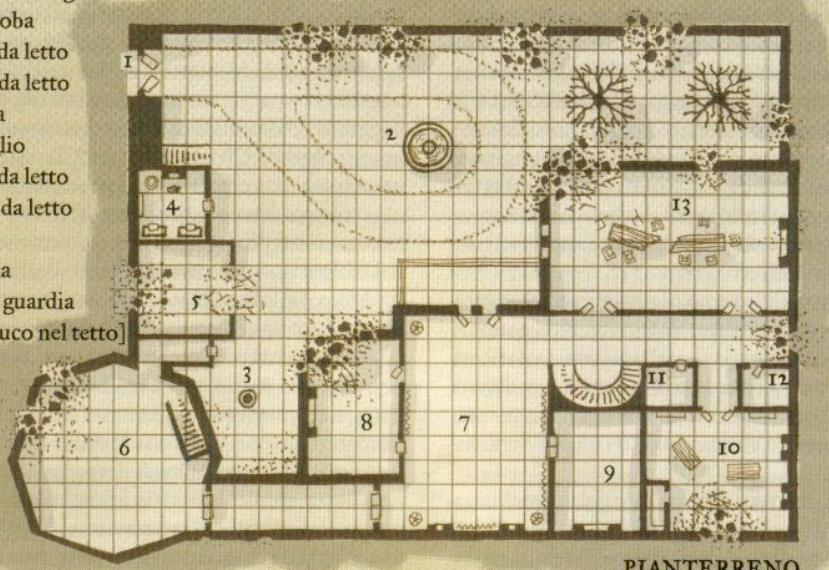
- Porta di legno robusta
- Finestra [sfondata]
- Feritoia
- Armatura
- Arazzo
- Caminetto
- Sedia
- Tavolo
- Sedia rovesciata
- Pozzo
- Guardaroba/scaffale

Un quadretto = 1,5 metri

1. Ingresso
2. Fontana ornamentale
3. Pozzo in pietra
4. Fucina
5. Stalle
6. Torre
7. Sala principale
8. Salotto
9. Sala da fumo
10. Cucina
11. Guardaroba
12. Magazzino
13. Sala da pranzo
14. Corridoio del primo piano
15. Camera da letto principale
16. Biblioteca
17. Studio
18. Laboratorio segreto
19. Guardaroba
20. Camera da letto
21. Camera da letto in rovina
22. Ripostiglio
23. Camera da letto
24. Camera da letto crollata
25. Passerella
26. Torre di guardia
27. Torre [buco nel tetto]



PRIMO PIANO



PIANTERRENO

pari ai suoi Dadi Vita (questo vale anche per le infestazioni che si manifestano come non morti incorporei). La presenza che prende forma in questo modo può farlo in qualsiasi punto dell'area infestata, o nel più vicino spazio vuoto adiacente all'oggetto infestato. Una presenza che prende forma può rimanere in tale forma per un numero di minuti pari ai suoi DV. Un non morto che ha preso forma può tornare alla sua condizione di infestazione in qualsiasi momento, ma deve utilizzare un'azione di movimento per farlo.

Finché è in forma fisica, il non morto può eseguire qualsiasi azione normalmente prevista per un non morto del suo tipo. Può attaccare, subire danni e perfino essere distrutto. Se è distrutto, l'infestazione viene rimossa permanentemente, a meno che non si tratti di un fantasma, di un lich o di un altro tipo di non morto resistente alla distruzione. Molti non morti tentano di riassumere la loro condizione di infestazione se rischiano di essere distrutti.

Poltergeist: Se un oggetto è dotato di parti mobili (un carro, un orologio o una balestra, ad esempio), un'infestazione è in grado di controllare i movimenti dell'oggetto. L'oggetto non potrà muoversi più velocemente di quanto non farebbe il non morto nella sua forma mortale. Quindi, un carro può schizzare fuori dalla stalla senza nessun cavallo a trainarlo o sterzare per investire un pedone, un orologio può rallentare o girare all'indietro, una balestra può inclinarsi e fare fuoco (ma non prendere la mira o ricaricarsi).

Un non morto dotato di almeno 10 DV e di un Carisma pari a 17 può costringere un oggetto ad animarsi anche se l'oggetto non dispone di parti mobili (vedi "Oggetti animati", pagina 192 del *Manuale dei Mostri*), in base alla taglia dell'oggetto. Nessun non morto, a prescindere dal numero di Dadi Vita posseduti o dall'elevato punteggio di Carisma, riuscirà ad animare un oggetto di in Grado di Sfida superiore al proprio.

Se l'infestazione riguarda un luogo anziché un oggetto, tale infestazione può animare un numero di oggetti pari ai suoi DV simultaneamente.

Altri effetti: A prescindere da come renda nota la sua presenza, l'infestazione di un non morto senziente può sempre scegliere di parlare alle creature vicine, in genere usando una voce sussurrante o incoerente che sembra fluttuare nell'aria. Tuttavia, le infestazioni non sono buoni compagni di conversazione. A volte i personaggi potrebbero notare che il luogo in cui si trovano o l'oggetto che hanno rinvenuto ha un'aria strana o un aspetto vagamente inquietante (prova di Intelligenza con CD 15).

Esorcizzare un'infestazione: Che un'infestazione decida di rivelarsi o meno, è sempre soggetta ad essere scoperta e distrutta. Purtroppo, la capacità di scacciare di un chierico non ha effetti diretti sulle infestazioni, se non quello di irritarle e di attirare la loro attenzione su di lui. Serve qualcosa di più forte, vale a dire un esorcismo. Un esorcismo è un rituale, una formula da pronunciare che si appella a una o più divinità affinché scaccino un'infestazione. Esorcizzare un'infestazione è un processo che richiede due fasi: prima si costringe una presenza a diventare fisica, poi, una volta che il non morto si è rivelato, lo si distrugge.

È possibile costringere l'infestazione a rivelarsi attraverso l'uso di un rituale speciale, uno generalmente noto a chiunque sia dotato di gradi in Conoscenze (religioni). Deve essere effettuato da un esorcista che impiegherà dieci azioni di round completo consecutive a intonare la formula esorcizzante; al termine di tale periodo, l'esorcista deve effettuare una prova di Conoscenze (religioni) con CD 20. Se la concentrazione dell'esorcista viene interrotta in qualche modo, il rituale deve iniziare da capo. Se il rituale ha successo, l'infestazione diventa fisica e deve rimanere in tale stato per un round completo. L'azione successiva dell'esorcista può essere un tentativo di scacciare il non morto rivelato o la continuazione del rituale, che richiede un'ulteriore prova di Conoscenze (religioni) con CD 20 alla fine di ogni round. Ogni prova superata costringe il non morto a rimanere in forma fisica (corporea o incorporea che sia) per 1 round aggiuntivo.

Anche quei non morti dotati di 5 o meno DV che normalmente infestano un luogo o un oggetto soltanto come poltergeist sono costretti ad assumere forma fisica da un rituale di esorcismo, nonché tutte le infestazioni che hanno già consumato le loro opportunità settimanali di assumere una forma. Quei non morti che sono costretti ad assumere una forma solitamente usano le loro azioni per cercare di uccidere l'esorcista prima di essere distrutti a loro volta, quindi in genere gli esorcisti sono accompagnati da alleati pronti ad attaccare il non morto non appena questi si rivela.

Luoghi infestati

Tradizionalmente, il termine infestazione si riferisce alla presenza sopra descritta di un fantasma o di un'altra creatura non morta. Tuttavia, potrebbero esistere altre ragioni oltre all'attività diretta di una creatura che procurino a un luogo la reputazione di luogo infestato. Alcune possibilità comprendono la manifestazione di un'essenza malvagia, di una maledizione protratta o degli echi psichici di qualche evento terribile avvenuto in quel luogo. Queste manifestazioni hanno più punti in comune con i pericoli dei dungeon come le fanghiglie verdi che non con i fantasmi veri e propri, in quanto costituiscono un pericolo o una serie di pericoli da superare, ma non offrono alcun avversario da sconfiggere.

Case, castelli e cimiteri sono i luoghi infestati più comuni, e le case o i castelli eretti su un complesso di antiche catacombe o su di un cimitero sono particolarmente propensi ad essere infestati. È possibile infestare qualsiasi luogo, tuttavia: templi, fattorie, scuole, negozi, mercati, ponti, navi, carovane e così via.

Le manifestazioni delle infestazioni sono ripartite in due categorie generiche: effetti di illusione ed effetti telecinetici.

Effetti di illusione: Il bussare improvviso, le catene che si agitano, il fetore della morte che aleggia nell'aria sono tutti esempi di manifestazione illusoria. In genere si tratta di finzioni, simili a *suono fantasma*, *immagine silenziosa* e altri incantesimi correlati che si attivano in certe circostanze o in momenti specifici. Il pianto di un bambino potrebbe manifestarsi ogni volta che un personaggio si ritrova da solo in una determinata stanza di notte. Il rumore di catene agitate potrebbe echeggiare su per una scalinata ogni notte a mezzanotte. Un'altra finzione ricorrente è la ripetizione fantasma degli eventi che avvennero sul luogo, speso eventi traumatici come un omicidio o un suicidio. Quei personaggi che interagiscono con una finzione o un altro effetto di illusione possono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per dubitare dell'effetto, come se si trattasse di un corrispondente incantesimo di illusione.

A volte queste manifestazioni si rivelano allucinazioni piuttosto che finzioni, il che significa che soltanto un personaggio è in grado di percepirle. In alcune occasioni sono trame, visibili a tutti gli osservatori ma in grado di provocare effetti mentali collaterali. Molte delle infestazioni di tipo allucinazione o trama suscitano una forma di paura in coloro che le vedono: i personaggi che non superano un tiro salvezza sulla Volontà possono diventare scossi (CD 12), spaventati (CD 15) o in preda al panico (CD 18). Un odore allucinatorio potrebbe rendere un personaggio infermo (Tempra CD 13 nega) o nauseato (Tempra CD 18 per essere solo infermo). Nelle loro manifestazioni più pericolose, questi effetti possono riprodurre gli incantesimi *allucinazione mortale* (CD 16) o *fatale* (CD 23).

Le manifestazioni illusorie possono anche rivelarsi dei mascheramenti. Le torce potrebbero affievolirsi o cambiare colore. L'immagine riflessa di un personaggio in uno specchio potrebbe avere una forma orribile, o riprodurre le fattezze di qualcun altro. Un amico fidato potrebbe apparire come un mostro orrendo.

Di tanto in tanto, alcuni effetti di infestazione che sembrano illusori si rivelano almeno in parte reali, come gli incantesimi d'ombra, e possono provocare danni reali ai personaggi. L'impressione di dita che scorrono lungo la pelle potrebbe essere un'allucinazione e la sensazione di qualcuno che cammina al proprio fianco potrebbe essere una finzione, ma la percezione di un colpo violento o di una ferita subita potrebbero essere ombre e infliggere danni reali (in genere 1d6, ma a volte più). Analogamente, una sensazione di freddo innaturale in una stanza potrebbe rivelarsi una finzione innocua, ma potrebbe anche trattarsi di un effetto d'ombra che infligge 1d4 danni alla Forza o alla Destrezza, o un livello negativo.

Effetti telecinetici: Un'infestazione può riprodurre uno qualsiasi dei seguenti incantesimi: *mano magica, aprire/chiudere, telecinesi, serratura arcana* o *scassinare*. Le infestazioni spesso si manifestano come oggetti che si spostano in una stanza, porte e finestre che si aprono e chiudono a caso, porte che si chiudono a chiave o si aprono da sole e altri effetti analoghi. Quando un personaggio è soggetto a uno di questi effetti, ha diritto un tiro salvezza o a un tiro di altro tipo per resistere, come se fosse il bersaglio dell'incantesimo riprodotto.

Corruzione e infestazione: Un personaggio che passa la notte in un luogo infestato deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20, altrimenti il suo punteggio di depravazione subirà un incremento di 1. La CD del tiro salvezza potrebbe essere più alta nei casi di infestazione più gravi (vedi "Luoghi corrotti", pagina 68).

Esorcizzare un luogo infestato: Come nel caso di un'infestazione, un esorcista può eseguire un rituale per purificare un luogo infestato. Se l'esorcista riesce ad eseguire con successo il rituale, che richiede dieci azioni di round completo consecutive e una prova di Conoscenze (religioni) con CD 20, le energie dell'infestazione si coagulano in una forma che le rende vulnerabili ai metodi tradizionali di rimozione degli effetti magici, come ad esempio gli incantesimi *dissolvi magie, rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*. Il livello effettivo dell'incantatore di un luogo infestato è il livello dell'incantatore minimo richiesto per lanciare l'incantesimo di livello più alto duplicato dall'infestazione. Se il rituale ha successo, le energie dell'infestazione restano vulnerabili per 1 round completo, ma l'esorcista può proseguire il rituale, e mantenere le energie vulnerabili per 1 round completo effettuando ulteriori prove di Conoscenze (religioni) ad ogni round. Vedi "Esorcizzare un'infestazione" a pagina 71 per ulteriori dettagli sulle procedure di esorcismo.

TERRENO MORTUARIO

La *Guida del* Dungeon Master illustra le regole base del terreno, sia nei dungeon che nelle terre selvagge. Un'avventura horror potrebbe condurre i personaggi su tipi di terreno insolito, specialmente quelli dove sono stati seppelliti i morti. Questa sezione descrive i luoghi di questo genere, usando lo stesso formato e la stessa terminologia del Capitolo 3: "Avventure" nella *Guida del* Dungeon Master.

Cimiteri

I cimiteri di D&D, ben diversi dai sereni parchi tipici del mondo reale, variano da silenziosi luoghi spettrali ad aree decadenti dove liquidi putrescenti trasudano dal terreno o arti putrefatti spuntano dalle tombe ammassate le une sulle altre. L'aria è satura del fetore della morte.

La maggior parte dei cimiteri occupa un tratto di terreno adiacente a un luogo di culto, generalmente un tempio di Wee Jas. Sono più frequenti nelle aree civilizzate che non nelle terre selvagge e solitamente sorgono su un capo aperto. La tabella sottostante descrive a tratti generali la probabilità che un determinato quadretto contenga un elemento del terreno. Invece di tirare per ogni quadretto, il DM può usare le percentuali indicate nella tabella sottostante per comporre le mappe dei suoi cimiteri.

Elementi del terreno dei cimiteri

	— Età del cimitero —		
	Nuovo	Moderato	Antico
Albero, gigantesco	1	1	1
Albero, tipico	5%	5%	5%
Lapide	25%	50%	75%*
Mausoleo	5%	10%	20%*
Muro	5%	5%	5%*
Statua, memoriale	10%	15%	20%*
Volta	5%	10%	15%

*25% danneggiato in qualche modo

Albero: Molti cimiteri vengono tenuti sgombri dagli alberi, ma alcuni dispongono di qualche albero sparso, e altri potrebbero disporre di un unico grosso albero all'interno delle mura. (L'"1" sulla tabella rappresenta il fatto che la presenza di più di un albero gigantesco in un cimitero è cosa molto insolita.) Vedi pagina 87 della *Guida del* Dungeon Master per ulteriori informazioni sugli alberi come elementi del terreno.

Lapide: Più vecchio è il cimitero, più lapidi conterrà. Più trascurato è il cimitero, più è probabile che alcune lapidi siano storte, siano spezzate o siano cadute. I confini di un cimitero solitamente vengono fissati alla sua fondazione, quindi aggiungere ulteriori tombe col passare del tempo significa ammassarle sempre più vicine le une alle altre, magari aggiungendo più salme in ogni fossa. Quando il DM decide di collocare una lapide in un quadretto, non deve preoccuparsi della sua posizione precisa all'interno del quadretto. Servono 2 quadretti di movimento per entrare in un quadretto che contiene una lapide. Una creatura situata nello stesso quadretto di una lapide ottiene un bonus di +2 alla Classe Armatura e un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi (questi bonus sono cumulativi ad eventuali bonus di copertura forniti da altre fonti). Una tipica lapide possiede durezza 8 e 45 pf.

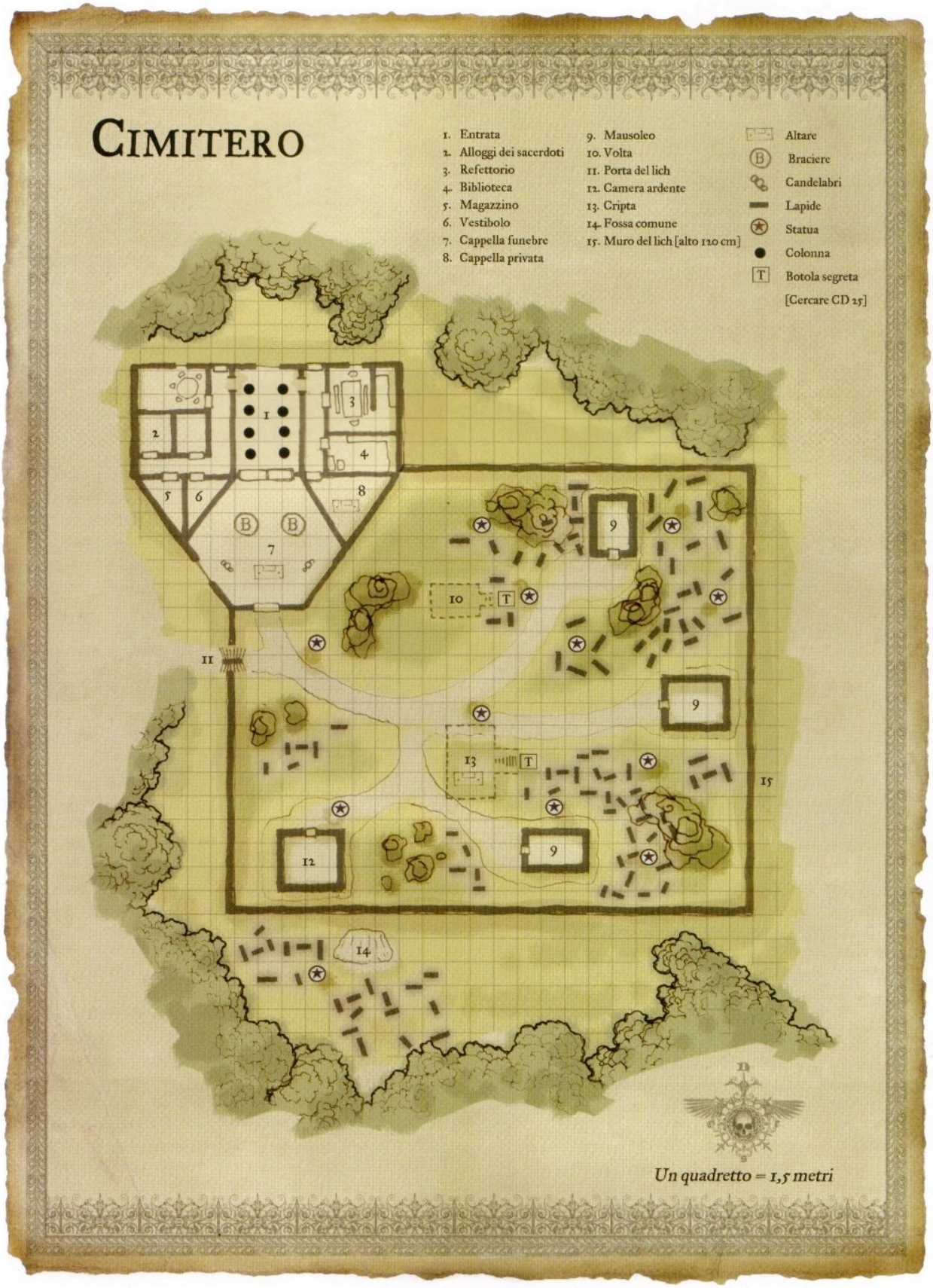
In teoria è possibile ergersi in piedi su una lapide. Un personaggio può saltare sulla cima di una lapide (vedi la descrizione dell'abilità Saltare a pagina 81 del *Manuale del Giocatore*) con una prova di Saltare con CD 10. Chi sta in piedi su una lapide ottiene un bonus al tiro per colpire dovuto alla posizione sopraelevata. Per rimanere in quella posizione è necessario mantenere l'equilibrio su una superficie larga circa 7,5 cm (Equilibrio CD 15), che potrebbe essere pendente (+2 alla CD), ostruita se la lapide è vecchia e cadente (da +2 a +5 alla CD) o resa scivolosa dalla pioggia o dal muschio (ancora da +2 a +5 alla CD). Vedi la descrizione dell'abilità Equilibrio a pagina 75 del *Manuale del Giocatore*.

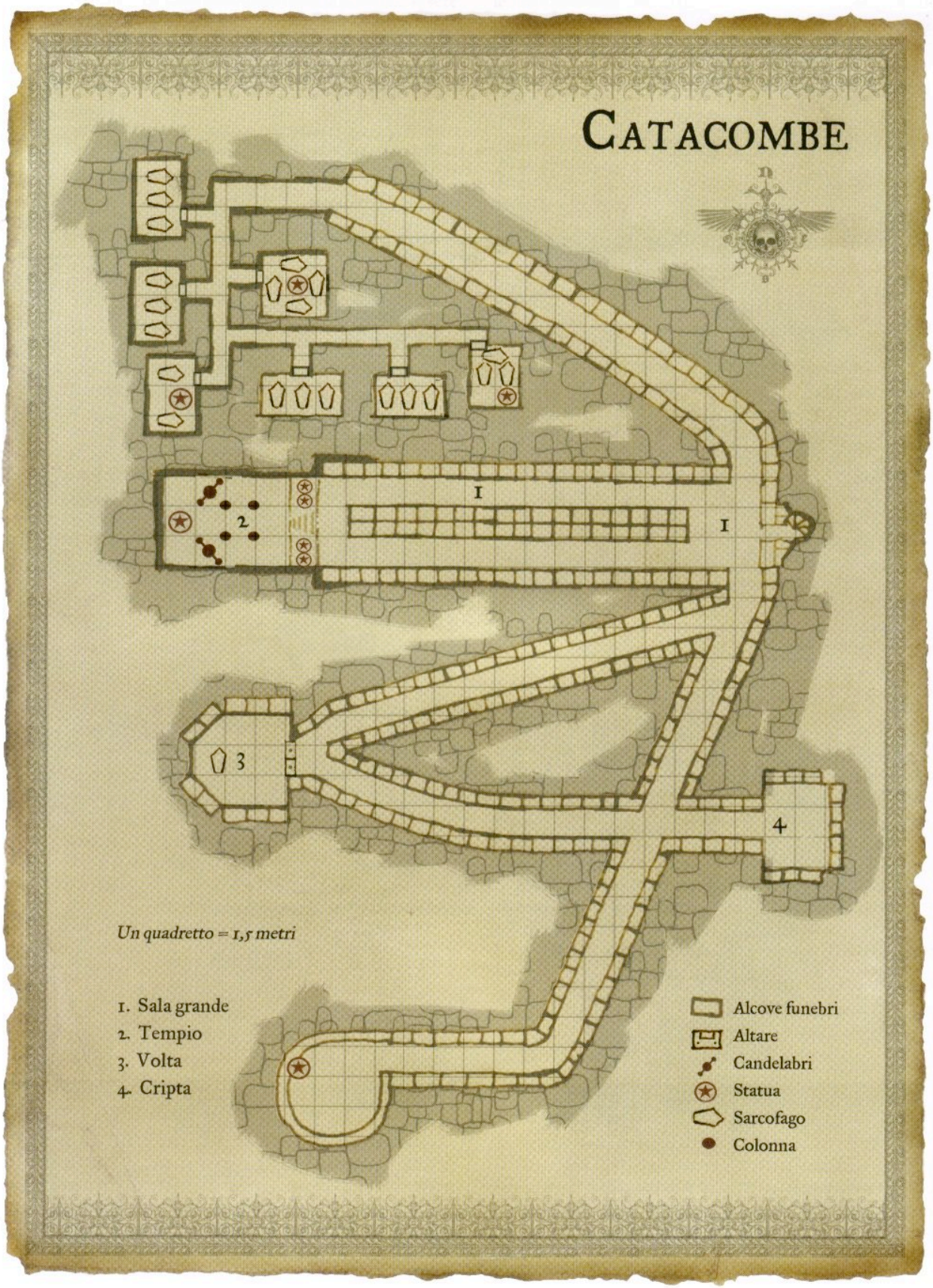
Alcune lapidi sono stese orizzontalmente sul terreno invece di essere collocate erette. Tali lapidi non forniscono copertura e non influenzano il movimento in alcun modo.

Un cenotafio assomiglia a una lapide, ma è un simbolo commemorativo per ricordare qualcuno che non è stato sepolto in quel luogo (ad esempio un defunto il cui cadavere non è stato recuperato).

Mausoleo: Un mausoleo è un piccolo edificio indipendente, generalmente fatto di pietra e destinato a ospitare una singola salma o un gruppo di salme, come ad esempio i membri di una famiglia. La dimensione dei mausolei può variare ampiamente, da uno spazio a malapena sufficiente a ospitare una bara a un edificio talmente grande da disporre di camere separate per ogni membro o ramo della famiglia. I mausolei sono molto simili a dei dungeon in miniatura, generalmente con pareti di mattoni superiori (a volte rinforzate in

CIMITERO


1. Entrata
2. Alloggi dei sacerdoti
3. Refettorio
4. Biblioteca
5. Magazzino
6. Vestibolo
7. Cappella funebre
8. Cappella privata
9. Mausoleo
10. Volta
11. Porta del lich
12. Camera ardente
13. Cripta
14. Fossa comune
15. Muro del lich [alto 120 cm]
Altare
Braciere
Candelabri
Lapide
Statua
Colonna
Botola segreta
[Cercare CD 25]
Un quadretto = 1,5 metri


CATACOMBE
1
1
2
3
4
Un quadretto = 1,5 metri
1. Sala grande
2. Tempio
3. Volta
4. Cripta
Alcove funebri
Altare
Candelabri
Statua
Sarcofago
Colonna

ferro e studiate per durare in eterno), pavimenti lastricati e porte di pietra saldamente chiuse a chiave. Alcuni mausolei comprendono una volta (vedi sotto).

Una camera ardente è simile a un mausoleo, ma è usata per custodire i resti di numerosi individui che non è stato possibile identificare. A volte non è possibile nemmeno separare i singoli resti di un cadavere da quelli degli altri, e quindi vengono raggruppati tutti assieme: i teschi su una mensola, i femori su un'altra e così via.

Muro: Un cimitero solitamente è delimitato da un muro (a volte chiamato muro del lich). Questi muri solitamente sono pareti di mattoni, o a volte di mattoni superiori, come descritto a pagina 59 della *Guida del* DUNGEON MASTER. Hanno un'altezza che può variare da 120 cm a 240 cm.

Una porta del lich è una piccola entrata coperta da cui è possibile accedere al cimitero. Contiene una piattaforma dove è possibile poggiare la bara mentre vengono recitate delle preghiere per il defunto. Questa piattaforma, chiamata il riposo della bara o la pietra del lich, è alta circa 120 cm, larga 60 e lunga 240. In genere è fatta dello stesso tipo di mattoni del muro.

Oltre le mura del cimitero a volte è possibile trovare le tombe dei suicidi, dei criminali, degli stranieri, dei viaggiatori o di altri soggetti ritenuti indegni di riposare all'interno del cimitero. Tale area è generalmente nota come il campo del vasaio. I non morti sono particolarmente frequenti attorno a queste tombe, che potrebbero non essere consacrate allo stesso modo di quelle del cimitero.

Statua, memoriale: Le statue sono piuttosto comuni come forme di lapidi particolarmente elaborate, per coloro che sono abbastanza facoltosi da potersele permettere. Come descritto nella *Guida del* DUNGEON MASTER (pagina 64), una statua funziona come un pilastro largo, occupa un quadretto e fornisce copertura. Una prova di Scalare con CD 15 consente a un personaggio di scalare una statua.

Volta: Una volta è un luogo di riposo sotterraneo, solitamente destinato ai membri di una singola famiglia. L'ingresso di una volta in genere è una porta segreta che simula una lapide stesa sul terreno (Cercare CD 25). Una scalinata scende dall'ingresso fino alla volta, che per il resto è simile a un mausoleo.

Una cripta è una volta dotata di un altare. Tali paramenti religiosi solitamente adornano i luoghi dell'eterno riposo dei santi (specialmente dei martiri), dei chierici, dei paladini e di altri campioni di una religione.

Altri elementi del terreno dei cimiteri: Una fossa comune è un'unica area scavata in cui sono stati seppelliti numerosi cadaveri. Vengono usate quando muoiono molte persone in un lasso di tempo ristretto e non è possibile seppellirle separatamente (come ad esempio le vittime di un massacro o di una battaglia), e a volte sono situate al di fuori delle mura del cimitero. Le fosse ardenti, invece, contengono dei resti riesumati e seppelliti di nuovo, a volte ripartite come le ossa di una camera ardente. Una fossa dell'epidemia è una fossa comune scavata per accogliere le vittime di un'epidemia. Le fosse comuni e le fosse ardenti a volte generano grossi non morti formati da più cadaveri, come ad esempio i necromani (descritti nel *Manuale dei Mostri II*). Quando i non morti vengono a formarsi nelle fosse dell'epidemia, sono invariabilmente dotati della capacità di trasmettere quella specifica malattia con i loro attacchi.



Elementi di un cimitero

Illustrazione di Daarken

Catacombe

Se i cimiteri sono le terre selvagge delle campagne horror, le catacombe fungono da dungeon. Una catacomba è all'atto pratico un cimitero sotterraneo. Alcune catacombe sono ricavate da complessi di caverne naturali, mentre altre vengono scavate specificamente per ospitare i defunti. In genere le tombe sono ricavate lungo le pareti e poi sigillate con pietre o mattoni; in altri casi le tombe vengono scavate anche a terra. Le tombe di una catacomba possono essere costituite da semplici ripiani usati come ossari (piccole scatole ideate per contenere soltanto le ossa di un cadavere cremato) invece che come spazi chiusi destinati a contenere un cadavere completo.

Pareti: Una catacomba ricavata da un complesso di caverne naturali è dotata di pareti in pietra non lavorata... almeno là dove lungo le pareti non sono state ricavate delle tombe. Le pareti di altre catacombe sono fatte in pietra scolpita o in mattoni. Le tombe ricavate lungo le pareti sono sigillate e sono considerate pareti in mattoni superiori. Se sulle pareti delle catacombe sono stati scavati dei ripiani, scalare quelle pareti diventa molto più facile (Scalare CD 10).

Porte: È raro che le catacombe contengano delle porte; a volte ne viene collocata qualcuno per proteggere le camere o le tombe più importanti. Le porte interne delle catacombe sono quasi sempre fatte di pietra.

Camere: Una tipica catacomba è un intreccio labirintico fatto di passaggi e piccole camere scavate in vari periodi diversi. Le volte e le cripte sono camere comuni all'interno delle catacombe. Alcune camere potrebbero contenere un singolo sarcofago di pietra. A volte un tempio può costituire parte di una catacomba... differenziandosi da una cripta per la mancanza di tombe al suo interno.

REGOLE DELLA CAMPAGNA

DUNGEONS & DRAGONS è, prima di ogni altra cosa, un gioco di fantasy eroico. Questo significa che alcune sue regole sono poco adatte a una campagna horror. Nello specifico, le regole relative all'allineamento, alle divinazioni, alla morte e al ferimento non esprimono le sensazioni di orrore al loro meglio. Di seguito sono inclusi alcuni suggerimenti su come alterare, rimuovere o aggiustare tali regole, offrendo opzioni adeguate sia a coloro che vogliono cambiare le loro campagne che a coloro che desiderano far funzionare le cose senza troppi cambiamenti. Queste regole modificate e facoltative sono destinate principalmente a una campagna horror a lungo termine, piuttosto che alle sessioni in cui gli elementi dell'orrore appaiono soltanto occasionalmente.

ALLINEAMENTO

L'orrore tratta di misteri e di fenomeni ignoti, di segreti e di menzogne, di sfumature di grigio e di individui costretti a compiere azioni che detestano. Il sistema dell'allineamento in D&D, tuttavia, è una struttura relativamente concreta, che rappresenta forze effettive e tangibili del multiverso. Anche se è possibile condurre una campagna horror usando il sistema di allineamento esistente, alcuni DM e alcuni giocatori scoprono che alterando o rimuovendo l'allineamento, l'atmosfera desiderata ne trae beneficio.

Regola opzionale: Allineamento comportamentale

In questo sistema opzionale, l'allineamento esiste ancora ma è tutt'altro che assoluto come previsto dalle regole base. Il bene, il male, la legge e il caos non esistono come forze universali vere e proprie. L'allineamento misura invece l'atteggiamento generale di un personaggio nei confronti della vita, del mondo e della gente attorno a lui. Il bene e il male non esistono più come sottotipi di mostri o come descrittori degli incantesimi, in quanto gli oggetti e gli strumenti sono definiti da ciò che fanno e da come vengono usati, e non attraverso un valore morale intrinseco.

Per certi tipi di personaggi esistono ancora certe indicazioni e restrizioni, naturalmente. Un paladino deve comunque essere retto e onorevole, aiutare gli altri e osservare in ogni occasione i dettami dell'allineamento legale buono. Un barbaro non deve comunque essere legale. I demoni restano sempre caotici malvagi. Tali necessità rappresentano dei codici di comportamento che quei personaggi devono comunque seguire, o dei tratti di personalità comuni alla razza o alla classe, piuttosto che una forza imperiosa a cui ogni creatura è legata.

Alcuni giocatori potrebbero addirittura fare a meno di mettere un allineamento sulle schede del loro personaggio, e giocare invece il personaggio in base all'umore. Le voci dell'allineamento che compaiono nel *Manuale dei Mostri* cessano di essere regole e diventano più una specie di traccia. Il drago blu medio tenderà comunque a comportarsi in modo legale malvagio, ma lo farà a causa della sua personalità, non come parte intrinseca della sua natura o come rappresentante di una qualche forza misticamente individuabile.

Quando si usa un sistema di allineamento comportamentale, il personaggio deve decidere come trattare i vari incantesimi basati sull'allineamento, come ad esempio *individuazione del male* e gli incantesimi di *cerchio magico*. L'opzione più semplice è eliminarli dal gioco. Così facendo alcune opzioni scompaiono dalle liste degli incantesimi, ma considerata la varietà di incantesimi disponibili, l'effetto sugli incantatori non dovrebbe essere poi troppo deleterio.

Invece di eliminare del tutto gli incantesimi basati sull'allineamento, il DM può sempre modificare il loro funzionamento. *Individuazione del male*, ad esempio, potrebbe individuare le intenzioni, non la natura intrinseca di una creatura. Indicherebbe soltanto qualcuno impegnato in un'attività malvagia. Ad esempio, un adoratore di Vecna che consegna a un suo lacché del veleno da somministrare al sindaco della città apparirebbe come malvagio in quanto attualmente sta progettando un delitto. D'altro canto, se lo stesso adoratore di Vecna stesse acquistando un paio di pantaloni presso la sartoria locale, non sarebbe individuato dall'incantesimo. Potrebbe perfino essere rilevato come buono, in quei momenti in cui sta aiutando un amico o un alleato. Alcuni individui e creature sono talmente orribili, o hanno commesso un tale numero di atti malvagi che comparirebbero comunque come malvagi a prescindere dalle loro azioni, ma dovrebbe trattarsi di pochi e rari individui. I vari incantesimi di *cerchio magico*, invece, potrebbero diventare un unico incantesimo in grado di conferire i suoi benefici contro qualsiasi essere senziente intento ad attaccare l'incantatore.

Le questioni di allineamento comportamentale diventano più complicate da gestire nel caso di quei personaggi e creature dotate di capacità innate incentrate sull'allineamento, come ad esempio punire il male o riduzione del danno xx/bene. Nel caso di abilità che prevedono un numero limitato di usi al giorno, le restrizioni relative al bersaglio potrebbero essere rimosse. Una capacità di punire che funzioni su tutti i nemici sembra sostanzialmente più potente rispetto a una che funziona soltanto contro i nemici malvagi, ma all'atto pratico basta pensare a quanto spesso i paladini combattono contro delle creature malvagie, e la differenza pratica sarà minimale. In alternativa, punire il male potrebbe funzionare su tutti coloro attualmente impegnati in qualche azione malvagia. (Prendere parte a una razzia per saccheggiare, violentare e massacrare i cittadini di un piccolo paese potrebbe essere un buon esempio. Attaccare il paladino in questione potrebbe o non potrebbe rientrare in questa categoria, a seconda delle circostanze.)

La riduzione del danno potrebbe limitarsi alla magia, o riguardare categorie del tutto nuove. Ad esempio, si potrebbe penare a una riduzione del danno divino, in cui un chierico o un paladino devono consumare un uso di scacciare non morti per infondere nell'arma un flusso di potere divino che duri un numero di round pari al loro livello di scacciare più il loro modificatore di Carisma. Per quella durata, l'arma (che potrebbe anche non essere impugnata dal chierico o dal paladino in persona) riuscirà ad oltrepassare la riduzione del danno della creatura.

Perché fare lo sforzo di passare a un sistema di allineamento comportamentale di natura più astratta? Perché genera incertezza, che è un fattore essenziale in molte storie dell'orrore. Impedisce di scoprire facilmente il nemico o il mostro nascosto attraverso l'uso di incantesimi di individuazione dell'allineamento. Forse, cosa più importante, conferisce profondità e complessità alle motivazioni. "Perché è malvagio" non è più una spiegazione plausibile per il comportamento di un nemico. Ha ucciso per vendicare un affronto di qualche tipo? Agiva per conto di qualcun altro? Era posseduto?

L'allineamento comportamentale conferisce inoltre ai PG maggiore libertà di scelta. Un tema comune dell'orrore è la tentazione dell'eroe. O che accada perché la situazione è talmente disperata da dover ricorrere a mezzi che normalmente non avrebbe mai intrapreso, o perché gli è stato offerto un

ALLINEAMENTO COMPORTAMENTALE O RELATIVO

Va specificato che il sistema di allineamento comportamentale o interno descritto in queste pagine non equivale a un sistema di allineamento relativo. L'allineamento comportamentale qui descritto rappresenta dei codici di condotta personali, piuttosto che delle forze fondamentali, ma le definizioni dei vari allineamenti restano comunque valide. Vale a dire, certi comportamenti restano comunque considerati buoni (aiutare gli altri a prescindere dal beneficio che se ne può ottenere) o malvagi (fare del danno agli altri a prescindere dal beneficio che se ne può ottenere), come descritto nel *Manuale del Giocatore*. Al contrario, in un sistema di allineamento relativo, nulla è assoluto. Norme e definizioni culturali diverse entrano in gioco. Certe azioni considerate malvagie (schiavismo, omicidio, cannibalismo) potrebbero essere considerate accettabili in alcune società fantasy. Definire il bene e il male diventa letteralmente impossibile, se non agendo caso per caso e tenendo conto di tutte le norme culturali e di background.

Anche se è certamente possibile giocare DUNGEONS & DRAGONS in questo modo, il gioco cambia a un livello fondamentale e si spinge oltre gli obiettivi previsti da questo volume.

premio talmente allettante da spingerlo a ignorare la voce della sua coscienza, il protagonista dei racconti dell'orrore spesso compie delle azioni di cui si pente in seguito. Se un giocatore crede che l'allineamento sia vincolante, potrebbe essere riluttante a intraprendere certe azioni, anche se crede che farlo sarebbe appropriato per la storia. Con un sistema più astratto, tuttavia, è più probabile che i giocatori consentano ai loro personaggi di correre qualche rischio.

Questa applicazione dell'allineamento vale anche per i PNG. Un alleato un tempo virtuoso o fidato potrebbe commettere qualche atto discutibile, mosso dalla disperazione o dalla tentazione, senza per questo "convertirsi al male" in toto. Uno stesso arcimago, generale o genio potrebbe dimostrarsi un nemico in certe circostanze e un alleato in altre, senza che gli eroi scoprano le sue vere motivazioni. Infine, incoraggia le alleanze, le amicizie e perfino le relazioni romantiche tra i PG e i PNG, in quanto il fattore "Oh, non posso mettermi con lei, è malvagia" non avrebbe più alcun valore.

Sostituire l'allineamento con la corruzione

Se il DM intende fare un uso sostanziale del nuovo meccanismo della corruzione (vedi pagina 62) nella sua campagna, può usare la corruzione per sostituire l'allineamento. A differenza dell'allineamento, la corruzione non usa concetti contrapposti (bene contro male, legge contro caos) nelle sue descrizioni. Un personaggio è corrotto oppure non lo è, e basta.

In un sistema del genere, i personaggi corrotti sono malvagi o destinati a diventarlo: costituiscono una minaccia per la gente e forse per le intere nazioni. I personaggi privi di corruzione possono agire altruisticamente o egoisticamente, con gentilezza o crudeltà, con generosità o avarizia, in base alle loro qualità. Un mostro malvagio possiede un punteggio di corruzione pari alla metà del suo punteggio di Carisma; i non morti malvagi ottengono un modificatore di +1 e gli esterni malvagi un modificatore di +2.

In questo tipo di campagna, i vari incantesimi in grado di individuare l'allineamento dovrebbero essere sostituiti con *individuazione della corruzione* e i vari incantesimi di protezione come ad esempio *cerchio magico contro il caos* con *cerchio magico contro la corruzione*. Le varie capacità di *punire* ora funzionano contro le creature corrotte (o contro quelle non corrotte, se possedute da qualcosa che è intrinsecamente corrotto o ha abbracciato la corruzione).

La corruzione potrebbe perfino essere responsabile per l'esistenza di certi tipi di mostri e archetipi che hanno origini diverse nelle campagna standard. Ad esempio, il rituale per diventare un lich potrebbe richiedere che l'incantatore sia corrotto (o potrebbe infondere esso stesso corruzione nell'incantatore). Un guerriero crudele la cui corruzione sia superiore alla sua Saggezza potrebbe diventare un cinghiale mannaro. Forse i draghi cromatici sono il frutto di alcuni draghi metallici che divennero corrotti nelle ere passate.

Dal momento che la corruzione è una minaccia per chiunque, i personaggi eroici potrebbero allearsi con quelli malvagi o egoisti per combattere contro un comune nemico. Tuttavia, non tutte queste alleanze sono destinate a concludersi bene. I nemici potrebbero non essere veramente corrotti, ma semplicemente dotati di personalità e comportamenti malvagi, e una storia potrebbe ruotare attorno a una lotta su tre fronti tra gli eroi, una banda di nemici o mostri corrotti e le forze del male, rappresentate da uno sprezzante e malevolo (ma non corrotto) PNG.

Aggirare l'allineamento

Se il DM decide di mantenere l'allineamento tradizionale nella sua campagna horror, si trova di fronte a un problema di tipo diverso. Vale a dire: come mantenere la tensione e il mistero di fronte a incantesimi e perfino capacità di classe innate che consentono ai personaggi di individuare la presenza del male? Naturalmente il DM potrebbe rimuovere questi incantesimi (e alcune campagne potrebbero perfino funzionare meglio senza di essi), ma questo stronca sul nascere il tentativo di muoversi all'interno del sistema già esistente.

Innanzi tutto, qualsiasi essere intelligente e competente è consapevole dell'esistenza di incantesimi in grado di individuare l'allineamento, e può prendere provvedimenti per evitarlo. Qualsiasi nemico in grado di lanciare incantesimi e che desideri rimanere nascosto farà un uso frequente di incantesimi come *allineamento imperscrutabile*. Certo, se ogni nemico fa uso di questa tattica, i giocatori probabilmente troveranno frustranti gli incantesimi e le capacità di individuazione dell'allineamento e arriveranno a ritenerli praticamente inutili. Di tanto in tanto, tuttavia, il DM può consentire a un nemico di celare magicamente i suoi intenti malvagi, specialmente se ha senso nell'ottica del personaggio.

Inoltre, il DM può fare uso di nemici in cui l'allineamento non è rilevante. Un fantasma infuriato che massacra gli abitanti di un quartiere affollato per ottener vendetta non si curerà minimamente del fatto che i PG possano individuare il suo allineamento, dal momento che dispone di un'infinità di modi per evitarli o per scappare. Un assassino psicotico non è nemmeno in grado di preoccuparsi del rischio che qualcuno possa riconoscerlo per ciò che è in realtà. (Inoltre, se è veramente pazzo, si potrebbe anche arrivare a dire che non sia malvagio, almeno non nel senso stretto del termine.)

L'individuazione dell'allineamento diventa praticamente inutile nel caso di creature in grado di possedere gli altri. Il capitano delle guardie cittadine potrebbe essere un individuo integerrimo. Questo non fa di lui un assassino meno pericoloso quando cade sotto l'influenza di un demone possessore. Non verrà rilevato dagli incantesimi di individuazione dell'allineamento, a meno che non sia posseduto attivamente, e se gli eroi sorprendono il demone mentre funge da passeggero, questi può sempre abbandonare il corpo. Anzi, ingannare o costringere gli eroi a uccidere un innocente il cui unico crimine è stato cadere vittima della possessione è la ciliegina sulla torta per quel tipo di creature.

È inoltre possibile usare dei nemici che non sono veramente malvagi. I costrutti e i non morti privi di mente possono agire per conto di un essere malvagio, ma non sono malvagi in sé. Se adeguatamente costruiti o camuffati, possono passare per esseri umani, almeno a una certa distanza. Gli animali addestrati o controllati per attaccare gli altri possono seminare il caos in una città o in un paese senza essere percepiti dagli incantesimi di individuazione dell'allineamento.

Infine, che significa se i PG sono in grado di individuare l'allineamento? Di certo l'assassino deviato, il sicario straniero o il cultista di Demogorgon non sono le uniche persone malvagie in città. Gli eroi non possono uscire per le vie della città e iniziare a uccidere la gente. Difficilmente le guardie cittadine glielo lasceranno fare. Inoltre, è assai probabile che gli incantesimi di individuazione dell'allineamento non siano accettabili come prove di un crimine nella maggior parte delle società di D&D. Dopotutto, essere malvagi non significa necessariamente avere violato la legge (specialmente se il personaggio è legale malvagio). A questo si aggiunga il fatto che esistono così tanti modi per fuorviare o ingannare questi incantesimi, ed è probabile che la legge abbia già archiviato gli incantesimi di individuazione dell'allineamento come prove circostanziali nel migliore dei casi. Quei PG che presumono di poter attaccare un nemico sospettato semplicemente perché ha attivato la capacità di percepire il male del paladino potrebbero ritrovarsi dal lato sbagliato della porta della prigione.

DIVINAZIONE

Non tutte le avventure horror fanno uso del mistero, ma nella maggior parte di esse il mistero è un elemento fondamentale. E ben poche cose procurano più mal di testa a un DM che deve condurre un mistero dei vari incantesimi di divinazione. I giocatori dotati di tali magie possono scoprire indizi e fare progressi della trama assai più velocemente di quanto il DM immaginasse. Senza una preparazione adeguata, la divinazione può rovinare la tensione e il crescendo di una storia, o addirittura di un'intera campagna.

Nella maggior parte dei casi, non è consigliabile rimuovere la divinazione dal gioco. Occupa uno spazio troppo importante nelle varie liste degli incantesimi e dispone di numerosi usi vitali (anche se non risolutivi). La migliore opzione per il DM in molte campagne, sebbene richieda un'operazione di riequilibrio, è ricompensare gli usi inventivi delle magie di divinazione e allo stesso tempo assicurarsi che gli incantesimi non eliminino la necessità di indagare e il modo creativo di pensare.

I parametri precisi degli incantesimi di divinazione non vanno mai dimenticati. *Individuazione dei pensieri* sembra un buon modo per identificare un assassino in mezzo a una folla, ma consente un tiro salvezza sulla Volontà. Contro i bersagli privi di mente o contro coloro che sono sinceramente inconsapevoli delle loro azioni, è completamente inutile. *Chiaroudienza/chiaroveggenza* ha una portata limitata e consente di spiare soltanto un luogo specifico.

Gli incantesimi che costituiscono una vera sfida per il DM, quindi, sono incantesimi come *comunione, rivela locazioni, scrutare* e *visione del vero*. Ancora una volta, tenendo bene a mente le loro restrizioni, è possibile aggirarne la pericolosità per la trama senza renderli inutili.

Comunione fornisce solo un sì o un no come risposta alle domande, e le informazioni particolarmente nascoste potrebbero risultare ignote anche alla divinità.

Rivela locazioni è uno strumento potente, ma funziona soltanto se l'incantatore ha visto o toccato la persona o l'oggetto in questione, o se è in possesso di qualcosa che appartiene all'individuo. L'incantesimo rivela soltanto dove si trova l'oggetto o la creatura in quel momento. Se l'incantatore scopre che il lupo mannaro che cerca (attualmente in forma umana) si trova nel bel mezzo di una taverna, ciò non significa che sia in grado di indicare di quale avventore si tratti tra le tre dozzine presenti. Stando alla descrizione dell'incantesimo (*Manuale del Giocatore*, pagina 284), un DM potrebbe stabilire che, se l'incantatore non dispone di qualcosa che appartiene al bersaglio, deve conoscere l'identità dell'individuo che sta cercando di localizzare. Ad esempio, "la persona o la creatura che ha ucciso il sindaco" non è un bersaglio accettabile per l'incantesimo. Soltanto usando il nome del bersaglio o un altro titolo associato specificamente al bersaglio, l'incantatore è in grado di utilizzare *rivela locazioni*.

L'incantesimo *scrutare* fa uso di limitazioni simili. Il soggetto ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà e i bonus a quel tiro salvezza sono di entità notevole se l'incantatore non conosce bene quell'individuo. Anche se l'incantatore ha successo, l'incantesimo *scrutare* potrebbe non fornirgli le informazioni che cerca. A meno che non conosca bene l'area, vedere ogni cosa nel raggio di 3 metri dal soggetto difficilmente sarà sufficiente a stabilire la sua ubicazione attuale. Inoltre, può soltanto vedere; ogni cosa che il soggetto dice o sente rimane un mistero.

Infine, *visione del vero* è utile al fine di vedere oltre le illusioni e individuare i mutaforma, ma soltanto se l'incantatore sa quando usarlo. Un minuto per livello è un periodo molto lungo in combattimento, ma non lo è affatto nel corso di una conversazione.

Naturalmente, i nemici più intelligenti terranno conto che i loro avversari possono fare uso di tutte queste tecniche. Se anche loro sono degli incantatori, quasi sicuramente ricorreranno ai molti incantesimi fuorvianti o di camuffamento studiati per bloccare le magie di divinazione. Coloro che non sono incantatori potrebbero disporre di vari oggetti magici in grado di duplicare quelle capacità protettive. Quasi sicuramente scruteranno i PG almeno con la stessa frequenza con cui i PG cercano di scrutare loro.

Tali nemici faranno attenzione a non lasciare nulla di loro proprietà sul luogo del delitto, e si assicureranno che gli interni del loro rifugio non lascino trapelare nulla sulla sua effettiva ubicazione. I nemici particolarmente intelligenti potrebbero perfino lasciare dietro di loro degli oggetti di proprietà altrui, o camuffare se stessi o perfino il proprio rifugio in modo da sviare i sospetti. I PNG in grado di usare la magia rafforzeranno i loro travestimenti magici con quelli comuni, ben sapendo che *visione del vero* è in grado di penetrare le illusioni, ma non di vedere oltre maschere e trucchi.

Il DM deve tuttavia fare attenzione: se ogni nemico o creatura misteriosa si rivela protetta dalle magie di divinazione, i giocatori cederanno alla frustrazione, e a buon motivo. Almeno in alcuni casi, il DM non dovrebbe soltanto lasciare che la divinazione funzioni, ma anzi dovrebbe richiederlo esplicitamente. Inserire il suo uso nella trama. Forse un chierico che raduna vittime per un sacrificio si avvicina al santuario solo quando nessuno sta guardando, quindi i PG devono inchiodarlo usando *chiaroveggenza*. Un oggetto misterioso lasciato sul luogo del crimine potrebbe essere l'unico indizio in grado di rivelare l'identità dell'assassino, e soltanto *conoscenza delle leggende* può rivelare di che oggetto si tratta. Un demone in grado di teletrasportarsi potrebbe nascondersi in qualsiasi punto del mondo, e soltanto *rivela locazioni* offrirà ai PG un'opportunità di trovarlo. Questi incantesimi compaiono per un buon motivo in D&D; una gestione adeguata del loro uso in un'avventura horror o in un mistero può rafforzare anziché sminuire l'esperienza di gioco.

MORTE E RESURREZIONE

La morte non è la fine di ogni cosa nelle avventure di D&D di medio e alto livello. Incantesimi come *animare morti, reincarnazione* e *resurrezione* consentono a un giocatore di non perdere un personaggio speciale soltanto a causa di un colpo di sfortuna in combattimento. Nella maggior parte dei casi, c'è comunque un prezzo da pagare, sotto forma di una perdita di livello, ma altrimenti il personaggio può tornare integro e in salute.

Un facile accesso alle magie di resurrezione è adatto alle avventure di alto livello, ma potrebbe non funzionare bene per quei DM che desiderano accentuare gli elementi più oscuri e la paura della morte all'interno della campagna. In una campagna horror il DM può applicare le seguenti opzioni (assicurandosi di rivelare questi cambiamenti ai giocatori prima che venga il momento di farne uso).

Nessuna magia di resurrezione

Se il DM decide che la magia non è in grado di riportare i morti in vita, il gioco si fa molto più pericoloso, ma non ci sono altre ripercussioni. Il DM potrebbe tuttavia scoprire che i giocatori possono prenderla male se un personaggio amato muore in maniera stupida o sfortunata. Alla maggior parte dei giocatori non importa se il proprio personaggio muore eroicamente o in un modo appropriato, ma se una serata sfortunata si unisce a una serie di 1 naturali in combattimento e si conclude con una morte definitiva, seppure appropriata all'atmosfera della campagna, le cose potrebbero non andare bene.

La resurrezione è difficile

Forse l'opzione più pittoresca in una campagna horror è rendere la resurrezione possibile, ma ben più ardua del semplice lancio di un incantesimo seguito (forse) da una perdita di

punti esperienza. In un sistema di questo tipo, l'impresa di riportare in vita i morti diventa estremamente complessa e comprende non pochi rischi.

Di seguito vengono presentati alcuni metodi possibili per alterare le magie di resurrezione. Il DM può usare una di queste alterazioni o combinarne più di una assieme, nel modo che ritiene più adatto per la campagna.

Tempo di lancio: Il rituale per riportare i morti in vita è lungo e complesso. Sono necessarie ore per portarlo a termine piuttosto che minuti.

Luogo: Le resurrezioni non possono essere effettuate praticamente in qualsiasi luogo. Il corpo del defunto deve essere collocato in un luogo particolare affinché il rituale possa essere completato. Potrebbe trattarsi di un tempio dedicato al dio dei morti o al dio del personaggio. Potrebbe trattarsi di una fossa nelle profondità della terra, spiritualmente vicina al mondo dei morti, o una vetta montana che pare quasi penetrare i cieli. Una semplice prova di Conoscenze (religioni) o di conoscenze bardiche con CD 15 sarà sufficiente a rivelare all'incantatore dove deve essere portato il corpo, ma arrivarci (specialmente entro i limiti di tempo dell'incantesimo *rianimare morti* per gli incantatori di medio livello) potrebbe rivelarsi una sfida.

Pareggiare i conti: Affinché uno viva, un altro deve morire, e l'incantatore e i suoi compagni devono inviare una nuova anima nel mondo dei morti per riottenere quella che desiderano. Nel migliore dei casi può essere sufficiente una qualsiasi anima senziente, ma in questo modo le cose potrebbero risultare troppo facili per i PG. Tutto ciò che devono fare è trovare un feroce bandito, un predone goblinoide o qualcuno la cui morte sia facile da giustificare. È meglio imporre loro delle condizioni o un'impresa più difficile. Forse il sacrificio deve offrirsi volontariamente, ben consapevole di rinunciare alla vita in favore del defunto, ed essere disposto a farlo comunque. Forse il dio della morte esige che la vittima sacrificale sia dello stesso allineamento, o che adori lo stesso dio del defunto. I PG sono disposti a uccidere una creatura legale buona pur di riavere il loro compagno paladino? E lui come reagirebbe se sapesse cosa hanno fatto?

Alla ricerca del morto: Forse la resurrezione richiede una trattativa con la divinità della morte, o una cerca che conduca i PG fin nel mondo dei morti. Gli eroi potrebbero essere costretti a implorare una divinità per liberare l'anima del loro amico, e la divinità potrebbe a sua volta esigere un'impresa da loro in cambio. In alternativa, i giocatori potrebbero essere costretti a trovare un modo per raggiungere il mondo dei morti, rintracciare lo spirito del loro compagno e portarlo via. Questa è la più complessa tra le opzioni disponibili, dal momento che richiede una cerca collaterale che potrebbe occupare varie sessioni per essere completata, ma potrebbe anche aggiungere considerevole tensione e atmosfera al gioco. I PG potrebbero non avere bisogno di lanciare alcun incantesimo di resurrezione per recuperare l'anima del loro amico, oppure potrebbe esserci comunque bisogno dell'incantesimo per rimuovere l'anima dal mondo dei morti, una volta localizzata, per riconsegnarla al corpo fisico.

Ritorno difettoso: La resurrezione potrebbe non funzionare in modo perfetto. A volte, l'individuo che torna in vita viene cambiato dall'esperienza. Altre volte, l'individuo che torna in vita non è affatto la persona che l'incantatore desiderava. Quando tenta di riportare un morto in vita, l'incantatore deve superare una prova di Conoscenze (religioni) o di Sapienza Magica. La CD è pari a 15 più il numero di giorni per cui la vittima è rimasta morta (nel caso di *rianimare morti* o *reincarnazione*) o il numero di decenni per cui la vittima è rimata morta (nel caso di *resurrezione* o *resurrezione pura*). È il DM a effettuare questo tiro, non il giocatore. A differenza di molte prove di abilità, un 1 naturale è comunque considerato un fallimento, a prescindere dai modificatori. Se il risultato è un successo, l'incantesimo funziona normalmente. Se l'incantatore fallisce la prova, tuttavia, il DM dovrebbe tirare un d% e consultare la tabella nella pagina seguente. (Questo inconveniente è aggiuntivo alla perdita di livello standard.)



In una campagna horror, una resurrezione non sempre riporta indietro l'anima desiderata

La resurrezione resta immutata

Se il DM sceglie di non alterare il modo in cui la resurrezione funziona nella sua campagna horror, come può mantenere la paura della morte?

I nemici possono essere sufficientemente intelligenti da tenere conto che i personaggi hanno accesso a magie di resurrezione.

La resurrezione è costosa. I materiali per una resurrezione sono estremamente costosi, per non parlare del fatto che tutte le forme ad eccezione di *resurrezione pura* costano al soggetto un livello. Anche se gli eroi non restano morti, questi costi possono rallentare la loro crescita verso un livello di potere sufficiente ad affrontare il nemico o a sventare i suoi piani. Un nemico intelligente potrebbe adoperarsi per privare i PG delle loro risorse (tramite furti o distruzione di proprietà, se i personaggi possiedono un'attività.) Per chi ha le tasche vuote, una costosa resurrezione può rivelarsi al di fuori della portata.

Quando il gruppo è a corto di un membro, anche soltanto temporaneamente, un nemico intelligente sa che quello è il momento giusto per colpire. I PG impegnati a riportare un compagno in vita non potranno allo stesso tempo impedire un massacro di innocenti o l'assassinio di un sovrano. Le conseguenze della morte restano molto reali, anche se una morte in particolare non è permanente.

Alcune circostanze potrebbero non consentire alle normali magie di resurrezione di funzionare. Un eroe il cui corpo vada perduto o distrutto può essere riportato in vita soltanto attraverso *resurrezione pura*, un incantesimo di 9° livello. Un nemico intelligente sa che deve distruggere i corpi dei suoi nemici, se ne ha la possibilità, oppure trafugarli e nasconderli.

Illustrazione di E. Polak

Difetti di resurrezione

d%	Risultato
01-04	Il soggetto ha un tocco insolitamente freddo che, seppure innocuo, trasmette una sensazione di disagio che permane a lungo, anche dopo che il contatto si è esaurito.
05-08	Gli occhi del soggetto cambiano colore, tonalità, dimensione o forma.
09-11	Il soggetto emana un odore di terra fresca, appena scavata... piacevole per i druidi, forse, ma inquietante per i personaggi più urbani.
12-16	Le unghie e i capelli del soggetto diventano fragili e incolori.
17-20	Il soggetto diventa avventato, essendo convinto di non dover più temere la morte.
21-24	Il soggetto diventa eccessivamente prudente, aggrappandosi disperatamente alla sua seconda opportunità di vivere.
25-28	Il soggetto diventa più generoso e altruista, convinto di dover usare la sua seconda opportunità per il bene di tutti.
29-32	Il soggetto diventa più egoista, isolato e possessivo. Questo risultato funziona bene se i PG si sono spartiti le proprietà del personaggio prima di riportarlo in vita.
33-36	Il soggetto diventa affascinato dalla morte e va in cerca di altri che sono tornati dalla morte per condividere con loro storie e esperienze.
37-40	Uno dei talenti del soggetto è stato scambiato con un talento diverso. Se il soggetto ha una lista di incantesimi conosciuti (come uno stregone), anche uno dei suoi incantesimi è stato cambiato.
41-44	Il soggetto sviluppa una duplice personalità. Una è quella della vita precedente, e la seconda è quella di qualcun altro che è morto nei pressi del soggetto in qualche momento del suo passato.
45-48	Il soggetto è seguito da una creatura d'ombra che vuole uccidere sia lui che coloro che l'hanno riportato in vita.
49-52	Il soggetto è ora di proprietà di qualche entità extraplanare e deve obbedire ai suoi voleri come se fosse stato evocato.
53-56	Il soggetto è affetto da una fobia nei confronti di quegli oggetti che rappresentano la morte (si pensi alla reazione di Imhotep di fronte ai gatti nel film *La Mummia*).
57-60	Il soggetto ha l'abitudine di cibarsi di carne cruda (o di vermi, carne putrefatta o altre sostanze disgustose).
61-64	Il soggetto mantiene l'aspetto di qualcuno che è morto di recente: ha la pelle pallida, gli occhi sbarrati o altre caratteristiche lugubri.
65-68	Il soggetto mostra un accanito interesse nei confronti della religione (o intensifica i suoi interessi, se era già religioso).
69-72	Il soggetto parla di come la morte ancora lo desideri e lo stia aspettando.
73-76	Il soggetto disprezza la ricchezza e i beni materiali, convinto che non abbiano alcun valore per qualcuno che è tornato dalla morte.
77-80	Il soggetto cerca di lenire le sofferenze dei morti, celebrando funerali rispettosi anche per i nemici più odiati.
81-84	Di tanto il tanto, il soggetto farfuglia qualcosa in un linguaggio sconosciuto o parla con voce ultraterrena.
85-88	Il soggetto è sonnambulo, e arriva anche ad attaccare gli altri nel sonno (solitamente a mani nude).
89-92	Una parte del corpo del soggetto o una chiazza della sua pelle resta morta/putrefatta/scolorita ed emana un fetore di carogna.
93-96	Il soggetto è affetto da incubi terribili che disturbano il suo sonno; necessita di 2-4 ore in più di riposo per recuperare in pieno le forze.
97-100	Se la campagna usa le regole della corruzione, il soggetto resta corrotto nel passare dalla morte alla vita e ottiene 1d4 punti di corruzione. Inoltre, si tira di nuovo su questa tabella per un secondo risultato.

Infine, il DM potrebbe prendere in considerazione la possibilità di chiedere al personaggio perché dovrebbe decidere di tornare in vita. In molte ambientazioni fantasy, l'aldilà è una ricompensa. Perché qualcuno dovrebbe voler abbandonare le delizie del paradiso per tornare a una vita di conflitti?

Naturalmente, anche i PNG hanno accesso alla resurrezione. Anche se è possibile abusare di questa tecnica, è senz'altro consentito di tanto in tanto riportare in vita un nemico che i PG credevano di aver ucciso.

VIOLENZA E CORRUZIONE

Forse il singolo cambiamento più drammatico da apportare in una campagna horror è la premessa secondo la quale la stessa violenza genera corruzione. Nei racconti dell'orrore, la violenza spesso genera altra violenza e provoca ulteriori problemi, invece che risolverne. In queste circostanze, uccidere un animale in modo gratuito o uccidere un essere senziente in qualsiasi circostanza conferisce 1 punto di corruzione al personaggio. La corruzione acquisita in questo modo è depravazione, ma i personaggi potrebbero accumulare disfacimento lanciando magie innaturali o uccidendo qualcuno all'interno di aree sacre, profane o di grande intensità mistica.

Naturalmente, in una campagna a violenza corruttiva, i combattimenti saranno meno frequenti del normale: si giungerà allo scontro solo nelle circostanze più disperate. Le cerche imposte dall'espiazione saranno frequenti e fondamentali per la sopravvivenza dei personaggi. Ma, cosa ancora più importante, il DM dovrà rivedere completamente il metodo di assegnazione dei punti esperienza. Il grosso dei PE dovrebbe provenire dalle ricompense per la storia, ed essere assegnato quando i PG portano determinate imprese a compimento, fanno scoperte importanti e così via. Il DM può comunque elargire delle ricompense anche per gli incontri: dopotutto, i PG apprendono comunque qualcosa dal combattimento, anche se ne subiscono le conseguenze negative. Dovrebbe tuttavia offrire maggiori punti esperienza se i PG trovano dei modi creativi di sconfiggere i loro avversari senza combatterli: esiliando il demone, provocando l'arresto del nemico, risolvendo la questione che il fantasma aveva lasciato incompiuta in vita e così via. In media, il DM dovrebbe offrire il 25% di punti esperienza in più se i PG superano la sfida in questo modo.

Per rafforzare il concetto secondo cui la violenza non è una soluzione, questa tecnica può essere usata in congiunzione con un ampio uso di creature ad anima protetta, descritte alla voce "A volte ritornano" (vedi pagina 47).

IL MALE MINORE

Se legare la corruzione alla violenza cambia il gioco in modo troppo drastico per il DM, forse è possibile trovare un compromesso. Uccidere per autodifesa, ad esempio, o uccidere creature intrinsecamente malvagie quando i PG non hanno altra scelta non conferisce alcuna corruzione. Tuttavia, uccidere innocenti, infliggere crudeltà superflue nell'uccidere creature malvagie o uccidere creature malvagie quando esistono altre opzioni per sconfiggerle procurerà corruzione. Questo compromesso conserva il legame tra violenza e orrore e incoraggia i giocatori a cercare metodi alternativi, ma senza essere troppo ferreo al riguardo.



Illustrazione di E. Polak

I personaggi giocanti di un'avventura o di una campagna horror possono essere eroi nel senso tradizionale della parola: personaggi di allineamento buono in lotta contro il male del mondo e fedeli ai loro ideali e al loro allineamento. Tali personaggi potrebbero acquisire corruzione senza alcuna colpa particolare, ma semplicemente a causa di una prolungata esposizione al male e al disfacimento: non abbracciano mai il male, ma anzi cercano di purificarsene al più presto possibile. Puniscono il male e scacciano non morti, usando tutti i poteri che le forze del bene possono mettere a loro disposizione (forse attingendo al *Libro delle Imprese Eroiche* per aiutarsi) nel corso della loro crociata. Questo tipo di avventure dell'orrore è più vicino agli standard del gioco di D&D ed è simile ad esempi famosi del genere horror come la serie televisiva *Buffy l'ammazzavampiri*.

In alternativa, i personaggi giocanti di una campagna horror potrebbero essere degli antieroi. Nella letteratura, nei film e nei fumetti, un antieroe è un protagonista che si guadagna la simpatia del lettore (o dello spettatore) pur mostrando difetti, fallimenti e valori morali discutibili. Un antieroe potrebbe essere segnato da una qualche grande tragedia o da un segreto oscuro del suo passato, oppure potrebbe fare uso di mezzi malvagi per conseguire un fine buono. In D&D, un tale personaggio probabilmente non è né buono né malvagio, ma un neutrale adattabile. Un chierico di St. Cuthbert che dà il via a una crociata per epurare il male dalla sua terra, uccidendo molti innocenti nel farlo; un devoto di Wee Jas che anima i non morti al fine di combattere un nemico ancora più malvagio; un ranger che dà la caccia a tutti gli agenti, malvagi o meno che siano, del barone che incendiò la casa della sua infanzia. Questi sono tutti esempi di antieroi appropriati a una campagna di D&D di taglio oscuro e terrificante. Le risorse contenute nel *Libro delle Imprese Eroiche* non sono adatte a questi personaggi. Personaggi come questi sono destinati inevitabilmente ad acquisire corruzione nel corso delle varie avventure. A differenza di eroi di stampo più tradizionale, potrebbero abbracciare la corruzione con l'intento di usare i poteri che essa offre per raggiungere un fine nobile. Se *Buffy* è l'esemplificazione di una storia horror di stampo eroico, la sua serie parallela *Angel* è un ottimo esempio di una storia di tipo antieroico dello stesso filone.

Molte risorse di questo capitolo (nuove classi base, classi di prestigio, talenti, incantesimi e artefatti) sono ideate specificamente per i personaggi antieroici (oltre che per i nemici). Gli strumenti malvagi di questo tipo esigono sempre un prezzo, tuttavia, e sia i giocatori che il DM non devono dimenticare che gli antieroi della narrativa e del cinema raramente sfuggono a tale prezzo. Elric di Melniboné, di Michael Moorcock, evoca i signori del Caos, manipola la magia nera e scende in battaglia brandendo una spada demoniaca affamata di anime di nome Tempestosa, e alla fine viene distrutto dalla sua stessa arma, dopo avere portato la rovina su ogni cosa che gli era cara. I personaggi che abbracciano la corruzione potrebbero ritrovarsi a detenere enormi poteri per un certo periodo di tempo, ma il disfacimento potrebbe consumare i loro corpi e la depravazione fare scempio delle loro anime. Potrebbero finire per cedere totalmente al male o essere misericordiosamente uccisi dai loro stessi compagni prima che la corruzione si impadronisca di loro irrimediabilmente.

Classi

Due nuove classi, l'archivista e il necromante del terrore, vanno all'avventura con approcci diversi in un mondo pervaso dalla corruzione. L'archivista studia conoscenze proibite spinto da una sete irrefrenabile di conoscenze, mentre il necromante del terrore padroneggia gli incantesimi che gli consentono di creare e controllare i non morti... fino a diventare egli stesso un non morto.

ARCHIVISTA

"Puoi vendere a me la stele maledetta, o aspettare che il suo proprietario originale venga a reclamarla. A te la scelta."
— Anselmo Durod, abate guardiano della Dottrina Consacrata

Un archivista è un detentore di magie divine, somigliante al chierico soltanto nel tipo e nella natura della magia ai suoi ordini. Anzi, l'archivista ha più cose in comune con il mago che non con i normali servitori delle divinità, dati i metodi da studioso con cui raccoglie e gestisce i suoi incantesimi. Gli archivisti vanno in cerca di fonti esoteriche di conoscenze divine ovunque esse possano trovarsi, recuperando tali segreti per se stessi e per gli studiosi loro colleghi.

CREARE UN ARCHIVISTA

L'archivista è una professione più accademica rispetto al chierico o al paladino, ma più resistente e più mondana rispetto al tipico mago solitario. Data la natura avventurosa e spesso pericolosa del loro lavoro, gli archivisti sviluppano varie tecniche per proteggere se stessi e i loro alleati dall'empia corruzione che circonda e accompagna così tanto spesso le conoscenze perdute di cui vanno in cerca. Gli archivisti si rivelano in questo modo degli straordinari personaggi di supporto, pronti a rafforzare i poteri di coloro che li aiutano nelle loro ricerche accademiche.

Caratteristiche: La caratteristica più importante di un'archivista è un'acuta Intelligenza. Tale intelletto deve anche essere temprato da un alto valore di Saggezza, a causa della linea sottile su cui l'archivista corre cercando di studiare il male senza lasciarsene corrompere. Un punteggio alto di Costituzione è ben accetto in quanto consente all'archivista di resistere meglio ai rigori delle sue missioni.

Razze: Gli elfi tendono ad essere i migliori archivisti, grazie sia alla loro longevità che alla loro naturale propensione per la magia. Anche gli umani e gli gnomi possono aderire a questa classe, e spesso si dimostrano i ricercatori più ambiziosi. I nani possono diventare ottimi archivisti, ma tendono a considerare l'intera professione un po' troppo ambigua moralmente per i loro gusti. È raro che gli halfling e i mezzorchi scelgano il ruolo di archivisti.

Allineamento: I personaggi di qualsiasi allineamento possono diventare archivisti, ma la classe richiede una certa misura di distacco accademico. Come risultato, gli archivisti di tendenze etiche legali sono quelli più comuni.

PRIVILEGI DI CLASSE

I privilegi di classe dell'archivista sono tutti mirati a perseguire il suo scopo principale, vale a dire recuperare conoscenze divine e mistiche dai luoghi più strani e inaccessibili e ricavarne ulteriore comprensione e padronanza.

Competenza nelle armi e delle armature: Gli archivisti sono competenti nelle armi semplici e nelle armature leggere e medie, ma non negli scudi.

Incantesimi: Un archivista lancia incantesimi divini, tratti principalmente dalla lista di incantesimi del chierico, ma col tempo può scoprire, apprendere e preparare anche incantesimi divini diversi da quelli del chierico. A differenza dei chierici, gli archivisti preparano i loro incantesimi da un libro di preghiere, una raccolta di incantesimi divini copiati. Per apprendere, preparare o lanciare un incantesimo, un archivista deve disporre di un punteggio di Intelligenza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà del tiro salvezza contro un incantesimo di un archivista è pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Int dell'archivista.

Come tutti gli altri incantatori, un archivista può lanciare soltanto un certo numero di incantesimi di ogni livello al giorno. La sua disponibilità giornaliera è indicata nella Tabella 5-1: "Archivista". Ottiene inoltre alcuni incantesimi bonus al giorno se dispone di un punteggio di Saggezza alto (vedi la Tabella 1-1 a pagina 8 del *Manuale del Giocatore*). Deve scegliere e preparare i suoi incantesimi innanzi tempo concedendosi

Tabella 5-1: Archivista — **Dado Vita: d6**

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	— Incantesimi — 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+2	+0	+2	Conoscenze oscure (tattiche) 3 volte al giorno, Scrivere Pergamene	3	2								
2°	+1	+3	+0	+3	Padronanza delle conoscenze	4	3								
3°	+1	+3	+1	+3	Conoscenze oscure 4 volte al giorno	4	3	2							
4°	+2	+4	+1	+4	Mente lucida	4	4	3							
5°	+2	+4	+1	+4	Conoscenze oscure (potenza)	4	4	3	2						
6°	+3	+5	+2	+5	Conoscenze oscure 5 volte al giorno	4	4	4	3						
7°	+3	+5	+2	+5	Padronanza delle conoscenze	4	5	4	3	2					
8°	+4	+6	+2	+6	Conoscenze oscure (avversario)	4	5	4	4	3					
9°	+4	+6	+3	+6	Conoscenze oscure 6 volte al giorno	4	5	5	4	3	2				
10°	+5	+7	+3	+7	Talento bonus	4	5	5	4	4	3				
11°	+5	+7	+3	+7	Conoscenze oscure (segreto del terrore)	4	5	5	5	4	3	2			
12°	+6/+1	+8	+4	+8	Conoscenze oscure 7 volte al giorno	4	5	5	5	4	4	3			
13°	+6/+1	+8	+4	+8	Padronanza delle conoscenze	4	5	5	5	5	4	3	2		
14°	+7/+2	+9	+4	+9	Conoscenze (precognizione)	4	5	5	5	5	4	4	3		
15°	+7/+2	+9	+5	+9	Conoscenze oscure 8 volte al giorno	4	5	5	5	5	5	4	3	2	
16°	+8/+3	+10	+5	+10	-	4	5	5	5	5	5	4	4	3	
17°	+8/+3	+10	+5	+10	Padronanza delle conoscenze	4	5	5	5	5	5	5	4	3	2
18°	+9/+4	+11	+6	+11	Conoscenze oscure 9 volte al giorno	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3
19°	+9/+4	+11	+6	+11	-	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4
20°	+10/+5	+12	+6	+12	Talento bonus	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Abilità di classe (4+ modificatore di Int per livello): Artigianato, Cercare, Concentrazione, Conoscenze (tutte, scelte singolarmente), Decifrare Scritture, Diplomazia, Guarire, Professione, Raccogliere Informazioni, Sapienza Magica.

una notte di buon riposo seguita da 1 ora passata a studiare il suo libro di preghiere. L'archivista decide quali incantesimi preparare mentre studia.

Libro di preghiere: A differenza di un chierico, un archivista non riceve i suoi incantesimi da nessuna divinità o forza cosmica da esso adorata. Un archivista cerca e raccoglie nuovi incantesimi allo stesso modo di un mago, ma da fonti esoteriche quali possono essere tavole sacre, stele antiche o altre scritture magiche. Non può preparare alcun incantesimo che non sia stato trascritto nel suo libro di preghiere, salvo *lettura del magico*, che ogni archivista è in grado di preparare a memoria.

Un archivista inizia il gioco con un libro di preghiere contenente tutti gli incantesimi da chierico di livello 0 più tre incantesimi da chierico di 1° livello scelti dal giocatore. Ad ogni nuovo livello di classe, l'archivista acquisisce due nuovi incantesimi da chierico per il suo libro di preghiere; questi incantesimi possono appartenere a qualsiasi livello o livelli di incantesimo che l'archivista è in grado di lanciare (come determinato dal suo nuovo livello di archivista). In qualsiasi momento, un archivista può anche aggiungere al suo libro di incantesimi quegli incantesimi divini trovati sulle pergamene, ma deve superare le prove richieste e impiegare il tempo necessario (vedi "Aggiungere incantesimi al libro degli incantesimi del mago", pagina 180 del *Manuale del Giocatore*). L'archivista può apprendere e quindi preparare anche incantesimi divini non clericali in questo modo, ma i due incantesimi gratuiti che ottiene tramite il suo avanzamento nel livello di classe devono appartenere alla lista degli incantesimi da chierico.

Conoscenze oscure: Per tre volte al giorno, un archivista può attingere alla sua vasta conoscenza nel campo dei mostri e conferire ai suoi alleati dei benefici contro le creature affrontate. Farlo equivale a un'azione di movimento. I segreti delle conoscenze oscure possono riguardare soltanto le aberrazioni, gli elementali, le bestie magiche, gli esterni o i non morti.

Un archivista sblocca nuove capacità di conoscenze oscure mano a mano che sale di livello e può anche farvi ricorso più spesso, ottenendo un uso aggiuntivo giornaliero per ogni tre livelli da archivista (4 volte al giorno al 3° livello, 5 volte al giorno al 6° livello e così via).

L'uso delle conoscenze oscure richiede una prova di Conoscenze del tipo appropriato alla creatura affrontata. Una prova di Conoscenze (arcane) rivela i segreti delle bestie magiche, Conoscenze (dungeon) riguarda le aberrazioni, Conoscenze (religioni) riguarda i non morti e Conoscenze (piani) si applica agli esterni e agli elementali. La CD della prova è 15. Buona parte delle capacità di conoscenze oscure degli archivisti aumenta di efficacia se l'archivista supera la prova di Conoscenze di 10 o più. È possibile usare conoscenze oscure soltanto una volta per ogni determinata creatura.

Le conoscenze oscure dell'archivista possono influenzare una singola creatura o tutte le creature della stessa razza, in base all'effetto usato. Una creatura bersaglio deve trovarsi entro 18 metri e l'archivista deve essere consapevole della sua presenza, anche se non è necessario che disponga di linea di visuale fino ad essa. L'effetto di conoscenze oscure dura 1 minuto, a meno che non sia specificato altrimenti.



Anselmo Durod, un archivista

Tattiche: L'archivista conosce le regole generali di combattimento delle creature di quella razza e conferisce ai suoi alleati un bonus di +1 ai tiri per colpire effettuati contro di esse. Ad esempio, se un archivista si trova ad affrontare dei divoratori disfatti* e ha superato la sua prova di Conoscenze (dungeon), conferisce ai suoi alleati il bonus di attacco contro tutti i divoratori disfatti che prenderanno parte a quell'incontro. Se l'archivista supera la sua prova di 10 o più, il bonus sale a +2. Se l'archivista supera la sua prova di Conoscenze di 20 o più, il bonus sale a +3.

*Nuovo mostro descritto a pagina 142.

Potenza: A partire dal 5° livello, l'archivista può usare le sue conoscenze oscure per aiutare i suoi alleati a combattere l'influenza corruttrice delle altre creature. Gli alleati entro 18 metri dall'archivista ottengono un bonus di +1 ai tiri salvezza contro le capacità della creatura influenzata. Se l'archivista supera la sua prova di 10 o più, il bonus sale a +2. Se l'archivista supera la sua prova di Conoscenze di 20 o più, il bonus sale a +3.

Avversario: A partire dall'8° livello, un archivista può guidare i suoi alleati a colpire i punti vitali dei suoi nemici. Se supera una prova di Conoscenze, conferisce loro un bonus ai tiri dei danni effettuati contro le creature bersaglio pari a 1d6 danni. Se l'archivista supera la sua prova di 10 o più, il bonus sale a 2d6. Se l'archivista supera la sua prova di Conoscenze di 20 o più, il bonus sale a 3d6.

Segreto del terrore: Pronunciando ad alta voce un segreto del terrore relativo alla creatura bersaglio, un archivista di livello pari o superiore all'11° può frastornare la creatura bersaglio per 1 round. A differenza delle altre conoscenze oscure, questa capacità può essere usata soltanto contro una singola creatura. Se l'archivista supera la sua prova di 10 o più, il bersaglio resta frastornato per 1 round. Se l'archivista supera la sua prova di Conoscenze di 20 o più, il bersaglio resta stordito per 1 round (se il bersaglio non può essere stordito ma può comunque venire frastornato, come accade nella maggior parte dei non morti, allora l'archivista può scegliere di frastornare il bersaglio invece di stordirlo).

Precognizione: A partire dal 14° livello, un archivista può preparare meglio i suoi alleati a reggere agli attacchi della creatura influenzata, facendo sì che la creatura abbia più difficoltà a mettere a segno i suoi colpi e a infliggere danni effettivi. Gli alleati entro 9 metri dall'archivista ottengono un bonus cognitivo di +1 alla Classe Armatura da applicare soltanto agli attacchi della creatura influenzata. Se l'archivista supera la sua prova di Conoscenze di 10 o più, il bonus sale a +2. Se l'archivista supera la sua prova di Conoscenze di 20 o più, il bonus sale a +3.

Scrivere pergamene: Un archivista ottiene Scrivere Pergamene come talento bonus.

Padronanza delle conoscenze: Una volta giunto al 2° livello, un archivista ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Decifrare Scritture e a tutte le prove di un'abilità di Conoscenze di sua scelta. Una volta presa, questa scelta non può essere cambiata. Al 7°, al 13° e al 17° livello, l'archivista può scegliere un'ulteriore abilità di Conoscenze a cui applicare il bonus di +2.

Mente lucida (Str): A partire dal 4° livello, un archivista ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi

Illustrazione di R. Gallegos

e gli effetti della scuola di ammaliamento, grazie alla sua rigorosa concentrazione e alla sua ferrea disciplina mentale.

Talento bonus: Quando un archivista giunge al 10° livello, e poi di nuovo al 20° livello, può selezionare un talento gratuito dalla lista seguente: Abilità Focalizzata (qualsiasi abilità di Conoscenze), Incantesimi Focalizzati, qualsiasi talento di metamagia, qualsiasi talento di creazione oggetto.

INTERPRETARE UN ARCHIVISTA

Un archivista viaggia in cerca di forme di magia divina di natura nuova e inconsueta. Dal momento che la sua comprensione della magia ruota attorno alla parola scritta, l'archivista dà agli scritti magici di qualsiasi tipo un valore speciale ed è disposto a recarsi molto lontano pur di indagare su una scrittura sacra o una formula mistica appena scoperta (o in procinto di essere scoperta). Generalmente parlando, un archivista non è una figura inquadrata nella sua specializzazione come il mago medio, data la sua vasta gamma di esperienze e il suo alto punteggio di Saggezza, ma non è nemmeno un campione degli dei pronto a percuotersi il petto con i pugni. I segreti che scopre sono ricompense a se stessi, e la sua fiducia nelle proprie capacità e nei propri compiti è più gratificante della vuota gratitudine di qualsiasi gruppo o gerarchia.

Religione

Anche se molti archivisti sono religiosi, ciò che veramente conta per loro è la fiducia nei poteri di natura divina piuttosto che nella fede vera e propria. Gli archivisti credono praticamente in ogni divinità esistente. Alcuni danno la caccia ai segreti delle ere perdute per esaltare ulteriormente la gloria delle loro divinità, mentre altri cercano soltanto di salvaguardare le conoscenze sacre e di impedire che cadano nelle mani sbagliate. Altri ancora non vedono pressoché alcun collegamento tra la loro fede personale e il lavoro che svolgono, se non considerando il loro costante successo come una prova del favore del loro dio.

Altre classi

Gli archivisti si trovano bene in compagnia dei maghi, di cui apprezzano l'approccio accademico con cui perseguono i loro studi magici. Per lo stesso motivo, tuttavia, hanno un rapporto altalenante con i chierici standard. Alcuni sacerdoti considerano gli archivisti un braccio essenziale del seguito del loro dio, mentre altri li considerano alla stregua di ladri svergognati intenti a profanare o ad abusare dei testi sacri. Molti druidi non vedono di buon occhio il fatto che i loro incantesimi possano essere lanciati da coloro che non seguono gli insegnamenti druidici. Gli archivisti spesso viaggiano in compagnia di bardi o ladri (un altro segno che a volte li rende sgraditi agli occhi di alcuni sacerdoti di mentalità più chiusa), che condividono il loro interesse nei confronti delle vecchie conoscenze e nelle cacce ai tesori perduti.

Combattimento

Gli archivisti non sono combattenti di prima linea particolarmente potenti e spesso si tengono nelle retrovie assieme ai maghi quando giunge il momento di combattere. Tuttavia sono più robusti e meglio corazzati rispetto alle loro controparti arcane, e possono scendere in combattimento coraggiosamente se necessario (ad esempio, se si tratta di difendere qualcuno di più debole o più facile da colpire rispetto a loro).

Gli archivisti si rivelano particolarmente efficaci in quei gruppi che contengono altri incantatori divini o dei bardi. Se ha tempo a sufficienza per prepararsi, un archivista può usare la sua magia per rafforzare gli altri membri del gruppo, chierici compresi, in modo che quando il combattimento ha inizio, anche i chierici possano scendere in battaglia assieme ai guerrieri, lasciando gli archivisti liberi di impartire le cure.

Se i PG sono destinati a scontrarsi con qualche nemico che dispone di un punto debole segreto, reclutare un archivista può rivelarsi un enorme beneficio. Un archivista spesso può fornire informazioni riguardo ai punti deboli di un nemico, facendo la differenza tra fallimento e successo contro quell'avversario.

Avanzamento

Si dice spesso che archivisti si nasce, non si diventa. Molti di coloro che abbracciano questa classe lo fanno spinti da una genuina sete di apprendimento, spesso unita a una sincera reverenza o ammirazione nei confronti dei poteri divini. Alcuni di coloro che scelgono di percorrere il sentiero dell'archivista in principio erano maghi o apprendisti chierici che presto hanno sviluppato l'impulso di mettersi in cerca di conoscenze perdute.

Molti archivisti restano archivisti per tutta la vita; più conoscenze nascoste scoprono, più desiderano scoprirne. Altri diventano dei multiclasse per completare la loro gamma di capacità, a volte guadagnandosi l'avallo delle loro ricerche da parte della chiesa con qualche livello da chierico o da paladino. Più raramente, la sete di conoscenza di un archivista lo spinge ad esplorare le arti arcane e a ripartire i suoi studi tra le esplorazioni divine e la magia arcana. L'archivista è anche una classe estremamente versatile in termini di prerequisiti e funge da introduzione naturale per molte classi di prestigio.

NECROMANTE DEL TERRORE

"La necromanzia non è soltanto una scuola di magia tra tante altre. È un'arte, e come tale richiede la totale devozione dell'Artista."

— Kazerabet, Angelo dell'Oscurità

I maghi specialisti che si proclamano necromanti o i chierici dotati del dominio della Morte dispongono di considerevole potere sui non morti e sulle forze dell'energia negativa, ma un necromante del terrore è il vero padrone di queste creature. Il necromante del terrore, un praticante di arti infami e proibite, si aggira per i cimiteri in cerca di componenti ammuffite da usare per i suoi incantesimi osceni. Si appella agli spiriti inquieti e tormentati dei morti, reclamando i loro segreti arcani. Potrebbe rivelarsi un malvagio consumato, o forse un eroe torturato la cui ossessione per la morte lo ha condotto su sentieri morali discutibili.

CREARE UN NECROMANTE DEL TERRORE

Un necromante del terrore è simile ad altri incantatori arcani come i maghi, gli stregoni, i bardi o i maghi da guerra. Non apprende gli incantesimi in fretta come i maghi, né può accedere a una vasta quantità di incantesimi, ma nel suo repertorio (la necromanzia, il male e gli incantesimi correlati alla paura) non teme rivali. È un incantatore da combattimento, dotato di maggior resistenza rispetto a un mago o a uno stregone e di una maggiore enfasi sugli incantesimi necromantici orientati al combattimento.

Caratteristiche: Il Carisma determina la potenza con cui il necromante del terrore può lanciare un incantesimo, il numero di incantesimi al giorno che può lanciare e la difficoltà con cui i nemici possono resistere a questi incantesimi. Come un mago o uno stregone, un necromante del terrore trae beneficio dagli alti punteggi di Destrezza e di Costituzione.

Razze: Tra le razze standard, gli umani sono quelli che tendono maggiormente a diventare necromanti del terrore. La loro natura li spinge a preoccuparsi della morte più in fretta rispetto ai longevi elfi, e li rende quindi più adatti a

distinguersi nella carriera necromantica. Gli elfi necromanti del terrore, sebbene rari, esistono, e anche qualche mezzorco eredita a volte un morboso interesse per la morte e per il sangue da entrambe le sue razze d'origine.

Tra le altre razze, i necromanti del terrore sono particolarmente diffusi presso i githyanki e presso i drow. I githyanki tengono i necromanti del terrore in grande stima, mentre la società dei drow li disprezza, più per la loro tendenza ad adorare divinità diverse da Lolth che non per un'effettiva repulsione nei confronti delle loro pratiche.

Allineamento: Non tutti i necromanti del terrore sono malvagi, anche se i migliori potrebbero facilmente essere descritti come tolleranti nei confronti del male. Tuttavia, nessun necromante del terrore può essere di allineamento buono. Compiere atti malvagi è un privilegio basilare della classe, ma alcuni necromanti del terrore riescono a equilibrare le loro azioni malvagie con delle buone intenzioni, mantenendosi saldamente neutrali (la maggior parte dei PG necromanti del terrore ricade in questa categoria).

PRIVILEGI DI CLASSE

Lanciare incantesimi è il più grande punto di forza di un necromante del terrore, anche se il suo ritmo di apprendimento degli incantesimi è più vicino a quello di uno stregone che non a quello di un mago. Il necromante del terrore compensa una progressione meno rapida negli incantesimi con una vasta gamma di capacità speciali, tra cui un attacco di contatto che fa uso di energia negativa per danneggiare i suoi nemici. Questo attacco aumenta di potenza e ottiene altri effetti aggiuntivi mano a mano che il necromante del terrore aumenta di livello. Dato che molte delle sue capacità si basano sulla sua partecipazione agli scontri in mischia, il necromante del terrore è competente nell'uso delle armature leggere e può lanciare incantesimi indossando armature leggere. Ottiene inoltre una certa resistenza al danno che i maghi e gli stregoni non possiedono.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un necromante del terrore è competente nelle armi semplici e in un'arma da guerra di sua scelta. L'arma da guerra in questione viene scelta quando il personaggio acquisisce il suo primo livello da necromante del terrore e non può più essere cambiata.

I necromanti del terrore dispongono anche di competenza nelle armature leggere, ma non negli scudi. Le componenti somatiche richieste dagli incantesimi del necromante del terrore sono semplici, quindi i membri di questa classe possono lanciare incantesimi da necromante del terrore anche mentre indossano armature leggere senza incorrere nella normale probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. Naturalmente, sono sottoposti alla normale probabilità di fallimento degli incantesimi arcani nel caso di incantesimi arcani derivati da altre classi. Inoltre, se il necromante del terrore indossa armature medie o pesanti o usa uno scudo, incorre nelle stesse probabilità di fallimento degli incantesimi arcani di qualsiasi altro incantatore, se l'incantesimo da lanciare è dotato di componente somatica (come la maggior parte degli incantesimi).

Incantesimi: Un necromante del terrore lancia incantesimi arcani, tratti dalla lista degli incantesimi del necromante del terrore (vedi pagina 87). Come uno stregone, può lanciare qualsiasi incantesimo che conosca senza doverlo preparare in anticipo. Quando un necromante del terrore ottiene accesso a un nuovo livello di incantesimi, conosce automaticamente tutti gli incantesimi di quel livello riportati sulla lista degli incantesimi del necromante del terrore. I necromanti del terrore possono anche ampliare la loro lista degli incantesimi esistente grazie alla loro capacità di apprendimento avanzato, mano a mano che avanzano di livello (vedi sotto).

Tabella 5-2: Necromante del terrore — **Dado Vita: d6**

						— Incantesimi —								
Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+0	+0	+2	Intimorire non morti, tocco macabro	3	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+1	+0	+0	+3	Corpo del lich RD 2	4	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+1	+1	+1	+3	Esplosione di energia negativa 1 volta al giorno	5	-	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	+1	+1	+4	Apprendimento avanzato, bastione mentale +2	6	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	+2	+1	+1	+4	Aura di paura	6	4	-	-	-	-	-	-	-
6°	+3	+2	+2	+5	Tocco scabroso 1 volta al giorno	6	5	3	-	-	-	-	-	-
7°	+3	+2	+2	+5	Corpo del lich RD 4, evocare famiglio	6	6	4	-	-	-	-	-	-
8°	+4	+2	+2	+6	Apprendimento avanzato, esplosione di energia negativa 2 volte al giorno, padronanza dei non morti	6	6	5	3	-	-	-	-	-
9°	+4	+3	+3	+6	Resistenza all'energia negativa	6	6	6	4	-	-	-	-	-
10°	+5	+3	+3	+7	Fortificazione leggera 25%	6	6	6	5	3	-	-	-	-
11°	+5	+3	+3	+7	Corpo del lich RD 6, tocco scabroso 2 volte al giorno	6	6	6	6	4	-	-	-	-
12°	+6/+1	+4	+4	+8	Apprendimento avanzato, tocco debilitante	6	6	6	6	5	3	-	-	-
13°	+6/+1	+4	+4	+8	Esplosione di energia negativa 3 volte al giorno	6	6	6	6	6	4	-	-	-
14°	+7/+2	+4	+4	+9	Bastione mentale +4	6	6	6	6	6	5	3	-	-
15°	+7/+2	+5	+5	+9	Corpo del lich RD 8	6	6	6	6	6	6	4	-	-
16°	+8/+3	+5	+5	+10	Apprendimento avanzato, tocco scabroso 3 volte al giorno	6	6	6	6	6	6	5	3	-
17°	+8/+3	+5	+5	+10	Fortificazione leggera 50%, tocco debilitante	6	6	6	6	6	6	6	4	-
18°	+9/+4	+6	+6	+11	Esplosione di energia negativa 4 volte al giorno	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19°	+9/+4	+6	+6	+11	Creare Oggetti Meravigliosi	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20°	+10/+5	+6	+6	+12	Apprendimento avanzato, trasformazione in lich	6	6	6	6	6	6	6	6	5

Abilità di classe (2+ modificatore di Int per livello): Artigianato, Camuffare, Concentrazione, Conoscenze (arcane), Conoscenze (religioni), Decifrare Scritture, Intimidire, Nascondersi, Professione, Raggirare, Sapienza Magica.

Per lanciare un incantesimo, un necromante del terrore deve possedere un punteggio di Carisma pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà di un tiro salvezza contro un incantesimo di un necromante del terrore è pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma del necromante del terrore. Come gli altri incantatori, un necromante del terrore può lanciare nell'arco della giornata solo un certo numero di incantesimi per ogni livello di incantesimo. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è indicata nella Tabella 5-2: "Necromante del terrore". Inoltre, il necromante del terrore ottiene degli incantesimi bonus qualora possieda un alto punteggio di Carisma (vedi la Tabella 1-1 a pagina 8 del *Manuale del Giocatore*).

Intimorire non morti (Sop): Un necromante del terrore può intimorire o comandare le creature non morte incanalando l'energia negativa attraverso il suo corpo. Vedi il privilegio di classe del chierico descritto a pagina 33 del *Manuale del Giocatore*.

Tocco macabro (Sop): Il corpo di un necromante del terrore è attraversato da un flusso di energia negativa che si concentra nelle sue mani. A volontà, ma non più di una volta per round, il necromante del terrore può effettuare un attacco di contatto contro un nemico vivente e infliggere 1d8 danni +1 danno per ogni quattro livelli di classe. Questo tocco cura le creature non morte, ripristinando ad ogni tocco 1 punto ferita +1 per ogni quattro livelli di classe.

Un necromante del terrore può usare la sua *mano spettrale* per trasmettere questo attacco da una certa distanza.

Corpo del lich: A partire dal 2° livello, un necromante del terrore inizia il suo viaggio verso la non morte. Il primo sintomo è una maggiore resistenza del suo corpo ai danni fisici. Ottiene RD 2/contundente e magia. Mano a mano che il necromante del terrore aumenta di livello, questa RD si fa più efficace, passando a RD 4 al 7° livello, RD 6 all'11° e RD 8 al 15° livello.

Esplosione di energia negativa (Sop): A partire dal 3° livello, un necromante del terrore ottiene la capacità di generare un'esplosione di energia negativa dal suo corpo, danneggiando le creature viventi entro 1,5 metri da sé. Questa esplosione infligge 1d4 danni per livello di classe. Superando un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello di classe del necromante + il modificatore di Car del necromante), il danno è ridotto della metà. Le creature non morte investite da questa esplosione vengono curate dello stesso ammontare di punti ferita inferto alle creature viventi. Un necromante del terrore può usare questa capacità una volta al giorno al 3° livello e una volta aggiuntiva al giorno ad ogni cinque livelli acquisiti dopo il 3° (2 volte al giorno all'8° livello, 3 volte al giorno al 13° livello e 4 volte al giorno al 18° livello).

Apprendimento avanzato (str): Al 4° livello, un necromante del terrore può aggiungere un nuovo incantesimo alla sua lista, come frutto dei suoi studi ed esperimenti personali. L'incantesimo deve essere un incantesimo da chierico o da mago della scuola di necromanzia, e di un livello non superiore all'incantesimo di livello più alto che il necromante del terrore già conosce. Una volta selezionato, il nuovo incantesimo viene aggiunto alla lista degli incantesimi del necromante del terrore e può essere lanciato proprio come un qualsiasi altro incantesimo da lui conosciuto. Se un incantesimo è sia un incantesimo da mago che da chierico, si usa il più basso tra i due livelli dell'incantesimo (se sono diversi) per determinare di quale livello è l'incantesimo per un necromante del terrore.

Un necromante del terrore ottiene un nuovo incantesimo aggiuntivo all'8°, al 12°, al 16° e al 20° livello.

Bastione mentale: A partire dal 4° livello, un necromante del terrore ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza effettuati per resistere al *sonno*, allo stordimento, alla paralisi, al veleno o alla malattia. Questo bonus aumenta a +4 al 14° livello.

Aura di paura (Sop): A partire dal 5° livello, un necromante del terrore emana un'aura di paura del raggio di 1,5 metri come azione gratuita. I nemici nell'area devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello di classe del necromante del terrore + il modificatore di Carisma del necromante del terrore), altrimenti rimarranno scossi. Se una creatura supera il tiro salvezza, non può più essere influenzata dall'aura di paura di quel necromante del terrore per 24 ore.

Tocco scabroso (Sop): A partire dal 6° livello, per una volta al giorno, il necromante del terrore può usare il suo tocco macabro per trasmettere una malattia alla creatura toccata. Questa capacità funziona come l'incantesimo *contagio* a pagina 217 del *Manuale del Giocatore*) e trasmette la malattia scelta dal necromante immediatamente, senza alcun periodo di incubazione, a meno che il bersaglio non superi un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 del livello di classe del necromante del terrore + il modificatore di Carisma del necromante del terrore). La CD dei successivi tiri salvezza per resistere agli effetti della malattia dipende dalla malattia trasmessa; vedi pagina 293 della *Guida del* DUNGEON MASTER per i dettagli.

L'attivazione di questo privilegio di classe è un'azione veloce. L'effetto dura finché il necromante non mette a segno un nuovo attacco con il suo tocco macabro. L'incantesimo *mano spettrale* consente a un necromante del terrore di trasmettere un attacco con il tocco scabroso da una certa distanza.

Un necromante del terrore può usare questa capacità una volta al giorno al 6° livello, due volte al giorno all'11° livello e tre volte al giorno al 16° livello.

Evocare famiglio Al 7° livello o in qualsiasi momento successivo, un necromante del terrore può ottenere un famiglio. Il famiglio acquisito in tal modo è più potente del famiglio standard di uno stregone o di un mago, ma è inequivocabilmente malvagio. Il giocatore del necromante del terrore può sceglierlo tra le seguenti creature: imp (diavolo), quasit (demone), vargouille o viso spettrale. Tutte queste creature sono descritte nel *Manuale dei Mostri*, fatta eccezione per il viso spettrale, un simbionte non morto descritto a pagina 220 di *Abissi e Inferi*.

Il famiglio di un necromante del terrore ottiene i consueti benefici dei famigli descritti a pagina 56-57 del *Manuale del Giocatore*, ma con due eccezioni. Il suo tipo non cambia e non ottiene la capacità di parlare con le altre creature del suo tipo.

Il famiglio di un necromante del terrore può usare la sua capacità di trasmettere incantesimi a contatto per trasmettere



Kazerabet, Angelo dell'Oscurità

Illustrazione di E. Polak

gli attacchi di contatto di tocco macabro, tocco scabroso o tocco debilitante. Il padrone deve usare un'azione standard per infondere l'attacco di contatto nel famiglio.

Padronanza dei non morti: Tutte le creature non morte create da un necromante del terrore che ha raggiunto o superato l'8° livello ottengono un bonus di potenziamento +4 alla Forza e alla Destrezza e 2 punti ferita aggiuntivi per ogni Dado Vita.

Inoltre, quando un necromante del terrore usa l'incantesimo *animare morti* per creare dei non morti, può controllare un ammontare di DV di creature non morte parti a 4 + il suo bonus di Carisma per livello di classe (invece dei normali 4 DV per livello di classe concessi dall'incantesimo).

Analogamente, quando un necromante del terrore usa l'incantesimo *controllare non morti*, l'incantesimo può avere come bersaglio un totali di DV di creature non morte pari a 2 + il suo bonus di Carisma per il suo livello di classe, invece dei soli 2 DV per livello normalmente concessi dall'incantesimo.

Resistenza all'energia negativa: A partire dal 9° livello, un necromante del terrore ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza effettuati per resistere agli effetti di energia negativa, compresi i risucchi di energia, i risucchi di caratteristica e gli incantesimi *infliggere*.

Fortificazione leggera: A partire dal 10° livello, un necromante del terrore ottiene resistenza del 25% ai colpi critici; questo effetto è equivalente alla capacità di fortificazione leggera delle armature, descritta a pagina 218 della *Guida del* Dungeon Master. Al 17° livello, questa forma di fortificazione sale al 50%.

Tocco debilitante (Sop): Quando un necromante del terrore giunge al 12° livello, ottiene la capacità di infliggere livelli negativi quando usa il suo attacco di tocco macabro. Ogni giorno può infliggere un numero totale di livelli negativi pari alla metà del suo livello di classe, ma mai più di due livelli negativi con un unico tocco. Il tiro salvezza per rimuovere i livelli negativi ha una CD pari a 10 + 1/2 del livello di classe del necromante del terrore + il modificatore di Carisma del necromante del terrore.

L'attivazione di questo privilegio di classe è un'azione veloce. L'effetto dura finché il necromante non mette a segno un nuovo attacco con il suo tocco macabro.

Un necromante del terrore può usare l'incantesimo *mano spettrale* per sferrare questo attacco da una certa distanza.

A partire dal 17° livello, il numero di livelli negativi che un necromante del terrore può infliggere in una giornata diventa pari al suo livello di classe.

Creare Oggetti Meravigliosi: A partire dal 19° livello, il necromante del terrore ottiene Creare Oggetti Meravigliosi come talento bonus. Questo gli sarà di aiuto per preparare il filatterio di cui necessita per diventare un lich.

Trasformazione in lich: Quando un necromante del terrore giunge al 20° livello, si sottopone a una terribile trasformazione che lo rende un lich. Il suo tipo cambia in non morto e il necromante ottiene tutti i tratti dei non morti (vedi pagina 316 del *Manuale dei Mostri*). Non possiede più alcun punteggio di Costituzione, tutti i suoi Dadi Vita esistenti diventano d12 e deve tirare di nuovo i suoi punti ferita. Un necromante del terrore non deve pagare alcun costo in oro o in punti esperienza per creare il suo filatterio.

Se un necromante del terrore non è un umanoide, non ottiene questo privilegio di classe.

LISTA DEGLI INCANTESIMI DA NECROMANTE DEL TERRORE

Di seguito viene riportata la lista degli incantesimi da necromante del terrore.

1° livello: *allineamento imperscrutabile, anatema, devastazione, evoca non morti I*, incuti paura, individuazione dei non morti, individuazione del magico, infliggi ferite leggere, nascondersi ai non morti, raggio di indebolimento, scagliare ferita*, tocco gelido.*

2° livello: *cecità/sordità, comandare non morti, evoca non morti II*, evoca sciame, infliggi ferite moderate, mano spettrale, oscurità, rintocco di morte, riposo inviolato, spaventare, tocco del ghoul, vita falsata .*

3° livello: *disperazione opprimente, evoca non morti III*, fermare non morti, infliggi ferite gravi, interdizione alla morte, parlare con i morti, raggio di esaurimento, tocco del vampiro .*

4° livello: *allucinazione mortale, animare morti, contagio, debilitazione, dissolvi magie, evoca non morti IV*, infliggi ferite critiche, interdizione alla morte, parassiti giganti, paura, scagliare maledizione, tentacoli neri di evard, veleno.*

5° livello: *dissolvi magie superiore, distruggere viventi, evoca non morti V*, fuoco nel sangue*, giara magica, giuramento di sangue*, inaridire, incubo, infliggi ferite leggere di massa, legame planare inferiore, non morto a morto, nube mortale, onde di affaticamento, piaga degli insetti, profanare.*

6° livello: *cerchio di morte, costrizione/cerca, creare non morti, ferire, infliggi ferite moderate di massa, legame planare, nebbia acida, onde di esaurimento, sguardo penetrante.*

7° livello: *canto di discordia, controllare non morti, distruzione, dito della morte, ferire superiore*, infliggi ferite gravi di massa, morte infame*.*

8° livello: *creare non morti superiori, infliggi ferite critiche di massa, orrido avvizzimento, simbolo di morte.*

9° livello: *ferire di massa*, imprigionare l'anima*, lamento della banshee, piaga dei non morti*, risucchio di energia.*

*Nuovo incantesimo (vedi "Magia del terrore", a partire da pagina 126).

INTERPRETARE UN NECROMANTE DEL TERRORE

Un necromante del terrore stringe il potere della morte nel palmo della sua mano (in senso molto letterale, anche se all'inizio della sua carriera tale potere è solo un piccolo frammento). Se la sua carriera prosegue come previsto, sopravviverà per sempre come lich. Questo destino lo rende evidentemente superiore a quei mortali inferiori destinati ad ammuffire in qualche cripta o a vagare senza discernimento come suoi servitori animati. Un necromante del terrore predilige gli abiti sobri, mantiene un aspetto pallido e smagrito e parla in toni pacati, lenti e sinistri. Forse potrebbe avere una vaga intenzione di usare i suoi poteri oscuri per il bene del resto del mondo, ma la motivazione principale che lo spinge è il potere personale, e col tempo, la trasformazione in una creatura non morta eterna. Il necromante del terrore affronta ogni avventura con questi obiettivi sempre presenti nella sua mente, più o meno palesemente. Quali segreti perduti riuscirà a disseppellire nel prossimo viaggio? Quali indizi potrebbero condurlo fino all'ubicazione di un'antica tomba o artefatto? Quali elementi del progetto di quella tomba potrebbe incorporare nel suo futuro covo? È raro che un necromante del terrore prenda parte a un'avventura per altruismo, ma non gli è difficile mascherare le sue intenzioni come preoccupazione per le sorti altrui.

Religione

Gli dei del bene e della luce non tollerano i necromanti del terrore tra i loro seguaci (nemmeno gli dei della morte di allineamento buono come Osiride). Molti necromanti del terrore adorano Wee Jas, Vecna o in modo particolare Nerull, mentre altri adorano signori degli immondi come Orcus o divinità ancora più oscure, i cui nomi vengono solo sussurrati. Altri necromanti del terrore non adorano alcunché e vanno in cerca di potere personale al fine di diventare essi stessi delle divinità, piuttosto che offrire la loro devozione a un'altra divinità, per quanto empia essa possa essere.

Altre classi

I necromanti del terrore hanno molto in comune con i maghi, specialmente con gli specialisti in necromanzia. Spesso si

uniscono a qualche associazione di maghi o di stregoni, là dove esistono gruppi del genere, al fine di acquisire ulteriori incantesimi. Ai paladini e ai chierici delle divinità del bene non piacciono i necromanti del terrore, e nemmeno ai druidi vanno particolarmente a genio. Le altre classi del personaggio sono in grado di lavorare assieme ai necromanti del terrore, specialmente se i loro obiettivi o metodi sono altrettanto torbidi.

Combattimento

La partecipazione di un necromante del terrore al combattimento è frutto di vari compromessi. Deve essere in grado di sferrare attacchi di contatto, ma le armature leggere e il suo Dado Vita relativamente debole (d6) gli offrono soltanto una modesta protezione contro gli attacchi dei nemici. L'incantesimo *mano spettrale* è una soluzione efficace che gli consente di rimanere distante dal fitto della mischia pur continuando a usare il suo tocco macabro (e altri incantesimi). Anche il suo famiglio può sferrare questi attacchi per conto suo, sebbene sia appena meno fragile del necromante del terrore in persona.

Acquisire la capacità di lanciare *animare morti* è un po' come acquisire il talento Autorità e ottenere uno squadrone di seguaci. Gli scheletri e gli zombi possono frapporsi tra un necromante del terrore e gli attacchi dei suoi nemici, aprire le porte e far scattare le trappole mentre il necromante rimane ad aspettare gli esiti a distanza di sicurezza. I necromanti del terrore vanno sempre in cerca di opportunità di animare avversari di taglia Grande o superiore, dal momento che costituiscono combattenti ancora più efficaci.

Quando il necromante del terrore raggiunge i livelli più alti della sua classe, il suo tocco macabro diventa ancora più temibile, e alla fine si trasforma in una creatura non morta a tutti gli effetti. A questo punto probabilmente ha già acquisito degli oggetti magici che portano la sua Classe Armatura a un livello rispettabile e quindi sarà più propenso a tuffarsi nel fitto della mischia con il suo tocco macabro. Naturalmente, una volta in grado di lanciare *orrido avvizzimento*, potrebbe esserci ben poca necessità di entrare in mischia per qualsiasi motivo.

Avanzamento

I necromanti del terrore spesso sono stati segnati da un'esperienza tragica di qualche tipo nei primi anni della loro vita, da cui è nato il loro fascino per la morte, la non morte e il potere della necromanzia. Forse fu l'unico sopravvissuto a un terribile massacro, nascondendosi da qualche parte mentre la sua famiglia, i suoi amici e i suoi vicini venivano massacrati, o forse fu costretto nascondersi in mezzo a un cumulo di cadaveri per sfuggire ai soldati che misero a ferro e fuoco il suo villaggio. Altri necromanti del terrore sviluppano un legame soprannaturale con una civiltà scomparsa da tempo o con una figura famosa dei tempi antichi. Un necromante potrebbe essere stato tormentato fin dall'infanzia da strani sogni in cui mormorava frasi in lingue dimenticate, provando l'impulso di esplorare rovine polverose in cerca di conoscenze arcane al suo risveglio.

Gli incantesimi corrotti (vedi pagina 126) rappresentano una riserva di incantesimi che non compaiono sulla normale lista degli incantesimi del necromante, ma che egli può comunque apprendere e lanciare. I talenti che migliorano i suoi incantesimi, specialmente quelli di metamagia, si rivelano comunque i più utili, sebbene Incantare in Combattimento e Mobilità risultino comunque importanti per quegli incantatori che si spingono in mischia per sferrare attacchi di contatto.

Classi di prestigio

Le seguenti sei classi di prestigio sono particolarmente adatte alle campagne horror. Alcune abbracciano la corruzione e la usano per alimentare i propri poteri, mentre altre vi si oppongono con tutte le loro forze.

CERCATORE DI MORTE

"In molti hanno posato lo sguardo sull'abisso, ma quanti sono stati in grado di sostenere il suo sguardo quando l'abisso lo ha posato su di loro?"

— Fortenus, Cercatore di Morte

Il mistero della morte è una presenza che reclama l'attenzione di quasi tutte le razze, a prescindere dalle loro usanze o convinzioni. Il cercatore di morte è una rara figura che, invece di temere ed evitare la morte, si immerge nei suoi misteri per quanto gli è possibile, al fine di ottenerne una migliore comprensione e, col tempo, di esercitare un frammento di potere su di essa. A differenza dei necromanti e delle altre classi associate alle magie di morte, l'oggetto degli studi di un cercatore di morte (o meglio, dei suoi viaggi) è molto più personale. Invece di concentrarsi sull'uso della morte e delle magie di morte per influenzare il mondo esterno, un cercatore di morte cerca di entrare in sintonia con il flusso e il pulsare della morte stessa, e quindi di trarre forza dalla propria comprensione e dall'indomito coraggio mostrato nell'affrontarla.

DIVENTARE UN CERCATORE DI MORTE

A differenza di molte classi di prestigio, il cercatore di morte è aperto e interessante ai personaggi di qualsiasi classe base; l'unico tratto comune sta nell'atteggiamento riflessivo e nel genuino interesse che ogni personaggio deve mostrare nei confronti della morte. La natura meditativa del cercatore di morte rende forse la classe più interessante ai sacerdoti, ai monaci e agli altri individui dalla mentalità più filosofica, ma qualsiasi personaggio dotato di una genuina passione per i misteri della morte e del trapasso è un buon candidato per

Tabella 5-3: Cercatore di morte **Dado Vita: d8**

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	— Incantesimi — 1°	2°	3°	4°
1°	+0	+2	+0	+2	Intimorire non morti, percezione della morte	0	-	-	-
2°	+1	+3	+0	+3	Anima morta, lancio spontaneo	1	-	-	-
3°	+2	+3	+1	+3	Interdizione alla morte 1 volta al giorno	1	0	-	-
4°	+3	+4	+1	+4	Duro a Morire	1	1	-	-
5°	+3	+4	+1	+4	Aura di paura	1	1	0	-
6°	+4	+5	+2	+5	Interdizione alla morte 2 volte al giorno	1	1	1	-
7°	+5	+5	+2	+5	Ingannare la morte	2	1	1	0
8°	+6	+6	+2	+6	Manto della vita	2	1	1	1
9°	+6	+6	+3	+6	Interdizione alla morte 3 volte al giorno	2	2	1	1
10°	+7	+7	+3	+7	Nove vite	2	2	2	1

Abilità di classe (2+ modificatore di Int per livello): Artigianato, Ascoltare, Cercare, Concentrazione, Conoscenze (arcane), Conoscenze (religioni), Osservare, Professione, Raccogliere Informazioni, Sapienza Magica

questa classe. La Saggezza (per gli incantesimi), la Costituzione (per poter affrontare la morte senza paura) e il Carisma (per vari privilegi di classe) sono le caratteristiche chiave dei cercatori di morte.

Requisiti di accesso

Tiri salvezza: Bonus ai tiri salvezza base sulla Volontà +2
Abilità: Concentrazione 8 gradi, Conoscenze (religioni) 4 gradi, Guarire 2 gradi
Speciale: Deve avere avuto almeno un'esperienza prossima alla morte (essere sceso sotto gli 0 punti ferita e essere sopravvissuto)

PRIVILEGI DI CLASSE

Mano a mano che avanzano di livello, i cercatori di morte ottengono delle capacità che li aiutano a capire e a padroneggiare la paura e la morte. Ottengono anche la capacità limitata di lanciare incantesimi, incentrati su temi analoghi.

Incantesimi: Un cercatore di morte possiede la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo, il personaggio deve disporre di un punteggio di Saggezza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo. Gli incantesimi bonus da cercatore di morte hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il suo modificatore di Saggezza. Quando un cercatore di morte ottiene 0 incantesimi al giorno in un determinato livello, ottiene soltanto gli incantesimi bonus a cui potrebbe avere diritto grazie a un elevato punteggio di Saggezza. La lista degli incantesimi da cercatore di morte appare a pagina 90. Il personaggio può accedere a qualsiasi incantesimo della lista e può scegliere liberamente quale preparare. Un cercatore di morte prepara e lancia i suoi incantesimi allo stesso modo di un chierico.

I cercatori di morte devono passare 1 ora ogni notte in contemplazione della morte per ottenere la loro disponibilità quotidiana di incantesimi. Il tempo passato da un cercatore di morte a riposare non ha alcun impatto sulla possibilità o meno di preparare i suoi incantesimi.

Intimorire non morti: Come un chierico malvagio, un cercatore di morte è in grado di intimorire i non morti. Il personaggio usa il suo livello da cercatore di morte come livello da chierico al fine di determinare il successo e i danni. Può farlo un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma e può acquisire il talento Scacciare Extra per ottenere ulteriori tentativi di scacciare. Se possedeva già la capacità di intimorire non morti da una classe precedente, i livelli da cercatore di morte si sommano agli altri livelli di classe al fine di intimorire i non morti.

Percezione della morte (Str): Il personaggio è dotato della capacità infallibile di individuare la presenza e le condizioni delle forme di vita vicine. Questa capacità funziona come l'incantesimo *visione della morte* (pagina 308 del *Manuale del Giocatore*), ma può essere invocato a volontà, senza alcun costo, come azione veloce.

Anima morta (Str): Una volta giunto al 2° livello, la comprensione che il personaggio ha della morte giunge a un punto in cui il cercatore non teme più la morte, né qualsiasi altra cosa. Un cercatore di morte è immune agli effetti di paura di qualsiasi tipo.

Lancio spontaneo: Al 2° livello, la familiarità del cercatore con il fluire della morte giunge a un punto tale da consentirgli di perdere un qualsiasi incantesimo preparato per lanciare un incantesimo *curare* di livello pari o inferiore, proprio come un chierico. Un cercatore di morte malvagio può invece convertire gli incantesimi preparati soltanto in incantesimi *infliggere* di livello pari o inferiore. I cercatori di morte neutrali devono decidere se lanciare spontaneamente *curare* o *infliggere* non possono più cambiare questa scelta, una volta presa.

Interdizione alla morte (Sop): Al 3° livello, il personaggio ottiene la capacità di proteggere misticamente se stesso o un altro dagli effetti nefasti delle magie di morte e dagli attacchi di risucchio vitale. Questa capacità soprannaturale funziona esattamente come l'incantesimo *interdizione alla morte* (vedi pagina 247 del *Manuale del Giocatore*), con la differenza che la sua durata è pari a 1 ora per livello di cercatore di morte. L'uso di questa capacità è un'azione standard.

Il personaggio ottiene un uso aggiuntivo al giorno di questa capacità una volta giunto al 6° livello, e poi di nuovo al 9° livello.

Duro a Morire: I cercatori di morte di almeno 4° livello ottengono i benefici del talento Duro a Morire (vedi pagina 96 del *Manuale del Giocatore*), anche se non soddisfano i prerequisiti.

Aura di paura (Sop): A partire dal 5° livello, per una volta al giorno, un cercatore di morte può emanare un'aura di paura più intensa nel raggio di 9 metri. L'effetto dura per un numero di round pari al suo livello di classe. I nemici (ma non gli alleati) all'interno dell'area devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + il livello di classe del cercatore di morte + il modificatore di Car del cercatore di morte), altrimenti subiranno gli effetti di un incantesimo *paura* (vedi pagina 268 del *Manuale del Giocatore*).

Ingannare la morte (Str): Una volta giunto al 7° livello, la padronanza del cercatore di morte sulla morte stessa è giunta a un punto che gli consente di negare a un nemico la possibilità di spingerlo nell'abbraccio della morte con un singolo colpo da codardo. Ogni volta che qualcuno tenta di sferrare un colpo di grazia sul cercatore di morte, il cercatore supera automaticamente il relativo tiro salvezza sulla Tempra (vedi pagina 153 del *Manuale del Giocatore*). L'aggressore infligge comunque i danni che infliggerebbe normalmente, e il cercatore di morte potrebbe comunque morire a causa di quei danni. Analogamente, quando subisce un danno massiccio (50 o più danni da un singolo attacco), supera automaticamente il tiro salvezza sulla Tempra per sopravvivere al relativo trauma (vedi pagina 145 del *Manuale del Giocatore*), sebbene possa comunque rimanere ucciso per il normale accumulo dei danni.

Manto della vita (Sop): A partire dall'8° livello, il personaggio ottiene la capacità di trasmettere la sua saggezza e la sua sicurezza anche ai suoi alleati. Come azione di round completo, può infondere in tutti i compagni nel raggio di 18 metri un impeto di intensa vitalità. Questo impeto conferisce a tutti gli alleati nell'area (compreso il cercatore stesso) un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà per un periodo pari a 1 minuto per livello di classe.

Nove vite (Str): Il culmine delle ricerche di un cercatore di morte è la sorprendente capacità di tornare indietro quando viene spinto con la forza oltre la soglia della morte. Un volta raggiunto il 10° livello, il cercatore ottiene la capacità di ingannare la morte nove volte, ottenendo a tutti gli effetti nove vite bonus. Ogni volta che un singolo attacco, incantesimo o effetto lo porterebbe a -10 punti ferita o meno, o lo ucciderebbe in qualche modo, il cercatore perde una delle sue nove vite invece di subire l'effetto che lo avrebbe ucciso; scende invece a -9 punti ferita e diventa stabile. Eventuali fonti di danno continuato, come ad esempio essere calati nella lava o bloccati sott'acqua consumano tutte le nove vite del personaggio nel giro di pochi istanti. Il personaggio deve tenere conto delle vite che gli rimangono, perché una volta consumate non c'è modo di recuperarle.

Ad esempio, un cercatore di morte dotato di sette vite e di 11 punti ferita rimanenti viene colpito da un colpo critico che gli infligge 32 danni. Dal momento che scendere a -21 punti ferita lo ucciderebbe, il cercatore perde automaticamente una delle sue vite bonus rimanenti e si stabilizza a -9 punti ferita,

rimanendo in tal modo con sei vite. Più avanti nell'avventura, dopo essere stato completamente curato, una strega del terrore lo colpisce con un incantesimo *disintegrazione*, che normalmente lo ridurrebbe a un cumulo di cenere. Ancora una volta, scende a -9 punti ferita e perde un'altra vita (gliene rimangono quindi cinque). Non è stata una settimana fortunata, ma se non altro è ancora in circolazione per vederne la fine.

LISTA DEGLI INCANTESIMI DA CERCATORE DI MORTE

Di seguito viene riportata la lista degli incantesimi da cercatore di morte.

1° **livello**: *benedizione, incuti paura, individuazione dei non morti, individuazione del veleno, nascondersi ai non morti, rimuovi paura, ristorare inferiore.*

2° **livello**: *comandare non morti, forza del toro, resistenza dell'orso, resistere all'energia, rigor mortis*, rimuovi paralisi, ritarda veleno.*

3° **livello**: *animare morti, fermare non morti, parlare con i morti, protezione dall'energia, rimuovi cecità/sordità, rimuovi malattia, sonno profondo.*

4° **livello**: *debilitazione, interdizione alla morte, libertà di movimento, neutralizza veleno, paura, ristorare, spezzare incantamento.*

*Nuovo incantesimo descritto a pagina 134.

INTERPRETARE UN CERCATORE DI MORTE

L'obiettivo primario di un cercatore di morte è approfondire la sua comprensione della morte e del trapasso. Anche se alcuni cercatori di morte sono scorbutici e privi di umorismo, altri hanno sviluppato una tale comprensione della morte da capire che è giusto godere della vita, il che ne fa dei compagni piacevoli. Il loro atteggiamento, cupo o socievole che sia, è sempre frutto della saggezza. Anche se un cercatore di morte è un individuo profondamente religioso (ve ne sono molti), la sua comprensione e la sua esperienza non sono collegati alla sua divinità; provengono da anni e anni di risultati personali guadagnati con fatica. Il viaggio di un cercatore di morte è un viaggio personale; anche se potrebbe accettare la compagnia di altri cercatori di saggezza lungo il cammino, ogni cercatore di morte deve prima o poi trovare il suo sentiero personale.

Molti cercatori di morte sono di natura solitaria, ma sanno lavorare bene in quei gruppi che gli offrono l'opportunità di ampliare le loro esperienze. Molti appartengono a un'organizzazione chiamata la Società del Sudario Sacro. Il Sudario Sacro è composto da vari cercatori di morte dalla mentalità analoga, pronti a mettere in comune le proprie conoscenze e ad aiutarsi l'un l'altro in caso di pericolo. Non tutti i cercatori di morte ne fanno parte, ma quasi tutti ne hanno quanto meno sentito parlare. Corre voce che esista un ramo oscuro della società, composto esclusivamente da cercatori di morte malvagi, ma un tale ramo deviato sarebbe contrario alla missione universale dei cercatori di morte, e la maggior parte dei cercatori è pronta a giurare che non esiste nulla del genere (almeno in pubblico).

Combattimento

Un cercatore di morte è un avversario estremamente terrificante in mischia, dal momento che non ha alcun timore di morire. Non si getta all'attacco a capofitto come un barbaro, ma mostra invece un comportamento insolitamente gelido per qualcuno pronto a farsi strada in un combattimento letale. La maggior parte delle sue azioni in combattimento dipende dalla classe a cui il cercatore apparteneva prima di adottare la classe di prestigio. Un mago/cercatore di morte tende a rimanere a distanza e a lanciare incantesimi, in quanto quello è lo stile di combattimento che è solito applicare. Le differenze emergono negli sviluppi della battaglia e, entro certi limiti, nei suoi nemici specifici. Se il cercatore di morte deve combattere contro dei non morti, disporrà di vari strumenti aggiuntivi da utilizzare, e il suo approccio al combattimento sarà diverso. Un ladro/cercatore di morte, ad esempio, non si disturberà a cercare una posizione adatta a un attacco furtivo, dal momento che i non morti sono immuni ai colpi critici. Preferirà invece cercare di intimorire i nemici all'inizio del combattimento.

Una volta giunto al 3° livello e acquisita la capacità di proteggere se stesso o un altro tramite *interdizione alla morte*, non dovrà più temere gli attacchi a risucchio di energia dei non morti e potrà quindi avvicinarsi a loro con più sicurezza rispetto agli altri membri del gruppo. Giunto a quel livello, sarà già in grado di convertire gli incantesimi preparati in incantesimi di guarigione, quindi potrà rafforzare il potenziale curativo dell'intero gruppo. Se il cercatore di morte è anche il chierico del gruppo, dovrà assicurarsi che le sue cure riescano a mantenere tutti i suoi alleati in piedi nel corso del combattimento.

A partire dal 5° livello, il cercatore di morte dispone della capacità di generare un potente effetto di paura in tutti i nemici entro 9 metri. A meno che non intenda specificamente evitare di allontanare i suoi avversari, disperderli è un buon modo di dare inizio a un combattimento. Al 7° o all'8° livello, avrà accesso a magie più potenti e potrà iniziare a usare incantesimi come *sonno profondo* e *debilitazione* contro gli avversari del gruppo.

Avanzamento

Il cercatore di morte è innanzi tutto una classe intuitiva, vale a dire una classe a cui i personaggi giungono senza particolari aiuti da parte degli altri. Forse un aspirante cercatore di morte è venuto a sapere dell'esistenza dei suoi simili e ne ha contattato uno disposto ad accettarlo come apprendista. O forse gli agenti del Sacro Sudario hanno sentito parlare di un candidato particolarmente promettente e gli hanno inviato un invito aperto a unirsi alla loro società. Comunque sia giunto sul sentiero del Sudario, una volta acquisito il suo primo livello nella classe di prestigio, sarà diventato ben più di una mente ansiosa di imparare: sarà un esploratore di una terra inesplorata.

Soltanto i cercatori più seri e impegnati riescono a seguire il sentiero del cercatore di morte. Ancora prima di essere ammesso a studiarne i segreti, il personaggio deve avere sviluppato con la vita e con la morte una familiarità che certi individui non raggiungono nel corso della loro intera esistenza. È necessaria una forza di volontà immane per guardare in faccia la morte e non distogliere il suo sguardo quando il suo vero volto inizia a emergere dall'oscurità, e soltanto i personaggi dotati di forza d'animo e profondità sufficiente riusciranno a compiere quell'importante primo passo. Inoltre, il personaggio deve disporre di un certo grado di esperienza anche nelle questioni pratiche della vita e della morte nel mondo reale, qualcosa che difficilmente può apprendere nelle aule isolate dei monasteri. Infine, cosa forse ancora più importante, deve avere sperimentato su se stesso il gelido tocco della morte prima di essere pronto a diventare un cercatore di morte. È questo il punto in cui molti falliscono, vacillando quando giunge il momento di mettere sul piatto la loro stessa mortalità.

Una volta diventato un cercatore di morte, gli studi del personaggio sono solo iniziati. Con l'acquisizione di nuovi livelli nella classe di prestigio del cercatore di morte, dovrà continuare ad alzare i suoi gradi nelle abilità di Conoscenze: non solo l'acquisizione di saggezza e comprensione è una parte fondamentale del concetto alla base di questa classe, ma è anche la chiave giusta per sconfiggere un avversario.

Risorse

Forse la migliore risorsa che il Sudario Sacro offre ai suoi membri è la consapevolezza di non essere soli. Un cercatore di morte avanza sul suo sentiero al passo che preferisce, ma la

guida e il sostegno degli altri possono rafforzare la sua volontà a procedere. La sua vocazione può essere un obiettivo tetro e far vacillare la mente, e una comunità di compagni dalla mentalità analoga può rivelarsi una struttura di sostegno fondamentale nei tempi di dubbio o di necessità. Per lo stesso motivo, un cercatore di morte si impegna a fornire tutto l'aiuto possibile agli altri cercatori, fintanto che ciò non lo distoglie dal suo sentiero, affinché altri possano crescere e sviluppare nuove conoscenze sulla morte. Un cercatore deve sempre offrire cure a un altro compagno cercatore, a meno che egli stesso non rifiuti ogni aiuto o non rimanga ferito nel tentativo di attaccare un altro cercatore di morte.

Anche se ogni cercatore di morte studia la morte a modo suo, almeno due elementi sono comuni a tutti i membri della classe. Il primo è il libro in cui ogni cercatore annota le sue osservazioni, scoperte, domande e conclusioni. Il diario di un cercatore di morte è chiamato il suo testamento, e in genere è scritto in prima persona singolare. Un altro oggetto di proprietà di quasi tutti i cercatori di morte è una semplice clessidra, che il cercatore usa per misurare il tempo di meditazione necessario a recuperare i suoi incantesimi giornalieri. La clessidra è il simbolo del Sudario Sacro.

CERCATORI DI MORTE NEL MONDO

"Il potere è sia la nostra eredità che il nostro destino, sia il nostro passato che il nostro futuro. Tale è la promessa del Testamento di Volculos."

— Zousha di Telos, pellegrino del Sudario Sacro

Anche se la campagna del DM non è incentrata sull'orrore o sul macabro, i cercatori di morte sono un'ottima aggiunta a qualsiasi mondo di gioco. Ogni ambientazione deve far fronte alla morte (a volte in dosi massicce), e ovunque ci sia la morte possono esserci dei cercatori di morte. A causa delle loro pratiche di esplorazione sul campo, i cercatori di morte si recano ovunque pur di ottenere un posto in prima fila agli eventi che desiderano studiare. Si preannuncia una grande guerra tra due città-stato rivali per una contesa territoriale? Di certo i cercatori di morte accorreranno sul posto per studiare la carneficina incombente. Il DM ha bisogno di un assassino a pagamento diverso dai consueti stereotipi? Può usare un cercatore di morte malvagio oppure, figura ancora più sinistra e letale, un cercatore di morte/assassino. Se i PG restano coinvolti in qualche trama che riguarda anche marginalmente gli interessi del Sudario Sacro, sicuramente prima o poi il loro cammino si incrocerà con quello di qualche cercatore di morte.



Belig, traghettatore del Sudario

Organizzazione

Quando un cercatore di morte non va ad esplorare il mondo assieme a un gruppo di avventurieri, è quasi sempre intento a meditare sulle lezioni apprese nel corso delle sue ultime missioni, o a sbrigare qualche incarico per conto del Sudario Sacro. Quando l'organizzazione li manda in missione, in genere li invia da soli, in coppia o in tre. Il Sudario Sacro non dispone dei numeri o della mentalità giusta per inviare più di tre membri a svolgere lo stesso incarico, e perfino un gruppo di tre cercatori di morte rappresenta un ingente spiegamento di forze, riservato soltanto alle missioni più importanti.

Anche se l'associazione mantiene varie basi operative in tutto il territorio, ognuna di queste assomiglia più a una loggia o a una sala degli ospiti di un tempio che non a un insediamento permanente. Come decretato alla sua fondazione, il Sudario Sacro è un'organizzazione interconfessionale, e i suoi membri tengono le loro scelte di fede personali al di fuori del loro lavoro e delle loro interazioni con gli altri membri della società. Anche se le varie case capitolari possono variare leggermente in metodo e apparenza da una regione all'altra, ognuna di esse è comandata da un traghettatore (vedi sotto), responsabile della coordinazione delle attività nella regione. Al di sotto del traghettatore si colloca una gerarchia informale basata per lo più sull'esperienza, anche se alcuni dei cercatori di morte più anziani ed esperti preferiscono lavorare sul campo e lasciare le pratiche amministrative ai membri più giovani e più adatti alla vita comunitaria.

L'ingresso effettivo nel Sudario Sacro ha inizio con un periodo di apprendistato noto come il velo. I membri di questo rango indossano un sudario trasparente quando si incontrano con i cercatori di morte più anziani. Una volta raggiunto il 3° livello, un cercatore di morte viene ufficialmente rimosso dalla gerarchia dei cercatori di morte della sua regione e riceve un sudario purpureo, che sta a indicare che ora appartiene ai membri del Sudario del mondo intero. A questo punto il cercatore di morte ottiene il rango di pellegrino all'interno della società. Una volta acquisito il 6° livello di classe, restituisce il sudario purpureo al cercatore di morte che aveva presieduto la cerimonia originale (se possibile) e riceve in cambio un sudario nero decorato con dei sottili ricami argentati. I cercatori di morte di questo livello sono noti come traghettatori e vanno a comporre la cerchia interna dell'associazione. Si crede che i cercatori di morte che riescono a raggiungere l'ultimo livello della classe di prestigio vengano promossi a un rango supremo di qualche tipo, ma nessuno, fatto salvo per i membri stessi di questa cerchia interna, sanno dire quale titolo o privilegio accompagni quest'ultima promozione.

Forse il più famoso di tutti i cercatori di morte è il co-fondatore del Sudario Sacro, un individuo imperscrutabile chiamato Volculos. Stando alle leggende, Volculos era un gran sacerdote che improvvisamente voltò le spalle sia alla sua fede che alla sua divinità dopo un'intera vita di servigi. Nessuno sa cosa provocò questa drastica scelta, ma poco dopo avere lasciato il sacerdozio, fondò la Società del Sudario Sacro assieme ad altri due teologi tanatologi. Dopo avere passato dodici anni a costruire e ampliare l'organizzazione (quanto bastava da consentire ai migliori membri della prima generazione di cercatori di morte di diventare traghettatori), Volculos svanì dalla sua casa capitolare senza lasciare traccia. Nemmeno i migliori studiosi della società furono in grado di spiegare la sua scomparsa. Stando alle leggende, perfino le divinazioni più potenti mostravano soltanto pozze nere e vuote.

Illustrazione di D. Scott

Reazioni dei PNG

Dire che i cercatori di morte possono aspettarsi le reazioni più disparate da parte dei PNG è poco. L'ossessione per la morte e per il trapasso mostrata dai cercatori di morte attira diversi PNG dai gusti macabri, ma molti preferirebbero stare ad ascoltare un gatto che canta piuttosto che passare una serata in compagnia di un cercatore di morte. Altri ancora danno grande valore ai poteri curativi per cui i cercatori di morte sono noti, e sono lieti di averli al loro fianco per ovvi motivi pratici. Alcuni clericati non approvano la missione del Sudario Sacro e reagiscono negativamente alla presenza di un cercatore di morte nella maggior parte dei casi. A meno che un determinato PNG non abbia già interagito in passato con un cercatore di morte, probabilmente reagirà alla sua presenza nel modo più adatto al contesto del loro primo incontro. Per i cercatori di morte più tipici, dal carattere tetro, tale reazione può esplicitarsi in un atteggiamento indifferente; coloro che si sforzano di compiacere gli altri in genere vedono i loro sforzi ricompensati e ottengono reazioni a tono.

I cercatori di morte sono normalmente amichevoli nei confronti l'uno dell'altro, ammesso che le loro rispettive identità siano state rivelate. A volte un cercatore di morte ha l'ordine permanente di trasmettere certe informazioni o certe richieste come portavoce del Sudario Sacro. In queste occasioni, il cercatore di morte che riceve il messaggio è tenuto ad accettare le informazioni o a fare del suo meglio per soddisfare la richiesta ricevuta, anche se deve abbandonare il suo gruppo o ostacolarlo in qualche modo pur di obbedire.

CONOSCENZE SUI CERCATORI DI MORTE

Quei personaggi dotati di Conoscenze (religioni) o conoscenze bardiche possono condurre ricerche sui cercatori di morte per saperne di più su di loro. Quando un personaggio supera una prova di abilità, il DM deve leggere o parafrasare le informazioni che seguono.

CD 10: Corre voce che esista una società segreta dedita allo studio dei misteri della morte.

CD 15: Alcuni ricercatori ossessionati dalla morte, chiamati cercatori di morte, hanno dei poteri che rivaleggiano con quelli dei necromanti.

CD 20: I cercatori di morte si riuniscono in una società chiamata il Sudario Sacro, i cui membri sono sparsi in tutto il creato.

CD 30: Stando alle leggende, uno dei fondatori del Sudario Sacro, un uomo di nome Volculos, era un ex-sacerdote che rinunciò alla sua divinità per dedicarsi agli studi dei cercatori di morte. Una notte scomparve senza lasciare traccia.

Qualsiasi incantatore che veda un cercatore di morte lanciare un incantesimo può effettuare una prova di Sapienza Magica con CD 20 per notare che, anche se la fonte della magia sembra essere divina, è priva dell'impronta di qualsiasi divinità. Analogamente, quei personaggi dotati di Conoscenze (religioni) possono effettuare una prova di abilità con CD 25 per notare che i paramenti magici di un cercatore di morte non corrispondono a quelli di nessuna divinità nota. (Perfino i cercatori di morte clericali rivelano la natura della loro magia quando lanciano i loro incantesimi da cercatore di morte.)

CERCATORI DI MORTE NEL GIOCO

La classe di prestigio del cercatore di morte attira quei giocatori che desiderano esplorare sentieri insoliti o poco tradizionali con i loro personaggi. Il fatto che il cercatore di morte non sia una derivazione di nessuna classe base in particolare è una riprova della sua versatilità: funge da opzione interessante per tutti quei personaggi che hanno condotto vite complesse o poco ortodosse ai livelli più bassi. Quasi ogni gruppo può trarre beneficio dall'inclusione di un cercatore di morte, dal momento che la classe è ideata affinché risulti complementare a qualsiasi classe base l'avesse preceduta, piuttosto che estenderla o sostituirsi ad essa.

Adattamento

Il cercatore di morte è stato ideato per le campagne horror, ma non necessita di nessuno dei nuovi sistemi o meccanismi introdotti in questo volume e può essere inserito praticamente in qualsiasi mondo di gioco. Il DM desidera condurre una campagna priva di disfacimento e depravazione? Nessun problema: gli elementi chiave del cercatore di morte non hanno nulla a che vedere con la corruzione. Nel caso in cui il mondo della campagna non sia compatibile con il concetto di un incantatore divino privo di una qualsiasi divinità patrona, è sufficiente rendere il Sudario Sacro una diramazione speciale del clericato di una qualsiasi divinità della morte presente nell'ambientazione.

Esempi di incontri

Quando i PG giungono sul luogo di una battaglia recente, incontrano un cercatore di morte pellegrino e il suo apprendista velato intenti a farsi strada tra i cadaveri dei caduti. Nessuno sa chi siano, e l'incontro potrebbe sfociare in un conflitto, specialmente dopo che i PG vedono alcuni dei morti animarsi di loro spontanea volontà.

LI 9: Everia la cercatrice di morte e il suo assistente Gusharm (umano monaco 5/cercatore di morte 1) cercano di portare a termine il loro rituale indisturbati quando i PG giungono sul posto. Non tollereranno alcun tipo di interferenza.

EVERIA **GS 8**

Umana chierica 5/cercatrice di morte 3
NM umanoide Medio
Iniz +1; **Sensi** Ascoltare +5, Osservare +5
Linguaggi Comune

CA 19, contatto 11, colto alla sprovvista 18
pf 52 (8 DV)
Immunità paura
Temp +9, **Rifl** +3, **Vol** +10

Velocità 6 m (4 quadretti)
Mischia *mazza leggera+1* +7 (1d6+2)
Att base +5; **Lotta** +6
Azione speciale tocco di morte 1 volta al giorno (5d6), intimorire non morti 3 volte al giorno (+2, 2d6+8, 8°), lancio spontaneo (incantesimi *infliggere*)
Strumenti da combattimento *polvere della sparizione*
Incantesimi da chierico preparati (LI 5°)
3° — *animare morti*[D], *dissolvi magie*, *parlare con i morti* (CD 17)
2° — *arma spirituale*, *blocca persone* (CD 15), *individuazione dei pensieri*[D] (LI 6°; CD 15), *suono dirompente* (CD 15)
1° — *anatema* (CD 14), *comando* (CD 14), *cura ferite leggere*, *incuti paura*[D] (CD 15), *santuario* (CD 14)
0 — *cura ferite minori*, *individuazione del magico* (LI 6°), *individuazione del veleno* (LI 6°), *resistenza*, *virtù*
D: Incantesimo di dominio. Domini: Conoscenza, Morte
Incantesimi da cercatore di morte preparati (LI 3°)
2° — *rigor mortis** (CD 16)
1° — *benedizione*, *ristorare superiore*
*Nuovo incantesimo descritto a pagina 134

Caratteristiche For 13, Des 12, Cos 14, Int 8, Sag 16, Car 10
QS percezione della morte (*visione della morte* a volontà, azione gratuita), *interdizione alla morte* 1 volta al giorno (durata 3 ore)
Talenti Incantare in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Focalizzati (necromanzia), Resistenza Fisica
Abilità Ascoltare +2, Concentrazione +8, Conoscenze (religioni) +6, Guarire +6, Osservare +2, Sapienza Magica +4

Proprietà strumenti da combattimento più clessidra, sudario purpureo, scudo di legno pesante, *mazza leggera+1, cotta di maglia+1*

LI 12: I PG hanno suscitato la collera di Belig, un traghettatore del Sudario, avendo ucciso due cercatori di morte suoi compagni. Ora il nano vuole vendetta.

Belig GS 12

Nano monaco 5/cercatore di morte 7
LM umanoide Medio
Iniz +1; **Sensi** scurovisione 18 m, Ascoltare +3, Osservare +5
Aura Paura (9 m, Volontà CD 19 o panico per 7 round, influenza anche i non morti)
Linguaggi Comune, Nanico

CA 16, contatto 16, colto alla sprovvista 15; Schivare, Mobilità, Deviare Frecce; +4 CA contro i giganti
pf 90 (12 DV)
Immunità paura, colpo di grazia (supera automaticamente il tiro salvezza sulla Tempra), malattie, danni da sanguinamento (grazie al *talismano della rimarginazione*)
Resistenza +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti magici, eludere, stabilità (+4 contro i tentativi di spingere e sbilanciare)
Temp +12 (+14 contro veleni), **Rifl** +7, **Vol** +12 (+14 contro ammaliamenti)

Velocità 9 m (6 quadretti)
Mischia colpo senz'armi +10/+5 (1d8+2) o
Mischia colpo senz'armi +9/+9/+4 (1d8+2) con raffica di colpi
Att base +8; **Lotta** +10
Opzioni di att colpo *ki* (magia), Riflessi in Combattimento, Attacco Poderoso, Pugno Stordente, +1 ai tiri per colpire contro gli orchi e i goblinoidi
Azione speciale lancio spontaneo (incantesimi *infliggere*), intimorire non morti 5 volte al giorno (+1, 2d6+7, 7°)
Incantesimi da cercatore di morte preparati (LI 3°)
3° — *animare morti, sonno profondo* (CD 16)
2° — *comandare non morti* (CD 15), *rigor mortis** (CD 15)
1° — *incuti paura* (D 14) (2), *nascondersi ai non morti* (CD 14)
*Nuovo incantesimo descritto a pagina 134

Caratteristiche For 14, Des 13, Cos 16, Int 10, Sag 16, Car 14
QS ingannare la morte (7 vite rimanenti), percezione della morte (*visione della morte* a volontà, azione gratuita), *interdizione alla morte* 2 volte al giorno (durata di 7 ore), eludere, caduta lenta 6 metri, esperto minatore
Talenti Attacco Poderoso, Colpo Senz'Armi Migliorato[B], Deviare Frecce[B], Duro a Morire[B], Mobilità, Percezione degli Spiriti*, Pugno Stordente[B], Riflessi in Combattimento, Schivare
*Nuovo talento descritto a pagina 125
Abilità Concentrazione +10 gradi, Conoscenze (religioni) +8, Equilibrio +5, Guarire +5, Intimidire +5, Nascondersi +5, Osservare +2, Saltare +5, Scalare +5
Proprietà clessidra, sudario nero, *amuleto dell'armatura naturale+2, anello di protezione+2, guanti del potere orchesco, talismano della rimarginazione*

MEZZOSANGUE IMMONDO

"Il potere che scorre nelle mie viene proviene dalla fossa, ma quel potere, come la mia anima, è sotto il mio comando."
— Ariana Crattus, figlia del Marchese Teresius Crattus del Casato dei Crattus

Di tanto in tanto un immondo o un mezzo-immondo si fanno strada fino alle terre delle razze degli umanoidi e, assunte le fattezze di un uomo o di una donna mortale (o, in casi molto rari e macabri, mantenendo il loro vero aspetto), si scelgono un mortale come amante. Nelle generazioni successive, i discendenti mortali di una tale unione spesso mostrano un talento naturale per le arti arcane. Coloro che perseguono gli studi magici fin dalla giovane età iniziano a sentire un richiamo provenire dalla loro stessa carne, una voce che parla sussurrando del potere nascosto nel loro retaggio immondo. Attraverso un'attenta esplorazione, tali incantatori possono far emergere lentamente il potere di quel lignaggio, plasmandolo secondo la loro volontà per intensificare e potenziare i loro progressi nello studio della magia.

DIVENTARE UN MEZZOSANGUE IMMONDO

Ovviamente, quello dello stregone è il sentiero più diretto per diventare un mezzosangue immondo, ma anche i bardi possono qualificarsi con facilità. Entrambi possiedono Concentrazione e Conoscenze (arcane) come abilità di classe, ed entrambi sono in grado di soddisfare i requisiti relativi al lancio degli incantesimi prima del 6° livello. Il Carisma (per lanciare incantesimi e per trattare con coloro che non vedono di buon occhio la presenza di un personaggio di discendenza immonda in mezzo a loro) e l'Intelligenza (per le abilità richieste) sono le caratteristiche chiave per un aspirante mezzosangue immondo.

Requisiti di accesso

Razza: Qualsiasi razza umanoide (non può essere già un mezzo-immondo)
Allineamento: Qualsiasi allineamento non buono
Abilità: Concentrazione 8 gradi, Conoscenze (arcane) 8 gradi, Conoscenze (piani) 8 gradi
Talenti: Sangue Chiama Sangue*, Escludere Materiali
Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 2° livello senza preparazione
*Nuovo talento descritto a pagina 126.

PRIVILEGI DI CLASSE

Il mezzosangue immondo porta alla luce vari aspetti del proprio antenato immondo mano a mano che avanza di livello in questa classe. Il suo sinistro retaggio gli conferisce forza in varie aree specifiche e infonde nei suoi incantesimi un'impronta dal chiaro sapore demoniaco.

Incantesimi: Ad ogni nuovo livello di mezzosangue immondo che non sia il 10°, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno e un incremento del livello dell'incantatore (e degli incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse ottenuto anche un livello in una classe da incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio di classe che un personaggio di quella classe otterrebbe, al di là del fatto che i suoi livelli da mezzosangue immondo si sommano ai livelli di qualsiasi altra classe di incantatore arcano ai fini di determinare le capacità del famiglio . Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore prima di diventare un mezzosangue immondo, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno, il livello dell'incantatore e gli incantesimi conosciuti.

Compagno immondo: Anche il famiglio del personaggio trae beneficio dal suo retaggio immondo. Il personaggio può applicare l'archetipo immondo (descritto a pagina 41 del *Manuale dei Mostri*) al proprio famiglio, se lo desidera. Dal momento che non si tratta di una forma di possessione, bensì di un legame di affinità, l'allineamento del famiglio non passa a malvagio.

Retaggio immondo (Str): Un mezzosangue immondo trae forza dall'essenza del proprio antenato immondo mano a mano che la padronanza della sua discendenza si consolida.

Al 1° livello, un sottile irrobustimento della sua forma fisica gli conferisce un bonus di armatura naturale +1 alla CA.

Al 3° livello ottiene un incremento di +1 al suo punteggio di Carisma.

Al 5° livello ottiene un incremento di +1 al suo punteggio di Intelligenza.

Al 7° livello ottiene un incremento di +1 al suo punteggio di Destrezza.

Al 9° livello ottiene un incremento di +1 al suo punteggio di Costituzione.

Stregoneria immonda: Un mezzosangue immondo sviluppa una cognizione dei poteri conferitigli dal suo retaggio immondo che si fa più forte mano a mano che la sua abilità come incantatore si consolida. Al 2° livello, e poi di nuovo al 4°, al 6°, all'8° e al 10° ottiene un incantesimo aggiuntivo alla sua lista di incantesimi conosciuti. Ogni nuovo incantesimo deve appartenere a un livello che il mezzosangue immondo sia in grado di lanciare, ma può trattarsi di qualsiasi incantesimo contrassegnato dal descrittore del fuoco o di un qualsiasi incantesimo appartenente alle scuole di ammaliamento, necromanzia o illusione. Quindi un mezzosangue immondo può aggiungere *palla di fuoco* (un incantesimo di fuoco) o *parlare con i morti* (un incantesimo di necromanzia) agli incantesimi di 3° livello da lui conosciuti (nonostante egli sia un incantatore arcano e *parlare con i morti* sia normalmente un incantesimo divino), ma non *fulmine* (che non è contrassegnato dal descrittore del fuoco e non appartiene a nessuna delle tre scuole specificate).

Sangue degli immondi (Str): Una volta giunto al 3° livello, un mezzosangue immondo ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza contro i veleni. Riduce inoltre qualsiasi danno inferto da un veleno (sia che si tratti di un danno ai punti ferita che di uno alle caratteristiche) di 1 punto.

A partire dal 6° livello, la sua essenza immonda gli conferisce resistenza al freddo e al fuoco 5.

Una volta giunto al 9° livello, il mezzosangue immondo ha portato alla luce buona parte del suo retaggio immondo e ottiene resistenza all'acido e all'elettricità 5.

Incantesimi di punizione (Sop): Come azione gratuita e una volta al giorno, un mezzosangue immondo di almeno 4° livello può investire parte del suo potere immondo in un qualsiasi incantesimo da lui lanciato e che infligga danni. L'incantesimo risultante infliggerà un numero aggiuntivo di danni ai punti ferita pari al livello di classe del personaggio come mezzosangue immondo + il modificatore di Carisma del personaggio su tutti coloro che si trovano nell'area dell'incantesimo.

A partire dall'8° livello, il personaggio può usare incantesimi di punizione due volte al giorno.

Esaltazione immonda (Str): Al 10° livello un mezzosangue immondo accede agli ultimi segreti nascosti nel suo lignaggio. Oltre agli incrementi di caratteristica forniti dal suo retaggio immondo, ora ottiene un ulteriore +1 a Destrezza, Costituzione e Intelligenza e +2 a Forza. Ottiene inoltre immunità completa al veleno e riduzione del danno 10/magia.

INTERPRETARE UN MEZZOSANGUE IMMONDO

A causa del suo lignaggio immondo e delle domande che la sua discendenza finisce inevitabilmente per sollevare, un mezzosangue è abituato a tenere ben strette le sue carte. Conosce bene il prezzo che potrebbe pagare a causa dell'ignoranza altrui e riconosce spesso i pregi della discrezione. Non è una figura antisociale, anzi tutt'altro! Ma preferisce essere prudente nella scelta di coloro con cui interagisce e sul perché. Nella maggior parte del tempo la reputazioni di bardi e stregoni come individui insoliti e caotici gli è di aiuto e gli consente di sviare meglio i sospetti più pericolosi nei suoi confronti e di quelle delle sue attività.

Molti membri di questa classe di prestigio sono individui solitari, ognuno speciale quanto il proprio retaggio inconsueto lascerebbe credere. Un mezzosangue immondo potrebbe non incontrarne mai un altro nel corso della sua carriera di avventuriero e, anche se accadesse, potrebbe non accorgersene mai. L'unica eccezione riguarda i casati di sangue immondo, i cui membri tendono ad avere un'aria familiare (vedi riquadro di pagina 96).

I personaggi nati all'interno di un casato di sangue immondo solitamente prendono le distanze dai loro parenti depravati. Appartenere a una di queste famiglie è una lama a doppio taglio; coloro che desiderano ottenere il favore della famiglia potrebbero adulare i suoi membri o aiutarli, mentre quelli che trovano ripugnanti le azioni della famiglia potrebbero diventare automaticamente ostili nei loro confronti. Se il personaggio appartiene a un casato del genere, potrebbe avere imparato a sospettare delle vere motivazioni di chiunque incontri. Gli è difficile giudicare gli altri in base al loro comportamento piuttosto che alla loro discendenza.

Combattimento

Un mezzosangue immondo diventa un potente incantatore grazie alla sua discendenza, che gli procura una vasta gamma di incantesimi ingannevoli e nocivi. A completare questa potenza magica giunge una capacità fisica di gran lunga superore a quella

TABELLA 5-4: MEZZOSANGUE IMMONDO — **DADO VITA: D4**

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+0	+0	+0	+2	Compagno immondo, retaggio immondo +1 CA	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Stregoneria immonda	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Sangue degli immondi +1 ai tiri salvezza, retaggio immondo +1 Car	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Incantesimo di punizione 1 volta al giorno, stregoneria immonda	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Retaggio immondo +1 Int	+1 livello alla classe di incantatore esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Sangue degli immondi resistenza 5 freddo/fuoco stregoneria immonda	+1 livello alla classe di incantatore esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Retaggio immondo +1 Des	+1 livello alla classe di incantatore esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Incantesimo di punizione 2 volte al giorno, stregoneria immonda	+1 livello alla classe di incantatore esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Retaggio immondo +1 Cos, sangue degli immondi resistenza 5 acido/elettricità,	+1 livello alla classe di incantatore esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Esaltazione immonda, stregoneria immonda	-

Abilità di classe (2+ modificatore di Int per livello): Concentrazione, Conoscenze (arcane), Conoscenze (piani), Intimidire, Raggirare, Sapienza Magica



Setios, un mezzosangue immondo

Illustrazione di S. Prescott

dei normali maghi solitari. Questo non significa che sia pronto a scendere in prima linea assieme ai guerrieri, ma il piccolo vantaggio di cui dispone potrebbe essere sufficiente ad avere la meglio su un avversario colto di sorpresa.

Grazie al sangue immondo che scorre nelle sue vene, un mezzosangue immondo diventa resistente al veleno e a certe forme di energia mano a mano che avanza di livello, e questa capacità gli torna assai utile. Ad esempio, potrebbe facilmente afferrare un nemico avvolto dalle fiamme o correre attraverso una tormenta di neve senza alcun timore di ipotermia.

Una volta diventato un mezzosangue immondo di alto livello, il personaggio si trasforma in un avversario devastante. La sua selezione di incantesimi è leggermente più alta di quella di molti incantatori spontanei ed egli è in grado di infliggere danni extra una volta o due al giorno grazie alla sua capacità di incantesimi di punizione. Una volta giunto al 10° livello, la riduzione del danno acquisita gli consente di tenere testa a tutti gli avversari privi di armi magiche.

Avanzamento

Quando il personaggio inizia ad addestrarsi nelle arti arcane prova quasi uno sussulto interiore, come se una voce segreta dentro di sé iniziasse a sussurrare messaggi che parlano di un potere nascosto. Una volta raggiunta una padronanza della magia sufficiente a intuire il significato di quella voce segreta, compie volontariamente la scelta di indagare sulla natura del suo richiamo e così facendo si avventura sul sentiero del mezzosangue immondo.

Avanzando di livello in questa classe di prestigio, il mezzosangue immondo sviluppa una parte sempre più significativa del potenziale racchiuso in lui. Può decidere se abbracciare il suo retaggio immondo corpo e anima, e lasciare che i tratti del suo antenato immondo affiorino sia nella sua forma fisica che nella sua magia, oppure se concentrare tutta la propria volontà per mantenere la propria indipendenza quando gli aspetti negativi minacciano di fargli perdere il controllo. Nessuna forza esterna è necessaria per il suo avanzamento: anzi, ogni forza di questo tipo non farebbe che complicare la sua ricerca estremamente personale di autotrasformazione.

Sono pochi i mezzosangue immondi che abbandonano questo sentiero una volta mossi i primi passi, in quanto la promessa di scoprire la verità su se stessi è una tentazione molto forte. Ciononostante, alcuni mezzosangue provano disagio dinanzi ai cambiamenti a cui sono sottoposti e scelgono di interrompere il loro avanzamento in questa classe di prestigio a un certo punto. Per molti altri, tuttavia, l'idea di abbandonare la classe prima di avere raggiunto il più alto livello possibile è semplicemente ridicola. I membri dei casati di sangue immondo sono quelli che meno probabilmente abbandoneranno la classe di prestigio, in quanto l'avanzamento e le opportunità all'interno della famiglia sono inevitabilmente legate al successo che ogni membro del casato ottiene in questa classe.

Risorse

È saggio aspettarsi ben poco aiuto dagli altri mezzosangue immondi. Presso i membri solitari della classe di prestigio, la scoperta di un altro mezzosangue immondo è visto solitamente più come un invito ad assassinare un potenziale rivale nel modo più veloce piuttosto che come un'opportunità di ottenere aiuto. Se il personaggio appartiene a un casato di sangue immondo, può aspettarsi di ricevere un aiuto considerevole in forma di sovvenzioni, addestramento in nuove abilità e incantesimi o informazioni riservate, fintanto che si mantiene in buoni rapporti con il capo del casato. Purtroppo, il mantenimento di tale status richiede al personaggio di svolgere ogni sorta di incarichi poco puliti per conto del capo del casato, dai delitti alle macchinazioni volte ad accusare di crimini estremi o disgustosi coloro che ostacolano le attività del casato.

MEZZOSANGUE IMMONDI NEL MONDO

"Oh, Ariana è un tipo focoso... nel senso letterale della parola. Se vuoi vedere cosa intendo, prova a chiederle del suo paparino."

— Quip di Sigil, avventuriero e compagno di taverna di vecchia data

Considerata la prevalenza dei demoni e dei diavoli nella maggior parte delle ambientazioni, l'esistenza dei mezzosangue immondi è facile da accettare e l'introduzione di questa classe nel gioco richiede poche spiegazioni. Dal momento che i mezzosangue immondi non hanno un aspetto diverso dai bardi o dagli stregoni ordinari, potrebbero essere sempre esistiti nella campagna, e avere intensificato le loro attività soltanto di recente. Oltre a fungere da ottimi personaggi giocanti di grande spessore, i mezzosangue immondi possono rivelarsi dei fantastici nemici. Qualsiasi famiglia nobiliare locale o grande casato mercantile potrebbe essere in realtà una famiglia di sangue immondo, intenzionata ad accumulare tutto il denaro e il potere della zona nelle proprie mani.

Organizzazione

I mezzosangue immondi possono essere dei solitari o dei membri dei casati di sangue immondo.

Il capo di un determinato casato è riconoscibile semplicemente tramite il termine noto presso la facciata di cui fa uso il casato. I titoli maschili più comuni comprendono Barone, Conte, Duca, Maestro di Gilda, Lord, Maestro, Maggiordomo e Marchese, e i titoli femminili sono più o meno analoghi (Baronessa, Contessa, Duchessa e così via). Qualche che sia il suo nome, il capo del casato è l'indiscusso patriarca

(o matriarca) della famiglia. Soltanto lui può entrare in comunione con il patrono immondo del casato, su qualunque piano esso risieda, e soltanto lui ha il diritto di gestire le risorse complessive del casato. Il ruolo del patriarca viene tramandato a un successore soltanto al momento della morte, quindi le trame e i complotti all'interno di ogni casato sono fitti e inesauribili.

Molte delle attività quotidiane di un determinato casato dipendono dal lignaggio del suo fondatore. I casati con un patrono demoniaco echeggiano delle tendenze caotiche di quell'immondo e possono essere definite tutt'al più come gruppi di anarchia controllata. Al contrario, i casati che fanno capo a un patrono infernale tendono ad essere più ordinati e gerarchici, dotati di complessi sistemi di rango che coinvolgono tutti i membri della famiglia e si basano su un misto di anzianità e risultati raggiunti. A prescindere dal patrono, tutti i membri di un casato di sangue immondo sono tenuti a obbedire agli ordini dei loro patriarchi... sebbene i mezzosangue immondi, proprio come i loro antenati, siano famosi per la loro capacità di sovvertire lo spirito di un ordine pur osservando alla lettera le parole con cui tale ordine è stato formulato.

Alcuni casati, specialmente quelli mercantili, si basano soprattutto sul merito. In questi casati l'avanzamento spetta a coloro che ottengono più risultati o che fanno di più per aiutare il casato a prosperare. In tutti i casati l'ambizione e la forza di volontà sono fonte di rispetto; il modo più sicuro per un personaggio di farsi strada tra i ranghi di un casato di sangue immondo è sviluppare il proprio potenziale e dimostrare sia al patriarca che ai membri del casato che egli è degno di una posizione di distinzione all'interno della famiglia. Dopo la lealtà al casato, sono i traguardi personali raggiunti a garantire una strada diretta verso la gloria. Sviluppare nuovi incantesimi, sconfiggere i propri rivali emergendo illesi dalla battaglia finale o portare a buon fine uno spettacolare atto di tradimento sono imprese che suscitano grande ammirazione.

Reazioni dei PNG

Fortunatamente per loro, i mezzosangue immondi non sono facili da riconoscere tramite l'aspetto. Si sforzano di mescolarsi alla folla, e i più abili e longevi tra loro sanno bene come evitare ogni forma di attenzione indesiderata. I contadini o i cittadini medi si dimostreranno ostili nei confronti di chiunque discenda da un demone o da un diavolo, e a buon diritto, anche se potrebbero avere paura di fare qualsiasi cosa che possa apparire troppo aggressiva nei confronti di un tale personaggio. Quelle rare occasioni in cui un mezzosangue immondo si rivela come discendente di un immondo non fanno altro che rafforzare i sospetti comuni riguardo agli stregoni e agli altri incantatori arcani spontanei.

I mezzosangue immondi devono far fronte all'ignoranza e al pregiudizio di buona parte degli umanoidi, che presumono che chiunque discenda da un esterno tenda a pensare e a comportarsi come il suo antenato. Di fronte a questo atteggiamento, i mezzosangue immondi preferiscono tenere celata la loro vera natura. I mezzosangue immondi spesso fraternizzano con i mezzelfi e gli altri individui di sangue misto, specialmente quando tali individui sono sottoposti ad abusi per mano dei cosiddetti membri purosangue delle altre razze. È tuttavia ironico che i peggiori nemici dei membri di un casato di sangue immondo siano proprio gli altri mezzosangue immondi, che traggono i benefici maggiori dalla caduta in disgrazia di un rivale.

CONOSCENZE SUI MEZZOSANGUE IMMONDI

I personaggi dotati di Conoscenze (piani) o di conoscenze bardiche possono condurre delle ricerche sui mezzosangue immondi per saperne di più su di loro.

CD 10: Di tanto in tanto qualche immondo giunge sul piano materiale e genera un erede con un amante umanoide.

CD 15: I discendenti di tali unioni, portati per natura alla stregoneria, a volte sviluppano alcune qualità di natura immonda.

CD 20: I mezzosangue immondi non sono immondi veri e propri, ma mortali di grande volontà pronti a studiare volontariamente il loro retaggio demoniaco. Nel farlo ottengono grandi poteri.

CD 30: Il Marchese Teresius Crattus è uno dei meticci più potenti e il suo casato acquista sempre più potere, nonostante la strenua opposizione della sua unica figlia, Ariana, e dei suoi seguaci.

Qualsiasi incantatore che assista a un incantesimo di punizione lanciato da un mezzosangue immondo può effettuare una prova di Sapienza Magica con CD 20 per notare che il personaggio è con ogni probabilità uno dei misteriosi mezzosangue immondi. Chiunque assista a qualche altro fenomeno di natura immonda riguardante il mezzosangue può effettuare una prova di Conoscenze (piani) con CD 25 o di Conoscenze (arcane) con CD 30 per giungere alle stesse conclusioni.

MEZZOSANGUE IMMONDI NEL GIOCO

Non sfoggiando alcun segno esteriore di riconoscimento, è facile aggiungere un mezzosangue immondo a una campagna in corso; sono sempre esistiti, nascosti tra gli stregoni e i bardi di tutto il mondo.

Questa classe di prestigio risulta interessante per quei giocatori che preferiscono dotare i loro personaggi di un ricco background, o che restano affascinati dal mistero della fonte di potere degli stregoni. Se il DM include un mezzosangue immondo nel gioco, dovrebbe assicurarsi di fargli sperimentare sia i pro che i contro della classe. Un giocatore che sceglie questa classe di prestigio invita il DM a inserire anche l'antenato immondo del personaggio nel gioco,

CASATI DI SANGUE IMMONDO

Un casato si forma quando un mezzosangue immondo scopre l'identità del suo antenato immondo e riesce a entrare in contatto con lui (o, più raramente, con altri immondi). Giura allora fedeltà a quell'immondo, fondando in tal modo un casato nobiliare il cui patrono è un abitante dei Piani Esterni. Naturalmente, soltanto un mezzosangue immondo neutrale o malvagio giurerebbe fedeltà a un immondo per fondare un casato del genere.

Una volta che il casato è stato fondato nelle terre dei mortali, spesso acquisisce potere grazie all'aiuto del suo patrono immondo. La progenie del fondatore originale del casato va a costituire la generazione successiva di mezzosangue immondi di quel casato, e così via. Alcuni casati sono esistiti da secoli e ora sono tra i casati nobiliari e mercantili più ricchi e famosi delle aree umanoidi. Dietro le quinte, i meccanismi interni che regolano la vita familiare di un casato di sangue immondo spesso risultano degenerati per i parametri degli umani. L'incesto è cosa comune, e gli intrighi machiavellici tra i membri rivali del casato (specialmente in quei casati in cui l'immondo patrono è un diavolo) sono intensi e complessi fino all'inverosimile.



direttamente o indirettamente che sia. Forse il personaggio finisce per incontrare il suo antenato, o forse è addirittura costretto a distruggere il suo progenitore. Su di lui dovrebbe sempre incombere la minaccia di essere smascherato: molti umanoidi reagiscono male alla notizia di avere un mezzosangue immondo nascosto in mezzo a loro.

Adattamento

Il mezzosangue immondo è ideato per quelle campagne che fanno uso delle creature dei Piani Esterni e delle loro trame. La classe presume che si usi un Piano Materiale come ambientazione di base, in cui è preferibile che la presenza degli immondi rimanga un segreto, ma in eventuali campagne ambientate su altri piani o sulla Città delle Porte le cose potrebbero essere molto diverse. In tali luoghi, i mezzosangue immondi potrebbero essere figure assai più comuni e potrebbero perfino mostrarsi apertamente per ciò che sono. In quelle ambientazioni in cui gli immondi non visitano mai il Piano Materiale, è sufficiente sostituirli con qualche altra potente creatura ultraterrena... o meglio ancora trovare un modo emozionante per razionalizzare l'esistenza di un mortale dotato di un antenato immondo.

Esempio di incontro

Grazie alla loro fama, i PG potrebbero benissimo avere attirato l'attenzione di un casato di sangue immondo locale. La matriarca del casato potrebbe ingaggiarli per rovinare un mezzosangue immondo rivale, o manipolarli per portare avanti gli altri piani del casato in qualche modo. Oppure, il rivale in questione potrebbe condurre i PG lungo una pista che li metterà direttamente contro il casato di sangue immondo locale.

LI 8: Werner Stormhollow e due membri di basso rango del casato (entrambe stregone umane di 3° livello con il massimo dei gradi in Raggirare) cercano di ingaggiare i PG per assassinare un rivale di nome Setios. Se rifiutano, Werner ha l'ordine di eliminarli, un ordine che eseguirà con gioia.

Werner Stormhollow — GS 7

Umano stregone 6/mezzosangue immondo 1
LM umanoide Medio
Iniz +1; **Sensi** Ascoltare +0, Osservare +0
Linguaggi Comune, Draconico, Infernale, legame empatico

CA 13, contatto 12, colto alla sprovvista 12
pf 32 (7 DV)
Immunità *dardo incantato (fermaglio dello scudo)*
Temp +4, **Rifl** +3, **Vol** +7

Velocità 9 m (6 quadretti)
Mischia pugnale di adamantio +3 (1d4-1)
Att base +3; **Lotta** +2
Strumenti da combattimento pergamena di *scudo di fuoco*
Incantesimi da stregone conosciuti (LI 7°):
3° (5 volte al giorno) — *blocca persone* (CD 17), *tocco del vampiro* (+2 contatto in mischia)
2° (7 volte al giorno) — *freccia acida di Melf* (+4 contatto a distanza), *individuazione dei pensieri* (CD 15), *tocco del ghoul* (+2 contatto in mischia, CD 16)
1° (7 volte al giorno) — *armatura magica, camuffare se stesso, charme su persone* (CD 15), *dardo incantato, sonno* (CD 15)
0 (6 volte al giorno) — *aprire/chiudere, fiotto acido* (+4 contatto a distanza), *frastornare* (CD 14), *individuazione del magico, individuazione del veleno, mano magica, tocco di affaticamento* (+2 contatto in mischia, CD 14)

Caratteristiche For 8, Des 12, Cos 14, Int 14, Sag 10, Car 16
QS famiglio, compagno immondo, retaggio immondo (+1 CA), condividere incantesimi
Talenti Allerta[B] (se il famiglio è entro 1,5 m), Escludere Materiali, Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Incantesimi Focalizzati (necromanzia), Sangue Chiama Sangue*
*Nuovo talento descritto a pagina 126
Abilità Concentrazione +6, Conoscenze (arcane) +10, Conoscenze (piani) +8, Diplomazia +7, Intimidire +7, Percepire Intenzioni +4, Raggirare +7, Sapienza Magica +12
Proprietà strumenti da combattimento più pugnale in adamantio, *fermaglio dello scudo, anello di protezione +1*

Rospo immondo famiglio GS -

LM bestia magica Minuta (animale atipico, extraplanare, legale, malvagio)
Iniz +1; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Ascoltare +4, Osservare +4
Linguaggi legame empatico, parlare con il padrone, parlare con gli anfibi

CA 19, contatto 15, colto alla sprovvista 18
pf 16 (7 DV) **RD** 5/magia
Resistenza freddo 5, fuoco 5; eludere migliorato; **RI** 12
Temp +2, **Rifl** +3, **Vol** +2

Velocità 1,5 m (1 quadretto)
Mischia -
Spazio 30 cm; **Portata** 0 cm
Att base +4; **Lotta** -14
Opzioni di att Trasmettere incantesimi a contatto, punire il bene 1 volta al giorno (+4 per colpire, +7 danni)

Caratteristiche For 1, Des 12, Cos 11, Int 9, Sag 14, Car 4
QS anfibio
Talenti Allerta
Abilità Ascoltare +4, Nascondersi +13, Osservare +4, Percepire Intenzioni +6

LI 12: Setios il mezzosangue immondo ha scoperto che i suoi rivali stanno cercando di ingaggiare i PG per ucciderlo e decide di colpire per primo.

Setios GS 12

Mezzelfo stregone 6/mezzosangue immondo 6
CM umanoide Medio (elfo)
Iniz +2; **Sensi** visione crepuscolare; Ascoltare +0, Osservare +7
Linguaggi Comune, Abissale, Elfico, Orchesco, legame empatico

CA 15, contatto 14, colto alla sprovvista 13; Schivare
pf 42 (12 DV)
Immunità effetti di *sonno*
Resistenza freddo 5, fuoco 5; riduce danni da veleno di 1
Temp +5 (+6 contro veleno), **Rifl** +6, **Vol** +10

Velocità 9 m (6 quadretti)
Mischia scimitarra +7 (1d6+1 più veleno/18-20)
Att base +6; **Lotta** +7
Opzioni di att veleno di verme purpureo (CD 24, 1d6 For/2d6 For), incantesimi di punizione 1 volta al giorno (+9 danni)
Strumenti da combattimento: *cappa del saltimbanco*
Incantesimi da stregone conosciuti (LI 12°):
6° (3 volte al giorno) — *catena di fulmini* (CD 20), *mantello dell'odio** (CD 19)
5° (5 volte al giorno) — *cono di freddo* (CD 19), *giuramento di sangue**, *telecinesi*
4° (6 volte al giorno) — *porta dimensionale, scudo di fuoco, tentacoli neri di Evard*
3° (7 volte al giorno) — *dissolvi magie, fulmine* (CD 17), *lentezza* (CD 16), *tocco del vampiro* (+7 contatto a distanza)
2° (7 volte al giorno) — *freccia acida di Melf* (+8 contatto a distanza), *individuazione dei pensieri* (CD 15), *invisibilità, protezione dalle frecce, tocco del ghoul* (+7 contatto in mischia, CD 15)
1° (7 volte al giorno) — *armatura magica, camuffare se stesso, dardo incantato, mani brucianti* (CD 15), *raggio di indebolimento* (+8 contatto a distanza) *scagliare ferita** (CD 14)
0 (6 volte al giorno) — *aprire/chiudere, fiotto acido* (+8 contatto a distanza), *frastornare* (CD 13), *individuazione del magico, individuazione del veleno, mano magica, prestidigitazione, resistenza, tocco di affaticamento* (+7 contatto in mischia, CD 13)
*Nuovo incantesimo descritto più avanti in questo capitolo

Caratteristiche For 12, Des 14, Cos 12, Int 14, Sag 11, Car 16
QS sangue degli immondi, compagno immondo, retaggio immondo, stregoneria immonda
Talenti Allerta[B] (se il famiglio è entro 1,5 m), Competenza nelle Armi da Guerra (scimitarra), Escludere Materiali, Incantesimi Focalizzati (invocazione), Sangue Chiama Sangue*, Schivare
*Nuovo talento descritto a pagina 126
Abilità Concentrazione +9, Conoscenze (arcane) +10, Conoscenze (piani) +8, Diplomazia +9, Intimidire +11, Nascondersi +8, Osservare +7, Raggirare +9, Sapienza Magica +12, Valutare +5
Proprietà: strumenti da combattimento più scimitarra avvelenata (veleno di verme purpureo), *amuleto della salute+2, talismano della salute+2, talismano della saggezza+2, anello di protezione+2*

Corvo immondo famiglio GS -

N bestia magica Minuscola (animale atipico, extraplanare)
Iniz +2; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Ascoltare +3, Osservare +8
Linguaggi legame empatico, parlare con il padrone, parlare con gli uccelli

CA 20, contatto 14, colto alla sprovvista 18
pf 21 (12 DV) **RD** 10/magia
Resistenza freddo 10, fuoco 10; eludere migliorato; **RI** 17
Temp +2, **Rifl** +4, **Vol** +2

Velocità 3 m (2 quadretti), volare 12 m (media)
Mischia artigli +10 (1d2-5)
Spazio 75 cm; **Portata** 0 cm
Att base +6; **Lotta** -7
Opzioni di att Trasmettere incantesimi a contatto, punire il bene 1 volta al giorno (+10 per colpire, +12 danni)

Caratteristiche For 1, Des 15, Cos 10, Int 11, Sag 14, Car 6
Talenti Arma Accurata
Abilità Ascoltare +3, Nascondersi +13, Osservare +8

PURIFICATORE DELLA DOTTRINA CONSACRATA

"Anche se cammino in mezzo a tutto ciò che c'è di impuro, anche se l'ombra del male cala su di me, io non avrò alcun timore, perché tu sei con me, e ti ergerai tra me e il pericolo."

— Fratello Erland Buckley, Discepolo della Dottrina Consacrata

I guerrieri sacri e i fautori di miracoli noti come i purificatori della Dottrina Consacrata rappresentano la prima linea di difesa tra gli orrori seminati dalla corruzione e gli innocenti (e forse persino gli dei) che avrebbero a soffrire se le forze maligne della corruzione dilagassero incontrollate. Anche se sono figure devote al pari dei chierici e dei paladini, dalle cui schiere provengono molti di loro, i purificatori della Dottrina Consacrata non si considerano servitori di un dio, ma dell'integrità spirituale del mondo stesso. Manipolano le energie divine in modi impossibili agli altri, e si ergono come bastioni contro le più gravi forme di disfacimento e depravazione che il male può scatenare. Ben pochi seguaci della Dottrina Consacrata raggiungono la vecchiaia: soltanto coloro che sono disposti a sacrificare le loro vite per il bene degli altri assumono il titolo di purificatore; molte anime e molte vite innocenti sono scampate a un fato terribile grazie agli sforzi dei purificatori.

DIVENTARE UN PURIFICATORE DELLA DOTTRINA CONSACRATA

Il sentiero del chierico è la via più diretta per diventare un purificatore della Dottrina Consacrata. La fede richiesta a questa classe, la chiamata a prestare servizio e la capacità di incanalare

energia positiva conferiscono a un purificatore gli strumenti necessari per riuscire ad aderire ai precetti della Dottrina Consacrata. Anche i paladini assumono facilmente il ruolo del purificatore, sebbene alcuni trovino qualche difficoltà a passare dalla lotta a tutte le forme del male a quella più specifica alla corruzione e alle creature corrotte. Il Carisma (per la manipolazione dell'energia positiva e l'uso delle abilità di interazione) e la Saggezza (per gli incantesimi e i tiri salvezza sulla Volontà) sono le caratteristiche chiave dei purificatori. Anche la Costituzione è importante per resistere al disfacimento.

Requisiti di accesso

Allineamento: Qualsiasi allineamento buono o neutrale puro
Abilità: Conoscenze (arcane) 4 gradi, Conoscenze (religioni) 8 gradi
Talenti: Anima Pura*
Speciale: Capacità di scacciare non morti
*Nuovo talento descritto a pagina 120

PRIVILEGI DI CLASSE

I purificatori della Dottrina Consacrata sviluppano la capacità di lanciare incantesimi più lentamente rispetto ai chierici, ma diventano perfino più potenti di loro nel resistere o addirittura nell'annullare la corruzione, nel combattere contro le creature corrotte e nel proteggere gli innocenti nelle vicinanze. Ottengono anche un numero ridotto di capacità contro le creature malvagie in genere.

Creature corrotte: Ai fini delle capacità speciali di un purificatore, una creatura corrotta comprende qualsiasi creatura dotata di un punteggio di disfacimento o di depravazione pari o superiore a 1, qualsiasi creatura dotata di un talento corrotto e qualsiasi creatura in grado di infliggere disfacimento o depravazione su un'altra creatura.

Incantesimi: Ad ogni livello dispari, un purificatore della Dottrina Consacrata ottiene nuovi livelli di incantesimi e un incremento al livello dell'incantatore (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse ottenuto anche un livello in una classe da incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio di classe che un personaggio di quella classe otterrebbe. Determina poi gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base questo beneficio.

Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare un purificatore della Dottrina Consacrata, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da purificatore al fine di determinare gli incantesimi al giorno.

Aura di purezza (Str): L'incantatore emana un'aura sacrale che gli rende difficile nascondere la sua vera identità. Le creature corrotte devono semplicemente superare una prova di Osservare (CD 20 meno il livello di classe da purificatore del personaggio) per riconoscerlo per ciò che è (o quanto meno per una minaccia).

Individuazione della corruzione (Mag): A volontà, un purificatore della Dottrina Consacrata può usare *individuazione della corruzione* (vedi pagina 132 per la descrizione dell'incantesimo).

Scacciare non morti (Sop): I livelli di classe da purificatore del personaggio si sommano ai suoi eventuali livelli da chierico o da paladino al fine di scacciare non morti.

Imposizione delle mani (Sop): A partire dal 2° livello, un purificatore può imporre le mani come farebbe un paladino del suo livello di classe (vedi pagina 49 del *Manuale del Giocatore*). Se il personaggio possiede anche dei livelli da paladino, tali livelli si sommano.

Punire la corruzione (Sop): A partire dal 3° livello, un purificatore può punire le creature corrotte allo stesso modo in cui un paladino punisce il male (vedi pagina 49 del *Manuale del Giocatore*). Se il personaggio possiede anche un'altra capacità di punire, come ad esempio la capacità di punire il male del paladino, può scegliere come preferisce di usare quel potere per punire la corruzione, invece del bersaglio originariamente previsto dal potere in questione.

Ai livelli più alti, il purificatore ottiene degli usi aggiuntivi di questo potere (2 volte al giorno al 6° livello e 3 volte al giorno al 9° livello).

Aura di santità (Sop): A partire dal 4° livello, tutti gli alleati entro 3 metri dal purificatore ottengono un bonus sacro di +2 ai tiri salvezza effettuati per opporsi all'acquisizione di corruzione.

Questo bonus sale a +4 quando il purificatore raggiunge il 10° livello.

Scacciare corrotti (Sop): Al 5° livello, il personaggio può scacciare una qualsiasi creatura corrotta come se fosse un non morto pari ai DV della creatura +4.

Purificare l'anima (Sop): A partire dal 6° livello, il purificatore può curare una creatura vivente di 1 punto di disfacimento o di depravazione, toccando quell'individuo e spendendo un uso della sua capacità di scacciare non morti. Le creature non consenzienti possono effettuare un tiro salvezza per opporsi: un tiro salvezza sulla Tempra qualora il purificatore stia cercando di curarle dal disfacimento, o uno di Volontà qualora cerchi di curarle dalla depravazione.

Tabella 5-5: Purificatore della Dottrina Sacra **Dado Vita: d8**

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+0	+2	+0	+2	Aura di purezza, individuazione della corruzione, scacciare non morti	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Imposizione delle mani	-
3°	+2	+3	+1	+3	Punire la corruzione 1 volta al giorno	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Aura di santità +2	-
5°	+3	+4	+1	+4	Scacciare corrotti	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
6°	+4	+5	+2	+5	Punire la corruzione 2 volte al giorno, purificare l'anima 1 punto per tocco	-
7°	+5	+5	+2	+5	Fiamma di epurazione	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
8°	+6	+6	+2	+6	Purificare l'anima 2 punti per tocco, scudo di purezza	-
9°	+6	+6	+3	+6	Punire la corruzione 3 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
10°	+7	+7	+3	+7	Aura di santità +4, purificare l'anima 3 punti per tocco	-

Abilità di classe (2+ modificatore di Int per livello): Artigianato, Concentrazione, Conoscenze (arcane), Conoscenze (piani), Conoscenze (religioni), Conoscenze (storia), Diplomazia, Guarire, Intimidire, Professione, Raggirare, Sapienza Magica

La CD di questo tiro salvezza è pari a 10 + il livello di classe da purificatore del personaggio + il modificatore di Carisma del personaggio. Questa capacità non può rimuovere disfacimento o depravazione al punto di portare la creatura bersaglio a una categoria inferiore di corruzione. Le creature intrinsecamente corrotte (vale a dire le creature le cui schede dei mostri in questo volume o in altri volumi contengono punteggi di disfacimento o depravazione, talenti corrotti o la capacità di infliggere corruzione) non sono influenzate da questo effetto.

All'8° livello, il tocco purificatore del personaggio migliora e cura 2 punti di disfacimento o di depravazione per tocco; al 10° livello migliora ulteriormente, fino a curare 3 punti per tocco.

Fiamma di epurazione (Sop): A partire dal 7° livello, per tre volte al giorno, il purificatore può lanciare un qualsiasi incantesimo offensivo contro una creatura corrotta come se fosse massimizzato (con gli stessi effetti del relativo talento di metamagia) senza doverlo preparare in anticipo e senza incrementare il suo slot incantesimo effettivo. L'incantesimo funziona come massimizzato soltanto contro le creature corrotte; contro ogni altra creature nella sua area, funziona normalmente.

Scudo di purezza (Sop): All'8° livello, il purificatore può circondare se stesso e i suoi compagni di uno scudo di energia sacra. Questo effetto copre un'area del raggio di 3 metri attorno a sé. Qualsiasi creatura dotata anche di un solo punto di corruzione non può entrare in questa area, e tutte le creature al suo interno ottengono un bonus sacro di +6 ai tiri salvezza contro gli incantesimi o gli attacchi magici a distanza effettuati dalle creature corrotte. Per attivare questo effetto, il purificatore deve spendere un uso della sua capacità di scacciare non morti; l'effetto dura un numero di round pari al modificatore di Carisma del personaggio (per un minimo di 1).



Fratello Erland Buckley, un Purificatore

Illustrazione di D. Scott

INTERPRETARE UN PURIFICATORE DELLA DOTTRINA CONSACRATA

Un purificatore persegue uno scopo sacro, e lo fa con zelo religioso. La corruzione, e il male da essa rappresentato, sono un cancro che minaccia il mondo. Il suo mandato divino è quello di schiacciarla. Anche se il purificatore serve una divinità specifica, lo fa in modo specializzato. È un uomo (o una donna) di fede ed è anche un guerriero che combatte in nome della purezza. Ogni forma di male deve essere combattuta e ogni innocente deve essere aiutato, ma se mai fosse necessario scegliere tra la lotta alla nera avanzata della corruzione e qualsiasi altra forma di malvagità, il purificatore considererà sempre la corruzione il male peggiore. Un purificatore non getta via la sua vita senza pensarci, ma se dovesse essere necessario sacrificarsi per sostenere la causa che ha abbracciato, lo farebbe senza esitare. Pur nell'ambito del suo mandato, i suoi metodi restano tuttavia incrollabili: il fine non giustifica i mezzi, e usare il male per combattere la corruzione equivale a usare l'olio per spegnere un incendio. Il purificatore deve mantenersi intonso, poiché lasciarsi sedurre dalle vie del male equivarrebbe a soccombere direttamente alla corruzione.

Tutti i personaggi appartenenti a questa classe di prestigio sono affiliati all'Alleanza della Dottrina Consacrata, un'organizzazione religiosa che abbraccia numerose chiese di varie divinità di allineamento buono. La Dottrina Consacrata (dettata da Kardol Erzai, il primo purificatore, e considerata ora un vero testo sacro) stabilisce le tecniche del purificatore, nonché il codice secondo cui egli deve vivere e agire e rivela il male generato dalla corruzione. Molti purificatori lavorano direttamente per l'Alleanza, agendo al fianco di altri membri (che comprendono rappresentanti di quasi tutte le classi del personaggio, non solo i purificatori). Questi gruppi vagano per i reami e per le terre selvagge in cerca di corruzione e di creature corrotte da sopprimere.

Altri purificatori della Dottrina Consacrata lavorano da soli, o assieme ad avventurieri non affiliati; per la maggior parte del tempo, combattono mali di entità minore, ma tengono sempre gli occhi aperti in cerca di qualche segno di corruzione. I purificatori di livello più basso sono soggetti ai comandi dell'Alleanza e potrebbero ricevere l'ordine di lavorare con un gruppo specifico o in una regione particolare (analogamente a un sacerdote inviato da un vescovo presso una parrocchia o una chiesa in particolare). Mano a mano che il purificatore acquisisce nuovi livelli e si guadagna la stima dell'organizzazione, gli verrà concessa anche la libertà di decidere dove c'è più bisogno di lui. Col tempo potrebbe ottenere mansioni di comando e affidare incarichi specifici ad altri purificatori e membri dell'Alleanza.

Combattimento

Quando ingaggia un combattimento con dei nemici normali, le tattiche di un purificatore sono definite nella loro sostanza dalle opzioni di cui dispone grazie ai suoi livelli di classe precedenti a quelli da purificatore. Tuttavia, data la natura delle sue missioni, è probabile che gli scontri con dei nemici normali non siano poi così frequenti. Le creature corrotte sono estremamente pericolose: un purificatore dovrebbe usare i suoi incantesimi e, cosa ancora più importante, le varie capacità soprannaturali di cui dispone contro la corruzione per abbatterle rapidamente e brutalmente. Di fronte a una creatura corrotta, un purificatore non deve preoccuparsi di lesinare la sua capacità di punire o le altre capacità ad uso limitato; se non distrugge quel nemico, non dovrà più preoccuparsi di arrivare a quello successivo; inoltre, un purificatore non lascia mai che perfino un singolo portatore di corruzione scappi alla sua giusta punizione. Molte delle sue capacità, come ad esempio scacciare corrotti, offrono metodi molto efficaci per allontanare le creature corrotte. Un purificatore può usarle se deve proteggere se stesso da un attacco certo, o se crede di avere una buona probabilità di ridurre effettivamente il loro livello di corruzione. Tuttavia sarà bene che non usi queste capacità ad ogni momento, altrimenti non

avrà mai l'opportunità di distruggere questi abomini. Data la sua combinazione di capacità da mischia e magiche, la strategia migliore è quella di usare alcuni incantesimi per rafforzare le sue difese e indebolire il suo avversario da una certa distanza, per poi farsi avanti e distruggerlo prima che possa riscuotersi o scappare.

Una volta ottenuta la capacità di proteggere gli alleati dalla corruzione, coordinarsi quanto più possibile con loro è un'ottima idea. Ci sono buone probabilità che qualsiasi suo compagno arcano disponga di incantesimi difensivi migliori dei suoi (almeno finché il purificatore non ottiene fiamma di epurazione), quindi il purificatore potrebbe decidere di concentrarsi sulla protezione degli alleati e sull'indebolimento degli avversari, mentre il resto del gruppo bombarda il nemico con incantesimi offensivi. Quando il purificatore si fa avanti, dovrebbe coordinare i suoi sforzi con i suoi compagni guerrieri e paladini, al fine di abbattere l'avversario rapidamente; se deve affrontare molteplici avversari, si assicurerà di convincere i suoi compagni a concentrarsi innanzi tutto su quelli corrotti. Gli altri possono solo uccidere, ma le sue nemesi sono sempre portatrici del rischio di infezione.

Ai livelli di classe più alti, la capacità di guarire gli altri dalla corruzione offre a un purificatore varie nuove opzioni da usare contro le creature corrotte. Il gruppo potrà avvicinarsi al nemico molto più in fretta, dal momento che le probabilità che un compagno sia afflitto da corruzione a lungo termine saranno minime. I compagni del purificatore saranno anche più disposti a combattere contro le creature corrotte, ben sapendo che il purificatore è in grado di rimuovere la loro corruzione, almeno finché rimane entro certi limiti. Collocando in modo appropriato il suo scudo di purezza, il purificatore potrà impedire a varie creature corrotte di raggiungere i suoi compagni, consentendo al resto del gruppo di concentrarsi su un nemico alla volta.

Avanzamento

L'Alleanza della Dottrina Consacrata dispone di membri appartenenti alla maggior parte dei clericati di allineamento buono, tutti pronti a individuare i giovani accoliti e combattenti dal cuore puro e dall'animo saldo. Questi reclutatori cercano di sottoporre i possibili membri a qualche impresa pericolosa (che però non vada oltre le loro possibilità) per vedere come reagiscono sotto pressione. Se il candidato si dimostra coraggioso, determinato, affidabile e in grado di opporsi alla corruzione, l'Alleanza lo invita a unirsi al gruppo.

I membri sono sottoposti a un continuo addestramento nel combattimento armato e nel lancio degli incantesimi (in base alle loro preferenze); studiano storia, religione, i testi sacri della Dottrina Consacrata e la natura del male e della corruzione. Dedicano allo studio pressoché ogni momento in cui non sono impegnati a combattere attivamente il male. Soltanto a coloro che mostrano grande abilità e determinazione vengono insegnate le tattiche del purificatore, e i purificatori godono sempre di grande rispetto all'interno dell'organizzazione. I membri di rango più basso ricevono in genere incarichi semplici, come ad esempio esplorare, consegnare messaggi o accompagnare un membro di rango più alto come parte del suo seguito. Passano quel poco tempo libero di cui dispongono a dedicarsi alla chiesa da cui provengono. I purificatori sono quasi del tutto privi di una vita privata. Sono tenuti a migliorarsi costantemente, e la pigrizia o la trascuratezza sono offese che non vengono tollerate.

Mano a mano che un purificatore avanza tra i ranghi dell'Alleanza e accumula livelli nella classe del purificatore, farà bene a tenere i suoi modificatori di Conoscenze (arcane) e Conoscenze (religioni) ai massimi livelli: la prima abilità gli consentirà di essere sempre informato sulla corruzione e sui suoi effetti, mentre la seconda starà a indicare i suoi studi della Dottrina Consacrata. Anche alcuni gradi in Diplomazia saranno utili, al fine di convincere gli altri ad agire come il purificatore dice, o quanto meno per far capire loro che ha veramente a cuore i loro interessi, e che le sue missioni non devono essere ostacolate. Gli oggetti magici che potenziano la sua Saggezza e il suo Carisma sono preziosi, se riesce a ottenerne qualcuno; in alternativa, anche delle buone armi e armature andranno bene.

Risorse

Le risorse primarie dell'Alleanza si esplicitano in addestramento e informazioni. Senza il sostegno della Dottrina Consacrata è impossibile diventare un purificatore. Inoltre, l'organizzazione offre conoscenze e consigli religiosi su come combattere la corruzione. I suoi esploratori vagano costantemente in cerca di qualsiasi segno della presenza della corruzione. Un purificatore veramente zelante, ansioso di estirpare e distruggere queste manifestazioni del male, deve semplicemente fare richiesta all'Alleanza per un luogo adatto a tale scopo. L'Alleanza tiene d'occhio anche le forme di malvagità più tradizionali, in quanto tali aree generalmente sono le più vulnerabili alle manifestazioni di corruzione. Quindi, se il purificatore deve entrare nel territorio di un re tirannico o desidera liberare la regione dal controllo di un vampiro mentre è in cerca di tracce di corruzione, l'Alleanza potrebbe fornirgli consigli utili al riguardo.

L'Alleanza può anche fornire dei rinforzi. L'organizzazione non è vasta: pur essendo diffusa, non dispone di molti membri, visti i doveri e i sacrifici che impone. Spesso non dispone degli uomini necessari a sostenere i suoi membri, o almeno non nella misura in cui i suoi capi vorrebbero. Tuttavia, se un purificatore dovesse imbattersi in una regione, una creatura o una forma di corruzione troppo potente perché lui (o il suo gruppo) possano distruggerla, l'Alleanza potrebbe fornire supporto aggiuntivo.

Infine, l'archimandrita locale può elargire alcuni oggetti magici a quei membri dell'Alleanza che ne fanno richiesta. Normalmente tali oggetti sono limitati alle magie di guarigione e di ristorare (come ad esempio *pozioni di cura ferite* e *pergamene di ristorare*), ma comprendono anche certi congegni protettivi (*anelli di protezione*) e la potente *verga della santità*, un oggetto di esclusiva proprietà dell'Alleanza della Dottrina Consacrata. L'Alleanza si aspetta che gli oggetti non utilizzati le vengano restituiti, e che quelli consumati o perduti vengano rimborsati, se il purificatore ha i mezzi per farlo.

PURIFICATORI DELLA DOTTRINA CONSACRATA NEL MONDO

"La vista di un purificatore in città mi terrorizza, perché so cosa implica la sua presenza. Ma sarebbe ben più terrificante il pensiero di un purificatore che non comparisse in città, se mai ne avessimo bisogno."

— Danaran Kall, sacerdotessa e paladina di Pelor

Se la corruzione è un elemento importante dell'ambientazione o della campagna in corso, la presenza di un purificatore della Dottrina Consacrata è una manna sia per il DM che per i giocatori. La sua presenza può consentire ai PG di farsi strada all'interno di una regione corrotta fino a punti che altrimenti non potrebbero mai raggiungere, e la lotta del purificatore incentrata sulla corruzione offre un'occasione facile e interna all'ambientazione per condurre la campagna su quel sentiero. Inoltre, il DM può basare alcune storie sulle reazioni alla presenza del purificatore: anche se la maggior parte degli individui riconosce la necessità delle azioni del purificatore, i più ignoranti tra la popolazione potrebbero addirittura incolparlo di avere condotto la corruzione fino alla loro comunità.

Organizzazione

L'Alleanza della Dottrina Consacrata è composta da numerosi gruppi locali chiamati monasteri, sebbene molti di essi siano situati all'interno di templi o perfino di abitazioni private. Il personale di un monastero dell'alleanza può variare da un singolo individuo (nei paesi più piccoli) a una dozzina di anime (solo nei monasteri più grandi delle città principali). Molti membri hanno anche dei doveri da sbrigare nei vari templi o chiese del luogo, e si dedicano a quei doveri fintanto che non sono attivamente impegnati in qualche attività dell'Alleanza.

Il gran sacerdote (o sacerdotessa) di ogni monastero assegna gli incarichi ai suoi sottoposti, supervisiona il loro addestramento e i loro studi e in pratica li guida esattamente come ogni altro capo religioso guida il suo gregge. Fintanto che un gran sacerdote obbedisce ai dettami della Dottrina Consacrata, mantiene il suo monastero pronto a combattere la corruzione e non usa la sua posizione per avvantaggiare il suo tempio personale nei confronti dei suoi sottoposti, può gestire il suo monastero come meglio crede. Molti monasteri portano un nome scelto in onore di qualche membro caduto dell'Alleanza, mentre altri assumono semplicemente il nome del paese o della comunità in cui sono situati.

Al fine di rendere le cose più semplici e di prevenire possibili rivalità che potrebbero compromettere l'efficacia dei membri, l'Alleanza riconosce solo tre gradi diversi. Gli accoliti sono i membri relativamente nuovi dell'Alleanza; in genere, ma non sempre, sono personaggi di livello basso o medio. I discepoli sono membri di fedeltà provata all'Alleanza, che hanno prestato servizio per anni e con distinzione, o che hanno completato molti incarichi pericolosi; i discepoli tendono ad essere di livello medio-alto. Infine, l'archimandrita è il capo dell'alleanza, qualcuno che ha passato molti decenni a prestare servizio e ora ha assunto una posizione di tipo amministrativo. Anche gli archimandriti sono di livello medio-alto.

Il gran sacerdote di un determinato monastero è in genere il paladino, chierico o purificatore locale di livello più alto. Nei monasteri più grandi, il gran sacerdote detiene sempre il grado di archimandrita; i monasteri più piccoli potrebbero essere guidati da un discepolo. I gran sacerdoti hanno ben poco tempo per le questioni personali; le loro vite sono totalmente dedicate al sostegno della Dottrina Consacrata e alla lotta contro la corruzione. Molti gran sacerdoti dell'Alleanza sono uomini devoti e determinati, non ambiziosi, dal momento che il potere temporale che detengono è assai limitato. Il gran sacerdote coordina le informazioni e le attività di coloro che prestano servizio sotto di lui e si mantiene in costante contatto con gli altri monasteri. In ultima analisi è lui a decidere dove fare uso delle risorse e degli uomini del monastero, e quali minacce affrontare per prime.

Gi archimandriti stroncano severamente qualsiasi conflitto che possa nascere tra due monasteri o all'interno dello stesso monastero, in quanto sanno bene che i dissensi interni possono compromettere la capacità dell'Alleanza di combattere il male. I loro avversari sono già sufficientemente numerosi all'interno dell'ordine: culti e clericati malvagi, alcuni dei quali intenti a diffondere la corruzione, o altri a cui semplicemente non piace l'idea di un'organizzazione religiosa di allineamento buono troppo diffusa. L'Alleanza a volte deve far fronte perfino all'opposizione di governi e templi di allineamento buono, che non capiscono fino in fondo la natura della corruzione e vedono soltanto una strana organizzazione che mette radici sul loro territorio. Infine, la gente di campagna che non sa nemmeno cosa sia la corruzione tende facilmente a incolpare i purificatori degli strani fenomeni che accadono nei dintorni, senza rendersi conto che l'Alleanza in realtà è giunta per aiutarli.

Reazioni dei PNG

I chierici, i nobili e tutti coloro che sanno cosa rappresenta l'Alleanza solitamente mostrano un atteggiamento iniziale amichevole quando hanno a che fare con dei purificatori; potrebbero diventare perfino premurosi in quelle situazioni in cui tali individui sono consapevoli della minaccia specifica che il purificatore cerca di sventare. Anche la gente comune tende ad essere amichevole, dal momento che i purificatori generalmente sono chierici o paladini di divinità buone. I



nobili o i popolani di moralità più dubbia potrebbero mostrarsi indifferenti, e alcuni (coloro che venerano in segreto divinità nascoste o che considerano i purificatori responsabili dei mali che sono giunti per distruggere) possono essere maldisposti o perfino ostili. Molti nobili e sacerdoti mostreranno quanto meno una facciata di cortesia, se non altro per evitare di apparire scortesi nei confronti di un membro del clericato.

Gli avventurieri, o almeno quelli che comprendono l'importanza dei purificatori, in genere sono amichevoli. Un altro membro dell'Alleanza si dimostra automaticamente premuroso, se non in circostanze estremamente inconsuete.

I nemici principali dei purificatori sono i seguaci delle divinità malvagie, le creature corrotte e quelle che hanno abbracciato la corruzione. I purificatori si scontrano anche con nemici di stampo più tradizionale, ma solitamente si tratta di malfattori comuni che combattono contro il purificatore perché questi ha interferito con qualche loro piano malvagio, e non per un odio particolare contro la missione del purificatore.

CONOSCENZE SUI PURIFICATORI DELLA DOTTRINA CONSACRATA

I personaggi dotati di Conoscenze (religioni) possono condurre delle ricerche sui purificatori per saperne di più sul loro conto.

CD 10: I purificatori fanno parte di un'organizzazione religiosa chiamata l'Alleanza della Dottrina Consacrata. Provengono da molte chiese, clericati e comunità e si sforzano di ripulire il mondo dalla macchia della corruzione e da altri mali analoghi. Sono organizzati in piccoli gruppi chiamati monasteri.

CD 15: I purificatori sono incantatori efficaci, ma le loro capacità più potenti sono tutte incentrate sulla corruzione e sulla lotta contro le creature corrotte. Sono in grado di respingere o di distruggere tali creature attraverso la pura forza della fede e possono incanalare l'energia positiva in modi inaccessibili agli altri incantatori divini.

CD 20: I purificatori conducono una lotta fanatica contro la corruzione. Sebbene possano fornire ai loro compagni delle forme uniche di protezione, possono anche metterli in pericolo se spinti dalla loro ossessione. Non bisogna aspettarsi alcun compromesso o patteggiamento da un purificatore nel corso di uno scontro con delle creature corrotte.

CD 30: Con un successo di questo livello, i personaggi possono apprendere i nomi e i dettagli dei purificatori e dei membri dell'Alleanza nella campagna in corso, comprese le loro storie e le loro imprese passate, nonché i loro obblighi e ubicazioni attuali.

Una prova di Raccogliere Informazioni, Conoscenze (locali) o conoscenze bardiche con CD 20 consentirà a un personaggio di individuare un membro locale dell'Alleanza, se mai si presentasse il bisogno di contattarne uno. Se un personaggio cerca attivamente di sventare una minaccia basata sulla corruzione e rende noto questo fatto, ottiene un bonus di circostanza +5 alla prova. Il PG ottiene questo bonus di circostanza +5 se è a sua volta un purificatore o un membro dell'Alleanza. Se entrambe queste circostanze sono applicabili, il bonus di circostanza sale a +8.

PURIFICATORI DELLA DOTTRINA CONSACRATA NEL GIOCO

Dal momento che l'Alleanza è un'organizzazione diffusa ma non numerosa, e che i purificatori si concentrano su uno scopo specifico, è facile introdurli anche in una campagna già in corso. Se i PG hanno avuto poche occasioni di imbattersi nella corruzione o nelle creature corrotte, non c'è motivo per loro di avere già incontrato un purificatore.

Dati gli obiettivi specifici dei purificatori, la loro presenza è un beneficio soprattutto in quelle campagne che fanno ampio uso di corruzione. Il DM dovrebbe assicurarsi di includere incontri a sufficienza, in modo da fare del purificatore una figura utile; se un giocatore seleziona questa classe di prestigio aspettandosi un incontro importante ma non mette mai a buon uso le sue capacità, non continuerà a seguirla ancora a lungo. Non va dimenticato che un purificatore a volte potrebbe essere l'unico motivo per cui i PG usciranno illesi da una regione corrotta; si merita l'opportunità di emergere di tanto in tanto, proteggendo i suoi compagni da qualche bestia corrotta o curando quei compagni che altrimenti potrebbero essere consumati dalla corruzione.

Adattamento

I purificatori sono progettati per le ambientazioni ad alta concentrazione di corruzione. Se il DM desidera utilizzarli in una campagna dove la corruzione non è un fattore rilevante, potrebbe indirizzare le sue capacità contro un'altra forma specifica di malvagità. Una categoria come gli esterni o perfino gli immondi è probabilmente troppo vasta, considerata la stretta specializzazione di questa classe, ma forse i demoni potrebbero essere un campo di azione appropriato. I bonus ai tiri salvezza, la capacità di scacciare e quella di punire di un purificatore si applicherebbero in tal caso alle capacità soprannaturali e magiche di quello specifico tipo di creatura. Questo adattamento è particolarmente utile in quelle campagne dove un determinato tipo di creature malvagie viene usato come nemico ricorrente.

Esempi di incontro

I PG incontreranno probabilmente i purificatori mentre passano nei pressi di una regione corrotta o mentre conducono ricerche sulla corruzione o su qualche altro potere malvagio. Un archimandrita potrebbe incaricare un purificatore di tenere d'occhio un gruppo di strani avventurieri in una regione afflitta dalla corruzione, almeno finché non sarà sicuro che non costituiscano una minaccia.

LI 8: Elsya della Valle di Smeraldo, due accoliti (umani chierici 3) e la sua cavalcatura da paladino stanno indagando sulle voci che parlano di una forma di corruzione nei pressi di un villaggio isolato. Elsya ha buone intenzioni, ma ha la mano pesante, e il suo nemico ha fatto leva sulla diffidenza dei paesani nei confronti degli stranieri e ha messo gli abitanti del villaggio contro di lei. Elsya recluta i PG per ottenere aiuto, ma cerca di mantenere il controllo della missione, insistendo per essere colei che dà gli ordini.

ELSYA DELLA VALLE DI SMERALDO **GS 7**

Mezzelfa paladina 5/purificatrice della Dottrina Consacrata 2
LB umanoide Medio (elfo)
Iniz -1; **Sensi** visione crepuscolare; Ascoltare +2, Osservare +2
Aura coraggio (3 m, +4 agli alleati contro la paura), bene, purezza (Osservare CD 18)
Linguaggi Comune, Elfico

CA 20, contatto 9, colto alla sprovvista 20
pf 48 (7 DV)
Immunità paura, effetti di *sonno*, malattia
Resistenza +2 contro gli ammaliamenti
Temp +10, **Rifl** +2, **Vol** +6

Velocità 6 m (4 quadretti)
Mischia *spada lunga+1* +9/+4 (1d8+3/19-20)
Att base +6; **Lotta** +8
Opzioni di att punire il male 2 volte al giorno (+2 per colpire, +5 ai danni)
Azioni speciali imposizione delle mani (14 pf), scacciare non morti 5 volte al giorno (+2, 2d6+6, 4°)
Strumenti da combattimento *anello di caduta mobida*
Incantesimi da paladino preparati (LI 3°):
1° — *favore divino, ristorare inferiore*
Capacità magiche:
A volontà — *individuazione del magico, individuazione della corruzione*

Caratteristiche For 15, Des 8, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 14
QS grazia divina, cavalcatura speciale
Talenti Anima Pura*, Attacco in Sella, Combattere in Sella
*Nuovo talento descritto a pagina 120
Abilità Cavalcare +3, Conoscenze (arcane) +3, Conoscenze (religioni) +7, Diplomazia +3, Percepire Intenzioni +6, Raccogliere Informazioni +3
Proprietà strumenti da combattimento più *spada lunga+1*, *armatura completa+1*, scudo di metallo pesante

LI 13: Erland Buckley sta indagando sulla possibile corruzione di un gruppo di consiglieri cittadini di una grande metropoli, o quanto meno sulla loro possibile appartenenza a un culto dedito ad essa. Potrebbe incontrare i PG mentre sono intenti a combattere uno dei mostri corrotti che di recente infestano le fogne cittadine, oppure i PG potrebbero notarlo mentre combatte con le guardie cittadine, dopo che i consiglieri corrotti lo hanno proclamato un criminale e un traditore.

Erland Buckley — GS 13

Umano chierico 6/purificatore della Dottrina Consacrata 7
NB umanoide Medio
Iniz -1; **Sensi** Ascoltare +3, Osservare +3
Aura santità (3 m, gli alleati ottengono +2 per resistere alla corruzione)
Linguaggi Comune, Celestiale, Elfico

CA 19, contatto 9, colto alla sprovvista 19
pf 71 (13 DV)
Immunità corruzione
Temp +11, **Rifl** +3, **Vol** +13

Velocità 6 m (4 quadretti)
Mischia lancia corta perfetta +10/+5 (1d6) o
Mischia *verga della santità* +13/+8 (1d6+4 più 2d6) contro la corruzione
Att base +9; **Lotta** +9
Opzioni di att fiamma di epurazione 3 volte al giorno (Incantesimi massimizzati contro le creature corrotte), putificare l'anima 1 punto per tocco, punire la corruzione 2 volte al giorno (+2 pr colpire, +7 ai danni)
Azioni speciali imposizione delle mani 14 danni al giorno, lancio spontaneo (incantesimi *curare*), scacciare non morti 9 volte al giorno (+4, 2d6+14, 12°), scacciare superiore 1 volta al giorno, scacciare corrotti
Incantesimi da chierico (LI 10°):
5° — *animare morti, colpo infuocato*[D] (CD 18), *visione del vero*
4° — *immunità agli incantesimi*[D], *interdizione alla morte, neutralizza veleno, ristorare*
3° — *dissolvi magie, luce diurna, luce incandescente*[D] (+10 contatto a distanza), *rimuovi malattia, scolpire pietra*
2° — *arma spirituale, consacrare, resistere all'energia, riscaldare il metallo*[D] (CD 15), *ristorare inferiore, silenzio* (CD 15)
1° — *benedizione, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi*[D], *favore divino, protezione dal male, santuario* (CD 14)
0 — *creare acqua, individuazione del magico, individuazione del veleno, luce, purificare cibo e bevande, resistenza*
D: incantesimo di dominio. Domini: Forza, Sole
Capacità magiche: (LI 7°):
A volontà — *individuazione della corruzione*

Caratteristiche For 10, Des 8, Cos 12, Int 14, Sag 17, Car 14
QS aura di bene, aura di purezza (Osservare CD 13)
Talenti Anima Pura*, Incantesimi Ampliati, Incantare in Combattimento, Incantesimi Potenziati, Percezione degli Spiriti*, Scacciare Extra
*Nuovi talenti descritti più avanti in questo capitolo

Abilità Concentrazione +11, Conoscenze (arcane) +11, Conoscenze (religioni) +12, Conoscenze (storia) +12, Diplomazia +12, Guarire +8, Sapienza Magica +14
Proprietà lancia corta perfetta, armatura completa, scudo di metallo pesante, *verga della santità**
*Nuovo oggetto magico descritto a pagina 135

STREGA DEL TERRORE

"La paura taglia più a fondo di qualsiasi lama, arde più intensamente di qualsiasi incantesimo. Infuria come un incendio, consuma la carne dei deboli e brucia le debolezze dei più forti. La paura è potere, e quel potere è mio."
— Illyra Zorren, strega del terrore, al suo primo apprendista

La strega del terrore è un'incantatrice che manipola la paura con la stessa prontezza e la stessa efficacia con cui gli incantatori manipolano la magia stessa. Traendo potere dalla sua stessa paura, può costringere anche i più coraggiosi a fuggire urlando nella notte o a cadere in ginocchio supplicando pietà. Una strega del terrore è pericolosa soprattutto quando è messa alle strette o sopraffatta; ai livelli più alti, le streghe del terrore si rivelano tra gli avversari più terrificanti in assoluto... nel senso letterale del termine.

DIVENTARE UNA STREGA DEL TERRORE

Il sentiero di un bardo o di uno stregone sono quelli più efficaci per diventare una strega del terrore. Molte streghe del terrore sono incantatori innati, e le loro varie capacità dipendenti dalla forza di personalità (vale a dire il Carisma) le rendono ancora più efficienti. Anche i maghi possono diventare streghe del terrore seguendo le procedure di studio adeguate, ma non con la stessa facilità. Il Carisma è il requisito principale per poter usare in modo efficiente i privilegi di classe della strega del terrore. Anche l'Intelligenza è utile per ottenere punti abilità (e incantesimi nel caso dei maghi). Come sempre, la Costituzione conferisce punti ferita in più, utili per sopravvivere alle circostanze più terrificanti.

Requisiti di accesso

Tiri salvezza: Bonus ai tiri salvezza base sulla Volontà +4
Abilità: Conoscenze (arcane) 3 gradi
Incantesimi: Capacità di lanciare incuti paura e spaventare
Speciale: Deve avere subito almeno un effetto di paura e avere fallito il relativo tiro salvezza

PRIVILEGI DI CLASSE

Le streghe del terrore rinunciano a un livello di avanzamento degli incantesimi al fine di ottenere un immenso potere sulla paura stessa... sia su quella altrui che sulla propria.

Incantesimi: Ad ogni livello di strega del terrore oltre il 1°, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno e un incremento del livello dell'incantatore (e degli incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse ottenuto anche un livello in una classe da incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio di classe che un personaggio di quella classe otterrebbe. Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore prima di diventare una strega del terrore, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno.

Maestro del terrore (Str): Gli incantesimi del personaggio basati sulla paura si fanno più potenti. La CD del tiro salvezza di qualsiasi incantesimo contrassegnato dal descrittore della paura e lanciato dalla strega del terrore aumenta di 1. Questo bonus è cumulativo a Incantesimi Focalizzati. Inoltre, gli incantesimi *anatema* e *devastazione* si aggiungono alla lista di incantatore arcano del personaggio come incantesimi di 2° livello.

Il personaggio diventa inoltre abile nel mettere a disagio la gente usando le parole, le espressioni o i gesti più appropriati. Ottiene un bonus pari a +2 per livello di classe da applicare alle prove di Intimidire.

Volontà Innaturale (Str): Una strega del terrore ottiene Volontà Innaturale (descritto a pagina 126) come talento bonus anche se non ne soddisfa i prerequisiti.

Assorbire paura (Sop): A partire dal 2° livello, una strega del terrore può sfruttare la sua stessa paura, di origine naturale o mistica che sia, per infondere ulteriore potere ai suoi incantesimi (vedi "Terrore", pagina 59 per ulteriori informazioni sulla paura non magica.) Ogni volta che la strega è sottoposta a una condizione che potrebbe renderla scossa, tutti i suoi incantesimi funzionano a un livello dell'incantatore +1; se la condizione la rende spaventata, funzionano a un livello dell'incantatore +2; se la rende in preda al panico, i suoi incantesimi funzioneranno a un livello dell'incantatore +3. Questi bonus permangono per la durata dell'effetto di paura, o per un numero di round pari al modificatore di Carisma della strega del terrore (si sceglie il valore minore; naturalmente, se la strega del terrore fallisce il suo tiro salvezza contro la condizione, non sarà nella posizione di poter usare i bonus, ma li ottiene comunque). Tali bonus considerano in ogni caso lo stato in cui entrerebbe la strega se non avesse superato il tiro salvezza. In altre parole, se è soggetta a un incantesimo che induce al panico in caso di tiro salvezza fallito ma rende soltanto spaventati in caso di tiro salvezza superato, la strega ottiene i bonus relativi all'effetto di panico anche se supera il tiro salvezza.

In alternativa all'acquisizione di questi bonus, la strega del terrore può decidere di lanciare un singolo incantesimo extra; questo lancio non consuma alcuno slot incantesimo. La strega deve effettuare questa scelta nel momento in cui è soggetta all'effetto di paura, e una volta presa una scelta, deve lanciare l'incantesimo entro un numero di round pari al proprio modificatore di Carisma. Può lanciare un trucchetto aggiuntivo se scossa, un incantesimo di 1° livello aggiuntivo se spaventata o un incantesimo di 2° livello aggiuntivo se in preda al panico.

Se la strega del terrore è soggetta a un secondo effetto di paura mentre beneficia ancora degli effetti del primo (sia che si tratti dei bonus concessi che dell'incantesimo extra da lanciare), deve decidere se mantenere l'effetto originale o sostituirlo con uno nuovo; non può trarre beneficio da più di un effetto alla volta.

Potenziamento temibile (Sop): A partire dal 3° livello, una volta al giorno, una strega del terrore può applicare il descrittore della paura a qualsiasi incantesimo lanciato che faccia uso di una qualche forma di manifestazione visiva. Ad esempio, potrebbe applicarlo a un incantesimo *palla di fuoco* o *evoca mostri*, o a una qualsiasi illusione visiva, ma non a *charme su persone*, dal momento che quell'incantesimo non produce direttamente alcun effetto visivo. Le creature bersagliate da un incantesimo modificato da un potenziamento temibile devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD pari a 10 + il livello di classe della strega del terrore + il modificatore di Car della strega del terrore), altrimenti diventeranno scosse per 1d4 round; questo effetto è aggiuntivo a qualsiasi altro effetto che l'incantesimo potrebbe produrre. Il bonus alla CD fornito da maestro del terrore si applicano a questo incantesimo.

Al 5° livello, una strega del terrore può invocare questo potere due volte al giorno.

Ritardare paura (Sop): A partire dal 4° livello, la strega del terrore può scegliere di ritardare l'attivazione di un qualsiasi effetto di paura da lei imposto su qualcun altro, ad esempio attraverso il lancio di un incantesimo *incuti paura*. Può ritardare l'attivazione fino a un numero di minuti pari al proprio modificatore di Carisma. Deve determinare il periodo di ritardo quando lancia l'incantesimo e non può più cambiare idea successivamente.

Analogamente, può ritardare gli effetti di paura che agiscono su di lei. Qualora fallisca un tiro salvezza contro un effetto di paura, può ritardare la sua attivazione per un numero di round pari al proprio modificatore di Carisma. Ottiene comunque i vantaggi concessi dal privilegio di classe assorbire paura, anche se ne ritarda gli effetti negativi. Può invocare questa versione di ritardare paura per due volte al giorno.

Gran maestro del terrore (Str): A partire dal 4° livello, l'incremento delle CD dei tiri salvezza relativi agli incantesimi contrassegnati dal descrittore della paura e lanciati da una strega del terrore aumentano da +1 a +2. Inoltre, i suoi incantesimi di paura sono ora talmente potenti da riuscire a influenzare anche quei soggetti normalmente immuni alla paura, come i paladini; tali soggetti hanno comunque diritto a un tiro salvezza per resistere all'effetto dell'incantesimo. Soltanto un bersaglio i cui DV superano il livello dell'incantatore di 4 o più diventa immune alla padronanza del terrore della strega. Ad esempio, se un personaggio è uno stregone 7/strega del terrore 4 (livello dell'incantatore totale pari a 10), un paladino di livello pari o superiore al 14° è immune ai suoi incantesimi di paura.

Aura orripilante (Sop): Al 5° livello, una strega del terrore emana un'aura di terrore. Le creature dotate di 6 DV o meno devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD pari a 10 + il livello di classe della strega del terrore + il modificatore di Car della strega del terrore), altrimenti rimarranno scosse fintanto che restano entro 3 metri da lei. Se una creatura supera il tiro salvezza, diventa immune all'aura orripilante di quella strega del terrore per 24 ore. Le creature con più di 6 DV non sono immuni.

Per un numero di volte al giorno pari al proprio modificatore di Carisma, una strega del terrore può incanalare questa aura in un potente attacco di contatto. Le creature colpite da questo tocco orripilante che non superano il loro tiro salvezza sulla Volontà (vedi sopra) cadono in preda al panico per 1d4+1 round; le creature che superano il loro tiro salvezza sono scosse per 1 round. Questo attacco di contatto, a differenza dell'aura standard, funziona contro le creature con qualsiasi ammontare di DV e può perfino influenzare quegli individui normalmente immuni alla paura.

Riflettere paura (Sop): Al 5° livello, qualsiasi effetto di paura indirizzato su una strega del terrore e contro cui la strega riesca a superare il tiro salvezza viene respinto immediatamente contro la fonte che l'ha prodotto. La strega del

Tabella 5-6: Strega del terrore **Dado Vita: d4**

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+0	+0	+0	+2	Maestro del terrore, Volontà Innaturale	-
2°	+1	+1	+1	+3	Assorbire paura	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Potenziamento temibile 1 volta al giorno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Gran maestro del terrore, ritardare paura	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Aura orripilante, potenziamento temibile 2 volte al giorno,riflettere paura	+1 livello alla classe di incantatore esistente

Abilità di classe (2+ modificatore di Int per livello): Artigianato, Concentrazione, Conoscenze (arcane), Conoscenze (piani), Intimidire, Professione, Raggirare, Sapienza Magica

terrore ottiene comunque i benefici di assorbire paura. Se la fonte dell'effetto di paura non supera il suo tiro salvezza, tutte le altre creature che avrebbero potuto subire l'effetto di paura (come ad esempio i compagni della strega del terrore) ottengono immediatamente un secondo tiro salvezza per riscuotersi dagli effetti di paura quando vedono l'oggetto della loro stessa paura cedere al terrore.

INTERPRETARE UNA STREGA DEL TERRORE

Una strega del terrore è una praticante delle arti occulte genuinamente convinta del fatto che la paura sia la più potente tra le emozioni. Controllando la sua stessa paura, diventa in grado di incanalare con maggiore efficacia i suoi incantesimi. La paura la rafforza e affina la sua mente come nessun'altra cosa riesce a fare. Una strega del terrore va in cerca attivamente delle esperienze più pericolose, in quanto è solo attraverso il terrore che riesce forgiare la sua mente e la sua anima fino a farne un'arma affilata. Non è né avventata né suicida; si limita a riconoscere che trionfare sul pericolo è il sentiero più diretto che conduce alla conoscenza e al potere. Probabilmente fa venire i brividi ai suoi compagni, in quanto considera la paura soltanto uno strumento o un'esperienza come le altre, e non si lascia turbare da scene o eventi che il resto della gente troverebbe sconvolgenti. (O, quanto meno, cerca di non *apparire* turbata).

Le streghe del terrore non hanno alcuna organizzazione o gilda a cui fare capo. Ogni praticante decide di tramandare una tradizione specifica e trasmette i suoi segreti e le sue tecniche ai suoi apprendisti. Le streghe del terrore si considerano colleghe di studio in una disciplina esigente, ma altrimenti non provano alcun legame particolare tra loro. Gli stregoni e i bardi che si imbattono nei segreti della magia della paura non condividono alcun senso di cameratismo; le streghe del terrore che un tempo erano maghi, e che quindi hanno scelto deliberatamente di seguire questo sentiero, a volte condividono un legame più forte.

Combattimento

Le streghe del terrore fanno uso delle stesse tattiche di combattimento generali degli altri incantatori arcani: vale a dire si tengono lontane dalla mischia e usano i loro incantesimi per distruggere gli avversari o per potenziare le capacità dei loro compagni.

Mano a mano che una strega del terrore accumula potere, tuttavia, acquisisce anche opzioni di cui i normali incantatori non dispongono. Esponendosi al pericolo si rende più potente e allo stesso tempo lascia credere al nemico di essere in vantaggio, prima di sovvertire le sue certezze. Combinando i suoi effetti di paura ai normali incantesimi offensivi, riesce a respingere i nemici più pericolosi e ad allontanarli dai suoi compagni, oppure a indirizzare i suoi avversari verso un'imboscata.

Ai livelli più alti, una strega del terrore può proteggere i suoi alleati dagli effetti di paura e seminare il caos tra i ranghi nemici colpendoli con effetti di paura ritardati. Con un periodo di ritardo sufficientemente lungo, il nemico potrebbe restare totalmente all'oscuro della fonte della paura, non riuscendo ad associarla alla strega del terrore e ai suoi compagni. Questa strategia può rovinare ogni genere di coordinazione o di tattica che i nemici potrebbero tentare di mettere in atto, lasciandoli vulnerabili al contrattacco e ad altre forme di assalto. Inoltre, i vari effetti di paura di una strega del terrore sono utili come tecniche di interrogazione, specialmente tenendo in considerazione i suoi sostanziosi bonus alle prove di Intimidire.

Avanzamento

Dal momento che le streghe del terrore non appartengono ad alcuna organizzazione ufficiale, non esiste nessuna forma di reclutamento vera e propria. Gli incantatori arcani spontanei, come ad esempio i bardi e gli stregoni, scoprono di essere portati per natura agli incantesimi di paura e progrediscono con i loro mezzi, procedendo per tentativi, oppure vanno in cerca di un'altra strega del terrore da cui possano imparare. Nel caso dei maghi, un apprendista potrebbe scoprire che il suo maestro si dedica allo studio di strane discipline magiche; altrimenti potrebbe imbattersi in qualche testo che parla delle streghe del terrore e partire in cerca di una di loro, per apprenderne i suoi segreti, oppure potrebbe rinvenire un vecchio libro di incantesimi che un tempo apparteneva a una strega del terrore. Nel caso di un apprendistato, è la strega del terrore anziana a decidere se un aspirante sarà degno o meno dei suoi insegnamenti, e a stabilire le condizioni che più preferisce. L'addestramento come strega del terrore è molto simile all'avanzamento delle altre classi arcane, con la differenza che lo studente è inevitabilmente esposto a situazioni, illusioni ed effetti di paura pericolosi, affinché acquisti maggior familiarità con la propria paura e impari a controllarla.

Risorse

Oltre alle versioni arcane di *anatema* e *devastazione*, che le streghe del terrore provenienti dalla classe del mago possono apprendere soltanto da altre streghe del terrore, non c'è nulla che spinga una strega a trovarne un'altra.

STREGHE DEL TERRORE NEL MONDO

"Lugubri come un ragno non morto, potenti come tutti gli Inferi... e dannatamente pazze, dalla prima all'ultima. La sola cosa più spaventosa di dover affrontare una strega del terrore sul campo di battaglia è averne una al proprio fianco in combattimento."

— Tolliver Withers, ex-avventuriero, ora sceriffo della comunità halfling di Fairnuff

La strega del terrore è facilmente inseribile in qualsiasi ambientazione, ma è particolarmente appropriata a una campagna horror. Le streghe del terrore sono il risultato logico di cosa accade quando gli incantatori vivono in un mondo ricco di pericoli e di paura, e rappresentano un tentativo accademico e occulto di controllare quella paura e di imbrigliarne l'energia emotiva. Se la campagna del DM prevede la presenza di orrori provenienti da altri mondi, come ad esempio le strane entità aliene del Reame Remoto, la magia di paura delle streghe del terrore potrebbe essere collegata a quelle forze. In alternativa, potrebbe derivare in qualche modo dagli studi psionici, o dalle arti praticate da temibili creature in grado di manipolare le emozioni, come i mind flayer o i quori. Per i giocatori, questa classe di prestigio costituisce un'opportunità di trarre vantaggio dalla paura spesso imposta ai personaggi, usandola per rafforzare il personaggio affinché diventi uno spauracchio per i mostri e invertendo i ruoli, senza per questo indebolire l'atmosfera del gioco stesso.

Organizzazione

Non esiste alcuna organizzazione universale delle streghe del terrore, anche se molti individui credono che ne esista una. Questa convinzione deriva dall'aura di mistero che avvolge molte streghe del terrore, dalle conoscenze e dalle capacità che molte di loro condividono e dalla superstizione in generale, che tende ad abbinare ogni incantatore potente a una gilda o a una cabala di qualche tipo. La gente comune tende a trattare le streghe del terrore di conseguenza, presumendo che ogni strega conosca (e appoggi) le attività delle sue colleghe, e che le abbia incontrate personalmente.

Di tanto in tanto, qualche strega del terrore particolarmente ambiziosa cerca di radunare vari praticanti e maestri solitari di questa difficile disciplina per fondare assieme ad essi un'organizzazione vera e propria. Tutti questi tentativi sono sfociati in un fallimento; le streghe del terrore sembrano assai poco disposte a lavorare in gruppo. Data la difficile situazione richiesta per progredire nella padronanza della loro arte, molte streghe preferiscono viaggiare e fare pratica con compagni dotati di abilità diverse dalle loro. Inoltre, anche se le tecniche di una strega del terrore differiscono da quelle degli altri incantatori, la maggior parte dei loro incantesimi resta la stessa, il che rende superfluo il bisogno di passare del tempo in compagnia di altri incantatori simili.

Nonostante questo, alcune streghe cercano comunque di mettere in piedi un'organizzazione di qualche tipo. La famigerata strega del terrore chiamata Illyra Zorren, un'arcimaga riconosciuta nell'ambiente degli arcanisti come uno dei più potenti maestri del terrore esistenti, è l'ultima ad aver tentato di unificare questa disciplina diffusa ma frammentata. Ha addestrato una mezza dozzina di apprendisti nel corso della sua lunga vita e ognuno di loro si è dimostrato totalmente fedele a Zorren in persona e al suo sogno di fondare un'organizzazione di streghe del terrore. Assieme ad altri sporadici incantatori che si sono uniti a lei nel corso degli anni, Zorren ha fondato una cabala composta da circa una dozzina di membri. Anche se questa organizzazione non può essere considerata una gilda vera e propria, resta comunque la congrega più numerosa di streghe del terrore di cui si conosca l'esistenza. Si dice che Zorren, ormai molto anziana, sia in cerca del rituale che le consentirà di diventare una lich, affinché possa continuare a far crescere la sua società.



Illyra Zorren, una strega del terrore

Reazioni dei PNG

La maggior parte della gente non è in grado di distinguere una strega del terrore da un qualunque incantatore arcano. Tali individui reagiscono alla presenza di una strega del terrore esattamente come farebbero con qualsiasi altro personaggio incantatore, anche se potrebbero sentirsi vagamente a disagio per qualche motivo che non riescono a mettere a fuoco. Coloro che sanno dell'esistenza delle streghe del terrore, tuttavia, tendono a nutrire molti sospetti nei loro confronti, e a temerle (com'è giusto che sia). Non solo le streghe del terrore studiano una strana disciplina di magia, ma si dilettano anche a giocare con le emozioni degli altri. Infondono il terrore e il caos nelle loro magie e traggono potere da quelle esperienze che possono ridurre una persona a un ammasso tremante rannicchiato in un angolo. Molti di questi individui credono che le streghe del terrore siano creature malvagie, o quantomeno ciniche e manipolatrici, e reagiscono di conseguenza. L'individuo medio che è al corrente della loro esistenza non ha alcun motivo per pensarla diversamente da ciò che detta l'opinione comune, e inizia ogni interazione con una strega del terrore a lui nota ad un grado meno amichevole rispetto al normale. (Ad esempio, un individuo indifferente nei confronti degli stranieri sarebbe invece maldisposto). Tali individui non iniziano mai un'interazione con un atteggiamento migliore dell'indifferente.

Molti maghi e stregoni normali diffidano delle streghe del terrore, a causa dei loro strani metodi di manipolazione magica. Certi mostri dotati della capacità di incutere paura o di manipolare le emozioni in altri modi considerano le streghe del terrore una seria minaccia, e quindi le evitano o danno loro la caccia.

CONOSCENZE SULLE STREGHE DEL TERRORE

I personaggi dotati di Conoscenze (arcane) possono condurre ricerche sulle streghe del terrore per saperne di più su di loro.

CD 10: Una strega del terrore è un incantatore arcano che concentra i suoi studi sulla manipolazione della paura.

CD 15: Una strega del terrore non solo sa come incutere terrore negli altri, ma riesce a incrementare i suoi stessi poteri quando è spaventata.

CD 20: La strega del terrore può incutere paura negli altri attraverso molti incantesimi in apparenza normali, o incutere terrore in qualcuno dopo molto tempo dal momento in cui ha scagliato la sua maledizione. Più pericolosa è la situazione in cui si trova una strega del terrore, più potente è la sua magia.

In alternativa, è possibile apprendere informazioni simili a questa attraverso prove di conoscenze bardiche o di Raccogliere Informazioni effettuate presso qualche gilda di maghi o comunità ad alta concentrazione di magia.

STREGHE DEL TERRORE NEL GIOCO

Non è difficile inserire una strega del terrore in una qualsiasi campagna. Ne esistono poche, vivono lontane le une dalle altre, e le loro tecniche a un primo esame non appaiono diverse da quelle degli altri incantatori arcani. È perfettamente plausibile che le streghe del terrore siano sempre esistite, come parte di un'antica tradizione, e che i PG non le abbiano mai incontrate prima. In alternativa, lo studio della magia del terrore potrebbe essere una nuova forma di arte, forse introdotta da qualche mago ricercatore in reazione alla comparsa della corruzione nel mondo della campagna, o da uno stregone che ha sviluppato istintivamente un nuovo modo per difendersi dagli effetti della paura.

Le streghe del terrore sono particolarmente utili quando i PG entrano frequentemente in combattimento con grossi numeri di avversari leggermente più deboli (il che rende gli effetti di paura della strega estremamente potenti), o quando i PG affrontano delle sfide leggermente al di sopra della media (il che rende gli incantesimi della strega più potenti). Il DM dovrebbe assicurarsi di includere numerosi incontri di questo tipo o battaglie contro creature in grado di incutere paura, in modo da offrire alla strega del terrore l'opportunità di distinguersi.

Illustrazione di R. Gallegos

Adattamento

Le streghe del terrore sono un'ottima figura soprattutto in quelle campagne che fanno uso delle varie regole relative alla paura e al terrore, descritte nel Capitolo 4. In quei gruppi di gioco che non utilizzano queste regole, la classe diventa meno efficace, in quanto meno paura equivale a meno effetti di paura con cui potenziare le capacità della strega. In queste circostanze, il DM dovrebbe pensare a creare ulteriori situazioni che possano attivare le capacità di paura della strega del terrore, o consentire ai suoi potenziamenti di durare più a lungo.

Esempi di incontro

È probabile che i PG incontrino una strega del terrore in qualche comunità ad alta concentrazione di magia, dove gli abitanti possono accedere a conoscenze di tipo esoterico, oppure nelle aree rurali o selvagge contaminate dalla corruzione. Molte streghe del terrore sono avventuriere, quindi ogni cosa che attiri l'attenzione dei PG potrebbe anche attirare una strega del terrore. Le streghe del terrore malvagie o ambiziose usano spesso le loro capacità per tiranneggiare e controllare gli altri, quindi i PG potrebbero incontrarne una a capo di una banda di predoni umanoidi o di un culto crescente.

LI 8: Suhnak Olun, uno stregone del terrore hobgoblin e i suoi seguaci (6 hobgoblin standard) hanno invaso un piccolo villaggio situato lungo il confine. Gli abitanti sono stretti nella morsa della paura, sia di natura magica che normale, e la loro unica speranza di salvezza deve giungere dall'esterno.

Suhnak Olun — GS 7

Hobgoblin stregone 5/strega del terrore 2
LM umanoide Medio (goblinoidi)
Iniz +1; **Sensi** scurovisione 18 m; Ascoltare -1, Osservare -1
Linguaggi Comune, Goblin, Orchesco, legame empatico

CA 13, contatto 11, colto alla sprovvista 12
pf 39 (7 DV)
Temp +4, **Rifl** +2, **Vol** +6 (+9 contro paura)

Velocità 9 m (6 quadretti)
Mischia lancia perfetta +4 (1d8/x3)
Att base +3; **Lotta** +3
Opzioni di att Incantesimi Immobili, Incantesimi Silenziosi
Strumenti da combattimento *polvere dell'illusione, pozione di cura ferite leggere, pozione di saltare*
Incantesimi da stregone conosciuti (LI 6°, 7° se scosso, 8° se spaventato, 9° se in preda al panico):
3° (4 volte al giorno) — *immagine maggiore* (CD 17)
2° (6 volte al giorno) — *anatema* (CD 16), *devastazione* (CD 16), *immagine minore* (CD 16), *spaventare* (CD 16)
1° (7 volte al giorno) — *incuti paura* (CD 15), *raggio di indebolimento* (+4 contatto a distanza), *scudo*
0 (6 volte al giorno) — *individuazione del magico, luci danzanti, mano magica, messaggio, prestidigitazione, suono fantasma* (CD 14), *tocco di affaticamento* (+3 contatto in mischia, CD 13)

Caratteristiche For 10, Des 12, Cos 16, Int 13, Sag 8, Car 17
QS famiglio, condividere incantesimo, maestro del terrore (+1 alla CD di tutti gli incantesimi di paura)
Talenti Allerta[B] (se il famiglio è entro 1,5 m), Incantesimi Focalizzati (illusione), Incantesimi Immobili, Incantesimi Silenziosi, Volontà Innaturale*[B]
*Nuovo talento descritto a pagina 126.
Abilità Concentrazione +8, Conoscenze (arcane) +8, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +5, Raggirare +7, Sapienza Magica +6
Proprietà strumenti da combattimento più *bracciali dell'armatura+2*, lancia perfetta, borsa per componenti di incantesimi

Falco famiglio — GS -

N bestia magica Minuscola (animale atipico)
Iniz +3; **Sensi** visione crepuscolare; Ascoltare +2, Osservare +14
Linguaggi legame empatico, parlare con il padrone

CA 20, contatto 15, colto alla sprovvista 17
pf 20 (7 DV)
Resistenza eludere migliorato
Temp +2, **Rifl** +5, **Vol** +2

Velocità 3 m (2 quadretti), volare 18 m (media)
Mischia artigli +6 (1d4-2)
Spazio 75 cm; **Portata** 0 cm
Att base +3; **Lotta** -7
Opzioni di att Trasmettere incantesimi a contatto

Caratteristiche For 6, Des 17, Cos 10, Int 8, Sag 14, Car 6
Talenti Arma Accurata
Abilità Ascoltare +2, Nascondersi +11, Osservare +14

LI 18: Illyra Zorren si concentra soprattutto sul suo obiettivo di formare un vero e proprio ordine di streghe del terrore, ma di recente ha anche rivolto le sue attenzioni alle ricerche per traformarsi in lich, o per ottenere qualche altro tipo di vita eterna come non morta, al fine di poter portare avanti i suoi progetti oltre il suo arco vitale naturale. Zorren non è interessata a governare terre o ad attaccare gli altri. È determinata ad apprendere tutto ciò che può riguardo ai suoi due obiettivi e non esiterà a travolgere chiunque si ponga sulla sua strada, ma non cova vendetta nei confronti di coloro che non costituiscono più un ostacolo. I PG potrebbero incontrarla durante l'esplorazione di un'antica catacomba, intenta a cercare qualche segreto mistico, o nel corso di qualche manovra politica mirata a contrastare una gilda di maghi che si oppone ai suoi sforzi.

Illyra Zorren — GS 18

Umana maga 9/strega del terrore 5/arcimaga 4
N umanoide Medio
Iniz -1; **Sensi** Ascoltare +2, Osservare +2
Aura aura orripilante (3 m, fino a 6 DV, Volontà CD 18 o scosso)
Linguaggi Comune, Draconico, Nanico, Elfico, Gnomesco, Halfling, Ignan, Orchesco, legame empatico

CA 14, contatto 12, colto alla sprovvista 14
pf 46 (18 DV)
Resistenza riflettere paura (superando un tiro salvezza contro un effetto di paura lo ritorce contro la sua fonte)
Temp +6, **Rifl** +5, **Vol** +17 (+20 contro paura)

Velocità 9 m (6 quadretti)
Mischia bastone ferrato +6/+0 (1d6-2)
Att base +8; **Lotta** +6
Opzioni di att portata arcana (usa incantesimo a contatto fino a 9 metri da sé, +7 contatto a distanza), potenziamento temibile 2 volte al giorno (aggiunge paura agli incantesimi con manifestazioni visive, Volontà CD 20 o scosso per 1d4 round), ritardare paura (fino a 3 minuti), gran maestro del terrore (+2 alla CD degli incantesimi di paura, gli incantesimi di paura influenzano i bersagli immuni alla paura o con meno di 21 DV), maestro delle forme (lascia buchi negli incantesimi ad area), potenza degli incantesimi (+1 LI)
Azioni speciali: fuoco arcano (incanala incantesimi in un getto che infligge 4d6 + 1d6 per livello dell'incantesimo, +7 contatto a distanza), tocco orripilante 3 volte al giorno (+6 contatto in mischia; Volontà CD 18 o nel panico per 1d4+1 round, influenza anche le creature immuni alla paura)
Incantesimi da mago preparati (LI 18°, 19° se scossa, 20° se spaventata, 21° se in preda al panico):
8° — *charme sui mostri di massa* (CD 28), *orrido avvizzimento* (CD 27)
7° — *controllare tempo atmosferico, riflettere incantesimo, vista arcana superiore*
6° — *catena di fulmini* (CD 26), *dissolvi magie superiore,*

sguardo penetrante (CD 25), *simbolo di paura* (CD 27)
5° — *cono di freddo* (CD 25), *dominare persone* (CD 25), *spezzare incantamento, teletrasporto*
4° — *allucinazione mortale* (CD 24), *charme sui mostri* (CD 24), *debilitazione* (+7 contatto a distanza), *paura* (CD 24), *scrutare* (CD 22)
3° — *dissolvi magie, palla di fuoco* (CD 23), *protezione dall'energia, suggestione* (CD 23), *tocco del vampiro* (+6 contatto a distanza), *volare*
2° — *anatema* (CD 24), *devastazione* (CD 22), *grazia del gatto, individuazione dei pensieri, spaventare* (CD 24), *tocco di idiozia* (+6 contatto in mischia)
1° — *caduta morbida, charme su persone* (CD 23), *dardo incantato, identificare, incuti paura* (CD 21), *raggio di indebolimento* (+7 contatto a distanza),
0 — *individuazione del magico, lettura del magico, prestidigitazione, tocco di affaticamento* (+6 contatto in mischia, CD 18)

Caratteristiche For 7, Des 9, Cos 11, Int 25, Sag 15, Car 16
QS assorbire paura (+1 al livello dell'incantatore se scossa, +2 se spaventata, +3 se in preda al panico, oppure ottiene e lancia un incantesimo bonus), ritardare paura (3 round, 2 volte al giorno), famiglio, condividere incantesimi
Talenti Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Allerta[B] (se il famiglio è entro 1,5 m), Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Incantesimi Focalizzati (invocazione), Incantesimi Focalizzati Superiore (ammaliamento), Incantesimi Focalizzati Superiore (invocazione), Incantesimi Rapidi[B], Incantesimi Silenziosi, Interpretazione dei Sogni*, Oneiromanzia*, Scrivere Pergamene[B], Volontà Innaturale[B]*
*Nuovo talento descritto più avanti in questo capitolo
Abilità Artigianato (alchimia) +21, Concentrazione +14, Conoscenze (arcane) +23, Conoscenze (architettura e ingegneria) +20, Conoscenze (piani) +29, Conoscenze (religioni) +20, Conoscenze (storia) +21, Diplomazia +5, Intimidire +19, Raggirare +16, Sapienza Magica +28
Proprietà: *amuleto della salute+6, bracciali dell'armatura+2, mantello della resistenza 1, anello di protezione+3, tomo del chiaro pensiero+4* (già letto)

Anche se Zorren non lo prepara regolarmente, dal momento che deve lanciarlo solo ogni 19 giorni (o se si esaurisce), è costantemente sotto gli effetti di un incantesimo *contingenza*. Se mai dovesse scendere a meno di 1/4 dei suoi punti ferita, sarà immediatamente *teletrasportata* via fino a un rifugio lontano.

GATTO FAMIGLIO **GS -**
N bestia magica Minuscola (animale atipico)
Iniz +3; **Sensi** visione crepuscolare, olfatto acuto; Ascoltare +3, Osservare +3
Linguaggi legame empatico, parlare con il padrone, parlare con i felini

CA 19, contatto 14, colto alla sprovvista 17
pf 23 (18 DV)
Resistenza eludere migliorato
Temp +2, **Rifl** +4, **Vol** +2

Velocità 9 m (6 quadretti)
Mischia 2 artigli +10 (1d2-4) e morso +5 (1d3-4)
Spazio 75 cm; **Portata** 0 cm
Att base +8; **Lotta** -4
Opzioni di att Trasmettere incantesimi a contatto

Caratteristiche For 3, Des 15, Cos 10, Int 10, Sag 12, Car 7
Talenti Arma Accurata
Abilità Ascoltare +3, Concentrazione +14, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +14, Osservare +3, Scalare +6

STUDIOSO CORROTTO

"Prezzo? L'oro è un prezzo. La servitù è un prezzo. La mia anima non è un prezzo... o almeno, non è un prezzo che spiace pagare."
— Thavik di Donegan, uno studioso corrotto

Esistono grandi segreti che attendono di essere scoperti da quelle menti abbastanza abili da portarli alla luce, e i grandi segreti conferiscono sempre grandi poteri. Che siano gli altri a sussurrare con timore di quei segreti che l'umanità non doveva scoprire. Uno studioso corrotto non considera nessun segreto al di fuori dalla sua portata, e se per ottenere tali conoscenze proibite è costretto a vendere la sua anima, è disposto anche a pagare quel prezzo.

DIVENTARE UNO STUDIOSO CORROTTO

Qualsiasi classe di incantatore arcano può condurre con relativa facilità al sentiero dello studioso corrotto. Essendo più portati alle ricerche accademiche che non molti altri incantatori arcani, i necromanti del terrore e i maghi (specialmente i necromanti specialisti) sono i più comuni tra gli studiosi corrotti, ma anche gli stregoni, i wu jen, i maghi da guerra e perfino i warlock riescono a farsi strada fino a questa classe. Il requisito più significativo è avere accumulato un ammontare moderato o superiore di depravazione, che potrebbe costituire uno svantaggio per il personaggio fino al momento in cui non raggiunge il livello di depravazione necessario per accedere a questa classe (nel qual caso la depravazione si trasforma da ostacolo in vantaggio).

REQUISITI DI ACCESSO
Abilità: Concentrazione 8 gradi, Conoscenze (arcane) 4 gradi
Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 1° livello o di usare invocazioni minime (warlock)
Corruzione: Depravazione moderata o superiore

PRIVILEGI DI CLASSE

Come la classe del maestro del sapere descritta nella *Guida del* DUNGEON MASTER, i privilegi di classe del personaggio sono incentrati sulla scoperta di vari segreti. I segreti dello studioso corrotto, tuttavia, riguardano pratiche magiche che molti considerano abominevoli... e l'uso del sangue nel lancio degli incantesimi è in effetti una pratica che molti trovano ripugnante.

Incantesimi: Ad ogni nuovo livello, lo studioso corrotto ottiene nuovi incantesimi al giorno e un incremento del livello dell'incantatore (e degli incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse ottenuto anche un livello in una classe da incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene tuttavia nessun altro beneficio di classe che un personaggio di quella classe otterrebbe. Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare uno studioso corrotto, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno, il livello dell'incantatore e gli incantesimi conosciuti.

Avanzamento di livello: Il potere della corruzione è seducente. Una volta avuto un assaggio del suo sapore, è difficile resistergli. Se il personaggio desidera avanzare di livello in un'altra classe dopo avere acquisito il suo primo livello come studioso corrotto, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD = 10 + il suo punteggio di depravazione). Se fallisce, deve rimanere in questa classe di prestigio e acquisire necessariamente un altro livello come studioso corrotto. Se supera il tiro salvezza, può invece avanzare di livello in un'altra classe, ma dovrà comunque ripetere il tiro salvezza alla volta successiva in cui avanzerà di livello,

altrimenti tornerà automaticamente ad avanzare in questa classe di prestigio.

Una volta raggiunto il 10° livello di studioso corrotto, il personaggio è libero di avanzare nelle altre classi come preferisce.

Componente di sangue (Sop): Uno studioso corrotto può sostituire la componente materiale di un incantesimo (se prevista) con una goccia del suo sangue, incrementando in tal modo il potere dell'incantesimo. Pungersi con la punta di un piccolo coltello per versare la goccia di sangue è un'azione gratuita (proprio come usare una componente materiale) che diventa parte del normale lancio dell'incantesimo. L'uso di questa capacità infligge 1 danno allo studioso corrotto, ma aumenta il livello dell'incantatore dell'incantesimo di 1. La riduzione del danno (se il personaggio ne è dotato) non si applica a questo danno.

Se un incantesimo richiede una componente materiale costosa (superiore a 1 mo), lo studioso corrotto deve comunque utilizzarla, ma può anche usare questa capacità per potenziare l'incantesimo, se lo desidera. Può potenziare allo stesso modo anche un incantesimo privo di componenti materiali.

Incantesimi corrotti (Sop): Invece di usare un punteggio di caratteristica chiave per lanciare incantesimi, uno studioso corrotto usa i suoi punteggi di disfacimento e depravazione. Per lanciare un incantesimo, lo studioso deve possedere un punteggio di depravazione pari almeno al livello dell'incantesimo. I suoi incantesimi bonus si basano su un numero pari al suo punteggio di depravazione +10 e i tiri salvezza contro i suoi incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + 1/2 del suo punteggio di disfacimento. Ad esempio, uno studioso corrotto con un punteggio di depravazione pari a 3 otterrebbe gli incantesimi bonus di un mago con Intelligenza 13 o di uno stregone con Carisma 13.

Lo studioso corrotto accumula ulteriore corruzione quando lancia i suoi incantesimi. Ogni volta in cui lancia un incantesimo arcano, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il livello dell'incantesimo), altrimenti il suo punteggio di depravazione salirà di 1. Tutti gli incantesimi arcani lanciati da uno studioso corrotto sono considerati incantesimi malvagi.

Soppressione della corruzione: Uno studioso corrotto con ogni probabilità accumula alti punteggi di disfacimento e di depravazione, ma tale corruzione non è immediatamente visibile agli osservatori esterni. La sua depravazione si manifesta nella sequenza di sintomi mentali normalmente previsti, ma lo studioso corrotto può sostituire qualsiasi sintomo fisico di disfacimento con il sintomo di disfacimento interno. Se entra in un'area corrotta, il suo disfacimento si manifesta subito esternamente e lo studioso recupera i sintomi fisici che aveva scambiato con il disfacimento interno. Tali sintomi fisici scompaiono 1d4 giorni dopo avere lasciato un'area corrotta. In ogni altro caso è impossibile determinare in base al suo aspetto esterno che il vendicatore è segnato dalla corruzione.

Segreto: Nel corso delle sue ricerche, lo studioso corrotto rinviene ogni sorta di conoscenze proibite di grande valore pratico. Al 2° livello, e poi di nuovo al 4°, al 6°, all'8° e al 10°, lo studioso sceglie un segreto dalla tabella sottostante. Il suo livello di classe sommato al suo punteggio di depravazione determinano i segreti che lo studioso può scegliere: la tabella indica il requisito minimo previsto per ogni segreto. Non è possibile scegliere lo stesso segreto due volte. I dettagli di ogni segreto sono descritti subito dopo la tabella.

Segreti dello studioso corrotto

Liv. Minimo + Depravazione	Segreto
1	Metamagia del sangue
2	Stabilizzare
3	Rintocco di morte
4	Nitidezza della vera follia
5	Disfacimento integro
6	Incantesimo succhiasangue
7	Il sangue non è acqua
8	Conoscenze corrotte
9	Arcani proibiti
10	Arcani proibiti superiore

Metamagia del sangue: Questo segreto consente a uno studioso corrotto di applicare un talento di metamagia tra quelli che conosce a un incantesimo lanciato, pagando un costo aggiuntivo in sangue. Versando il suo stesso sangue, lo studioso corrotto può potenziare i suoi incantesimi senza usare uno slot incantesimo più alto. Il costo consiste in un numero di danni alla Costituzione pari alla modifica dello slot incantesimo normalmente richiesta dal talento di metamagia. Quindi, lanciare *tocco del vampiro* potenziato richiede a uno studioso corrotto 2 danni alla Costituzione, in quanto un incantesimo potenziato consuma uno slot incantesimo più alto di due livelli rispetto al normale. Lo studioso corrotto non può potenziare un incantesimo portandolo a un livello superiore a quello che gli è consentito lanciare. Ad esempio, è necessario essere un incantatore almeno di 9° livello per lanciare un incantesimo *tocco del vampiro* potenziato (o almeno di 10° livello, se l'incantesimo è lanciato da uno stregone), in quanto l'incantesimo potenziato richiederebbe uno slot incantesimo di 5° livello.

Tabella 5-7: Studioso corrotto **Dado Vita: d6**

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+0	+0	+0	+2	Avanzamento di livello, componente di sangue, incantesimi corrotti, soppressione della corruzione	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Segreto	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Sapienza	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Segreto	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Sapienza occulta	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Segreto	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Sapienza aberrante	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Segreto	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Sapienza eretica	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Segreto	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

Abilità di classe (2+ modificatore di Int per livello): Artigianato, Concentrazione, Conoscenze (tutte, scelte singolarmente), Decifrare Scritture, Intimidire, Sapienza Magica

Se il personaggio non possiede un punteggio di Costituzione, non può usare questa capacità.

Stabilizzare (*Str*): Questo segreto consente allo studioso corrotto di stabilizzarsi automaticamente se i suoi punti ferita scendono sotto 0. Lo studioso muore comunque se scende a -10 punti ferita o meno.

Rintocco di morte (*Mag*): Questo segreto conferisce allo studioso la capacità di usare *rintocco di morte* una volta al giorno come capacità magica (vedi pagina 282 del *Manuale del Giocatore*).

Nitidezza della vera follia (*Sop*): Una volta al giorno, questo segreto consente allo studioso corrotto di sommare il suo punteggio di depravazione come bonus a una prova di abilità basata sulla Saggezza o a un tiro salvezza sulla Volontà. Il personaggio deve decidere se usare o meno questo beneficio prima di effettuare il tiro richiesto dalla prova o dal tiro salvezza.

Disfacimento integro (*Sop*): Una volta al giorno, questo segreto consente allo studioso corrotto di sommare il suo punteggio di disfacimento come bonus a una prova di Concentrazione o a un tiro salvezza sulla Tempra. Il personaggio deve decidere se usare o meno questo beneficio prima di effettuare il tiro richiesto dalla prova o dal tiro salvezza.

Incantesimo succhiasangue (*Sop*): Questo segreto conferisce allo studioso corrotto la capacità di infondere nei suoi incantesimi la capacità di versare il sangue delle vittime. Per usare questa capacità, lo studioso corrotto deve autoinfliggersi una piccola ferita; si tratta di un'azione gratuita che infligge 3 danni e che diventa una parte normale del lancio dell'incantesimo. La riduzione del danno, se presente, non viene applicata a questo danno.

Un incantesimo succhiasangue infligge 1d6 danni extra su ogni bersaglio che subisce danni dall'incantesimo. Non è possibile applicare questa capacità a un incantesimo che non infligge danni. Questo danno extra si applica soltanto a quegli incantesimi che infliggono danni ai punti ferita, non a quelli che infliggono danni alle caratteristiche, ai risucchi di caratteristica o altri tipi di danno. I costrutti, gli elementali, le melme, i vegetali, i non morti e tutte le altre creature prive di sangue o di una sostanza analoga nei loro corpi sono immuni a questo effetto.



Thavik di Donegan, uno studioso corrotto

Il sangue non è acqua (*Sop*): Questo segreto conferisce allo studioso corrotto un controllo parziale sui suoi fluidi vitali personali. Quando viene ferito, il sangue si ritrae dalla ferita, prevenendo parte del danno. Questo effetto conferisce allo studioso corrotto riduzione del danno 1/perforante e tagliente.

Conoscenze corrotte: Questo segreto conferisce allo studioso un talento bonus corrotto, da scegliere tra la lista dei talenti corrotti a pagina 123.

Arcani proibiti: Questo segreto conferisce allo studioso corrotto la capacità di usare un incantesimo aggiuntivo di 1° livello al giorno, come se gli fosse fornito da un punteggio elevato di caratteristica o di depravazione.

Arcani proibiti superiore: Questo segreto conferisce allo studioso corrotto la capacità di usare un incantesimo aggiuntivo di 2° livello al giorno, come se gli fosse fornito da un punteggio elevato di caratteristica o di depravazione.

Sapienza: Gli studiosi corrotti sono i custodi di numerose conoscenze. Al 3° livello, il personaggio ottiene la capacità di conoscere leggende o informazioni riguardo agli argomenti più disparati, allo stesso modo in cui un bardo usa conoscenze bardiche. Somma il suo livello da studioso corrotto al suo modificatore di Intelligenza per effettuare questa prova di conoscenze. Al posto del suo modificatore di Intelligenza può sommare il suo punteggio di depravazione quando la prova di conoscenza riguarda il soprannaturale, l'orrore, la corruzione o altri argomenti proibiti, a discrezione del DM. Vedi pagina 28 del *Manuale del Giocatore* per ulteriori informazioni su conoscenze bardiche.

Sapienza occulta (Mag): A partire dal 5° livello, le conoscenze dello studioso corrotto al di fuori del regno delle esperienze comuni si ampliano magicamente. Una volta al giorno, il personaggio può usare *contattare altri piani* (vedi pagina 217-218 del *Manuale del Giocatore*) come capacità magica. Se la sua Intelligenza e il suo Carisma subiscono una riduzione temporanea a causa dell'uso di questa capacità, lo studioso corrotto deve superare un tiro salvezza sulla Volontà, altrimenti il suo punteggio di depravazione aumenterà di 1. La CD di questo tiro salvezza sulla Volontà è pari alla CD della prova di Intelligenza richiesta per evitare la riduzione al punteggio di caratteristica +10. Quindi se il personaggio contatta un Piano Elementale (CD dell'incantesimo 7), la CD sarà 17; se contatta una divinità maggiore su un Piano Esterno (CD dell'incantesimo 16), la CD sarà pari a 26.

Sapienza aberrante: Al 7° livello, lo studioso corrotto sviluppa una conoscenza innata degli oggetti, dei luoghi e delle creature segnate dalla corruzione del male. Impiegando un'azione di round completo e concentrando la sua attenzione su una creatura, un oggetto o un luogo specifico entro 18 metri da lui, lo studioso corrotto può determinare se è segnato dalla corruzione o se può trasmetterla.

Nel caso di una creatura, lo studioso può determinare l'intensità del suo punteggio di corruzione più alto (disfacimento o depravazione): lieve, moderato o grave (vedi pagine 62-66).

Nel caso di un oggetto, esaminandolo per un'ora intera, lo studioso può determinare le sue proprietà magiche come se avesse lanciato su di esso un incantesimo *identificare* (vedi pagina 241 del *Manuale del Giocatore*).

Nel caso di un luogo, lo studioso può determinare le sue proprietà magiche allo stesso modo di un oggetto. Se il luogo non racchiude alcuna proprietà magica ma è stato corrotto da qualche terribile evento del passato, lo studioso corrotto

Illustrazione di W. England

avrà una visione di quell'evento. Per esaminare un luogo, uno studioso corrotto deve trascorrere 1 ora al suo interno.

Sapienza eretica: A partire dal 9° livello, lo studioso corrotto ottiene dei contatti tra le varie creature malvagie planari. Questi esseri possono salvarlo dalle situazioni più estreme o esaudire i suoi desideri. Per una volta al giorno, lo studioso corrotto può appellarsi a queste entità per ottenere un *desiderio limitato* (vedi pagina 224 del *Manuale del Giocatore*) senza pagare alcun costo in PE. Tuttavia, l'uso di questa capacità aumenta il suo disfacimento e la sua depravazione di 1d3 punti ogni volta e provoca l'imposizione di una *costrizione/cerca* (vedi pagina 220 del *Manuale del Giocatore*) che costringerà lo studioso corrotto a compiere qualche azione malvagia in cambio del favore.

INTERPRETARE UNO STUDIOSO CORROTTO

I molti anni di ricerche tra segreti oscuri e proibiti di ogni genere hanno compromesso la salute mentale dello studioso corrotto. La sua follia è un dato di fatto innegabile. Ma uno studioso corrotto presta poca attenzione alle voci che sussurrano nella sua testa, agli incubi minacciosi o ai dettagli che appaiono chiari ai suoi occhi ma che gli altri non sembrano notare: si tratta, dopotutto, dei rischi del mestiere. Quindi che importanza ha se un'allucinazione torreggiante si manifesta davanti ai suoi occhi ignari mentre medita sul passaggio appena letto nell'*Arte della Necromanzia* di Kazerabet, mormorando frammenti delle sue conoscenze perdute fra i denti? Il potere e le conoscenze di uno studioso corrotto valgono qualsiasi prezzo.

Combattimento

Gli incantesimi restano la risorsa più potente di uno studioso corrotto, e progrediscono a pieno ritmo mano a mano che lo studioso avanza di livello. Quindi, il suo posto in combattimento difficilmente cambierà: come la maggior parte dei maghi, si terrà lontano dalla mischia al fine di bombardare gli avversari con gli incantesimi necromantici più devastanti in suo possesso. Vari segreti tra quelli a sua disposizione possono potenziare i suoi incantesimi, offrendogli anche il modo di infliggere più danni (ad esempio attraverso metamagia del sangue e incantesimi succhiasangue), il che è sempre una buona cosa in un combattimento diretto contro un avversario fisicamente potente.

Uno dei modi migliori di incrementare le sue probabilità in combattimento è di intraprendere alcune azioni prima che lo scontro inizi. Esistono molti modi per ottenere informazioni preziose e in grado di influenzare l'esito di una battaglia, dai normali incantesimi alla sua sapienza occulta ai livelli medi.

Ai livelli più alti di questa classe, l'accesso alla sapienza eretica può consentire allo studioso corrotto di salvare l'intero gruppo da una situazione disperata, grazie al *desiderio limitato* messo a sua disposizione dai suoi contatti oscuri.

Avanzamento

Gli studiosi corrotti provengono dagli angoli più disparati del mondo. Molti sono incantatori inesperti che si sono imbattuti per caso o che si sono messi alla ricerca dei segreti proibiti della magia nelle biblioteche o nelle cripte antiche. Altri sono poco più di maghi dilettanti che hanno appreso segreti sinistri da un mentore decrepito o da qualche altra fonte ultraterrena più oscura. Ciò che li accomuna è il fascino dell'intreccio tra magia, vita, morte, sangue, conoscenze e potere, un equilibrio delicato e una danza assai complessa. Quel fascino genera una sete sempre crescente di conoscenza, una sete che vanifica rapidamente ogni sorta di preoccupazione riguardo alla moralità, alla sicurezza o alla sanità.

Uno studioso corrotto passa buona parte del suo tempo a cercare antiche pergamene contenenti segreti proibiti, tombe perdute decorate con iscrizioni esoteriche, maghi non morti detentori di arti scomparse e altri misteri arcani. Tra un'avventura e l'altra, assimila le conoscenze che ha recuperato, aprendo la sua mente a segreti incomprensibili e distorcendo i suoi pensieri per orientarsi tra la loro logica contorta. La sua fragile sanità cade presto vittima di questa esplorazione, e la sua anima si disgrega lentamente sotto l'assalto della depravazione, ma lo studioso non si cura del prezzo da pagare per il potere e la conoscenza che acquisisce in questo modo.

Mano a mano che avanza di livello, le opportunità di scegliere i segreti da scoprire e i poteri che essi sbloccheranno si fanno più frequenti. La scelta dei segreti dipende dagli interessi e dai desideri di uno studioso corrotto. Se gli piace la metamagia e conosce un certo numero di talenti di metamagia, metamagia del sangue gli consentirà di usare quei talenti senza consumare dei preziosi slot incantesimo di alto livello. Incantesimi succhiasangue renderà i suoi incantesimi più pericolosi, e i segreti di arcani proibiti gli conferiranno ulteriore potenza come incantatore, il che è sempre un bene prezioso. Uno studioso corrotto può unire gli effetti di arcani proibiti a metamagia del sangue per spremere fino in fondo i suoi incantesimi aggiuntivi di basso livello. Se crede che il prezzo da pagare per i suoi alti punteggi di corruzione sia eccessivo, nitidezza della vera follia e disfacimento integro possono trasformare il suo fardello in un vantaggio. Se invece gli piace menare le mani, potrebbe prendere in considerazione quei segreti che potenziano i combattimenti in mischia, come ad esempio stabilizzare, rintocco di morte e il sangue non è acqua.

Risorse

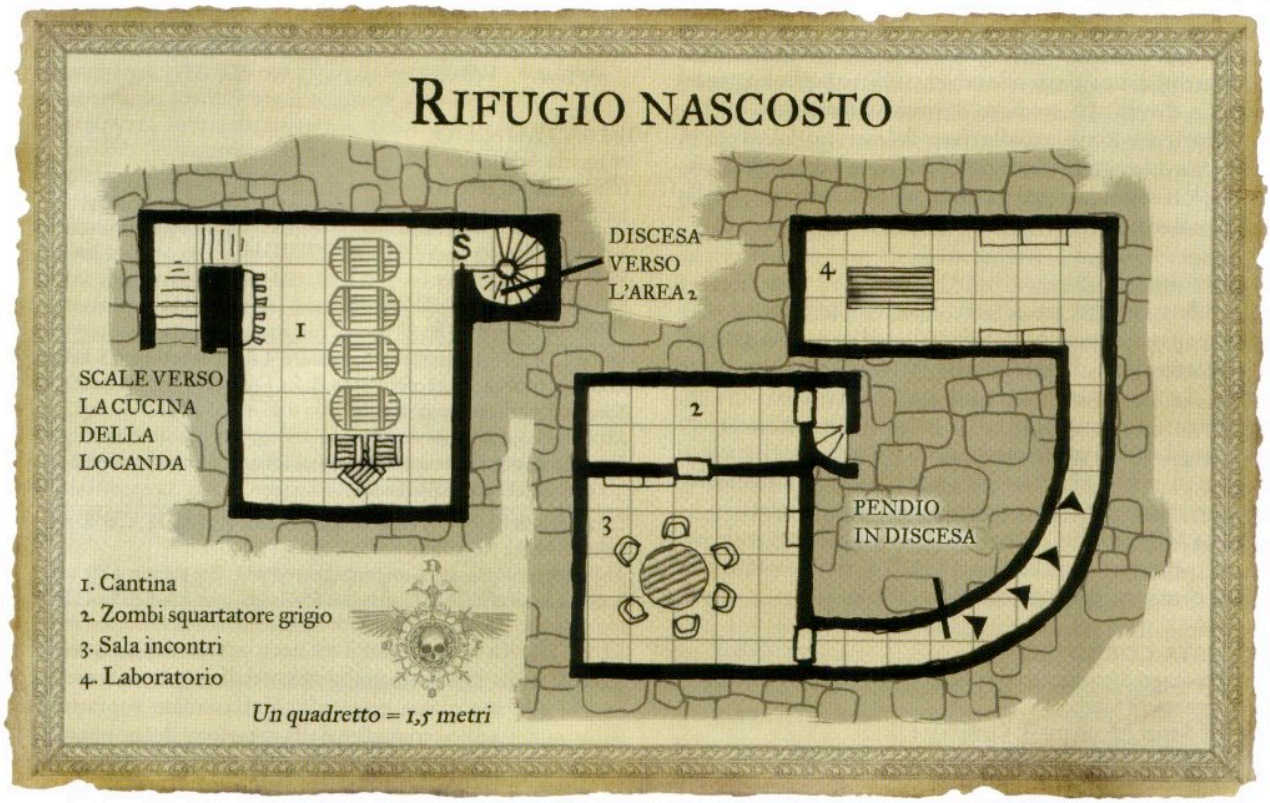
L'unica risorsa che uno studioso corrotto brama al di sopra di ogni altra cosa è la conoscenza: se è in contatto con altri studiosi corrotti (o perfino con altri maghi, necromanti del terrore o personaggi simili, i cui interessi riguardano il suo stesso settore), uno scambio di conoscenze potrebbe rivelarsi estremamente proficuo per tutte le parti coinvolte. Non esiste un'organizzazione vera e propria di studiosi corrotti, e il personaggio potrebbe nutrire una competitività ossessiva nei confronti di coloro che accumulano conoscenze e sottraggono i segreti che trovano, ponendoli oltre la sua portata. Se lo studioso riesce a superare questa reazione istintuale, scoprirà che condividere incantesimi, tomi di conoscenze proibite e indizi sull'ubicazione di altri antichi segreti è un'attività remunerativa. Inoltre, mantenendosi in contatto con i suoi colleghi, si pone in un'ottima posizione per impadronirsi dei loro effetti (e magari anche delle loro conoscenze oscure) se mai dovesse accadere loro qualcosa di brutto.

STUDIOSI CORROTTI NEL MONDO

"I suoi libri andrebbero dati alle fiamme, la sua torre dovrebbe essere abbattuta, e quanto a lui in persona... credo che Thavik di Donegan dovrebbe essere bruciato sul rogo."

— Fratello Erland Buckley, Discepolo della Dottrina Consacrata

Lo studioso corrotto è un esempio di un classico archetipo dell'horror fantasy: il mago che si spinge troppo oltre nelle sue ricerche proibite. Questa classe ruota attorno al concetto secondo cui certe conoscenze vanno oltre la capacità di comprensione dei mortali e il potere ha un'influenza corruttrice sull'animo umano.



Organizzazione

Non esiste alcuna organizzazione generica di studiosi corrotti. Esistono alcune cabale segrete dove alcuni studiosi dalla mentalità simile si radunano per confrontare i frutti delle loro esplorazioni nel campo delle conoscenze proibite, ma si tratta di organizzazioni piccole ed egualitarie, quasi del tutto prive di struttura. Un requisito condiviso da tutte queste cabale è la necessità di segretezza, e ogni violazione viene punita con una morte macabra e dolorosa.

Le cabale di studiosi corrotti sono comunità composte interamente da pari. Se la conoscenza di un membro supera quella degli altri, l'associazione non può essergli utile in alcun modo, e solitamente la abbandona (spesso recandosi in tutt'altra parte del mondo, per evitare possibili ripercussioni dovute alla sua partenza). Lo studioso dotato della personalità più forte spesso adotta un ruolo di autorità, ma in genere tale ruolo si esplicita soltanto nel fissare la data del prossimo incontro e magari nello stabilire un argomento da trattare al prossimo raduno della cabala. In una comunità di incantatori depravati, assetati di potere e spesso paranoici, è bene che ogni questione riguardante l'autorità sia trattata con delicatezza.

Reazioni dei PNG

Anche se la loro vocazione non è evidente a un osservatore casuale (e quelli che fanno sfoggio apertamente della loro professione sono rari), gli studiosi corrotti vengono solitamente accolti con un certo nervosismo, disagio o palese disgusto. Il loro disfacimento sarà anche impossibile da vedere, ma la loro depravazione si manifesta in modo a volte fin troppo chiaro anche agli occhi di un osservatore casuale. Come risultato, la maggior parte dei PNG ha una reazione iniziale maldisposta quando incontra uno studioso corrotto, anche se non sa bene spiegarsi il perché del suo disagio.

I campioni del bene sono i nemici naturali degli studiosi corrotti, e questo vale soprattutto per quei gruppi di maghi che cercano di promuovere l'uso della magia a scopi benefici nel mondo.

CONOSCENZE SUGLI STUDIOSI CORROTTI

I personaggi dotati di Conoscenze (arcane) possono effettuare ricerche sugli studiosi corrotti per saperne di più su di loro.

CD 10: Alcuni maghi e alti incantatori sono ossessionati dall'idea di scoprire segreti che la mente mortale non era destinata a conoscere... anche a costo della loro rovina finale.

CD 15: Gli studiosi corrotti praticano una forma antica e malvagia di magia che fa uso del sangue come componente. Spinti dalla loro ossessione di scoprire i segreti e i misteri della magia, sono disposti anche a distruggere le loro anime pur di ottenere maggiore potere.

CD 20: Questi studiosi abbracciano la corruzione del male e la usano per alimentare i loro incantesimi. Apprendono segreti che possono migliorare le loro magie, rafforzare i loro corpi e conferire loro conoscenze ultraterrene.

CD 30: Un successo con questa CD fornisce al personaggio informazioni relative alle attività di una cabala locale di studiosi corrotti o su un particolare studioso corrotto degno di nota.

STUDIOSI CORROTTI NEL GIOCO

Gli studiosi corrotti funzionano bene come nemici solitari in una sessione horror, oppure come parte di una misteriosa cabala malvagia intenta a scatenare orrori indicibili su un mondo ignaro. Uno studioso corrotto usato come nemico potrebbe rivelarsi, nella migliore tradizione di molti racconti dell'orrore, simile a Victor Frankenstein nel romanzo di Mary Shelley: non avere idea che le conoscenze che esplora e che intende usare potrebbero avere inaspettate e disastrose conseguenze. Come nel caso del vendicatore corrotto, uno studioso corrotto solitario potrebbe costituire un modo interessante per presentare ai giocatori i meccanismi della corruzione.

Adattamento

Lo studioso corrotto qui presentato è l'adattamento di una serie di classi generiche già comparse in *Arcani Rivelati*, primo tentativo di esplorare i meccanismi della corruzione in D&D.

La comparazione di queste diverse incarnazioni dello stesso concetto generico costituisce uno studio interessante sugli adattamenti di una classe ad ambientazioni e perfino a generi di gioco diversi. Lo studioso corrotto è intenzionalmente costruito in modo analogo alla classe del maestro del sapere, in modo da evidenziare il ruolo tipico dell'horror di uno studioso che esplora segreti troppo terribili per essere compresi dalla mente umana.

Esempi di incontro

Gli studiosi corrotti spesso sono figure solitarie, ma a volte appartengono a qualche cabala. Gli individui più potenti ingaggiano sicari di ogni genere, pronti a eseguire i loro ordini. Le avventure incentrate su uno studioso corrotto solitamente ruotano attorno al tema di un antico orrore sguinzagliato inavvertitamente per il mondo, o su ricercatori assetati di potere che riescono a raggiungere biblioteche, tombe o musei per rubare pergamene, tomi o artefatti.

LI 7-12: Questi studiosi corrotti di basso livello potrebbero essere incontrati singolarmente (LI 7) o come parte di una cabala composta da circa 6 membri (LI 12).

Cabalista corrotto — GS 7

Umano mago 5/studioso corrotto 2
NM umanoide Medio
Iniz +0; **Sensi** Ascoltare -1, Osservare -1
Linguaggi Comune, Abissale, Draconico, Infernale, legame empatico

CA 12, contatto 11, colto alla sprovvista 12
pf 28 (7 DV)
Temp +3, **Rifl** -1, **Vol** +9
Vulnerabilità fobia lieve (spazi stretti), fiato corto (barcollante dal terzo round di combattimento in poi)

Velocità 9 m (6 quadretti)
Mischia bastone ferrato +2 (1d6-1)
Att base +3; **Lotta** +2
Opzioni di att: componente di sangue (1 pf per +1 LI), metamagia di sangue (usa spontaneamente Cos invece dei livelli di incantesimi extra), Incantesimi Debilitanti 2 volte al giorno (l'incantesimo diventa malvagio, infligge 2 danni extra a Cos o a Sag su un bersaglio), Impeto di Malevolenza 1 volta al giorno (+6 a un tiro per colpire, tiro salvezza o prova), Incantesimi Potenziati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Immobili
Strumenti da combattimento *bacchetta dei dardi incantati* (LI 3°, 50 cariche)
Incantesimi da mago conosciuti (LI 7°):
4° — *allucinazione mortale* (CD 16), *porta dimensionale*
3° — *dissolvi magie, fulmine*(CD 16), *palla di fuoco* (CD 16)
2° — *alterare se stesso, invisibilità, raggio rovente* (+3 contatto a distanza), *sfocatura, tocco di idiozia* (+2 contatto in mischia, CD 13)
1° — *armatura magica, dardo incantato, incuti paura* (CD 14), *raggio di indebolimento* (+3 contatto a distanza), *ritirata rapida*
0 — *distruggere non morti* (+3 contatto a distanza), *fiotto acido* (+3 contatto a distanza), *individuazione del magico, tocco di affaticamento* (+2 contatto in mischia), CD 13)

Caratteristiche For 8, Des 10, Cos 12, Int 17, Sag 13, Car 12
QS sintomi del disfacimento (fiato corto, giunture doloranti), sintomi della depravazione (fobia lieve [spazi stretti], distratto), famiglio, condividere incantesimi
Talenti Allerta[B] (se il famiglio è entro 1,5 m), Impeto di Malevolenza*, Incantesimi Debilitanti*, Incantesimi Immobili, Incantesimi Massimizzati[B], Incantesimi Potenziati, Scrivere Pergamene[B]
*Nuovi talenti descritti più avanti in questo capitolo
Abilità Ascoltare -1, Concentrazione +10, Conoscenze (arcane) +11, Conoscenze (geografia) +6, Conoscenze (piani) +6, Conoscenze (religioni) +6, Conoscenze (storia) +6, Decifrare Scritture +5, Osservare -1, Sapienza Magica +13
Proprietà Strumenti da combattimento più amuleto dell'armatura naturale+1, mantello della resistenza+1, anello di protezione+1

Vipera famiglio — GS -

N bestia magica Minuscola (animale atipico)
Iniz +3; **Sensi** olfatto acuto; Ascoltare +6, Osservare +6
Linguaggi legame empatico, parlare con il padrone

CA 20, contatto 15, colto alla sprovvista 17
pf 41 (15 DV)
Resistenza eludere migliorato
Temp +2, **Rifl** +5, **Vol** +1

Velocità 4,5 m (3 quadretti), scalare 4,5 m, nuotare 4,5 m
Mischia morso +8 (1 più veleno)
Spazio 75 cm; **Portata** 0 cm
Att base +3; **Lotta** -8
Opzioni di att Trasmettere incantesimi a contatto, veleno (CD 10, 1d6 Cos/1d6 Cos)

Caratteristiche For 4, Des 17, Cos 11, Int 8, Sag 12, Car 2
Talenti Arma Accurata
Abilità Ascoltare +6, Concentrazione +11, Equilibrio +11, Nascondersi +15, Nuotare +6, Osservare +6, Scalare +11

LI 16: Thavik di Donegan è un necromante del terrore che ha fatto molta strada lungo il sentiero dello studioso corrotto. Fedele alla sua classe originale, è affascinato soprattutto dall'arte della necromanzia e dalla creazione dei non morti.

Thavik di Donegan — GS 16

Maschio githyanki necromante del terrore 5/studioso corrotto 10
CM umanoide Medio (extraplanare)
Iniz -5; **Sensi** scurovisione 27 m; Ascoltare +0, Osservare +0
Aura paura (1,5 m, Volontà CD 18 o scosso)
Linguaggi Githyanki, Comune, Draconico

CA 23, contatto 14, colto alla sprovvista 22
pf 82 (15 DV); **RD** 1/perforante e tagliente, 2 contundente e magia
Resistenza +2 ai tiri salvezza contro *sonno*, stordimento, paralisi, veleno, malattia; **RI** 20
Temp +7, **Rifl** +5, **Vol** +11
Vulnerabilità cecità alla luce, fobia lieve (melme e parassiti), brividi (penalità di -2 agli attacchi a distanza)

Velocità 9 m (6 quadretti)
Mischia tocco macabro +7 (1d8+1)
Att base +7; **Lotta** +7
Opzioni di att: componente di sangue (1 pf per +1 LI), metamagia di sangue (usa spontaneamente Cos invece dei livelli di incantesimi extra), incantesimo succhiasangue (3 pf per +1d6 danni), Incantesimi Debilitanti 4 volte al giorno (l'incantesimo diventa malvagio, infligge 2 danni extra a Cos o a Sag su un bersaglio), Impeto di Malevolenza 1 volta al giorno (+9 a un tiro per colpire, tiro salvezza o prova), Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi
Azioni speciali esplosione di energia negativa 1 volta al giorno (5d4 danni, Volontà CD 18 dimezza), intimorire non morti 9 volte al giorno (+8, 2d6+11, 5°)
Incantesimi da necromante del terrore Thavik può lanciare tutti gli incantesimi di 1° livello (9 volte al giorno), 2° livello (8 volte al giorno), 3° livello (7 volte al giorno), 4° livello (7 volte al giorno), 5° livello (7 volte al giorno), 6° livello (7 volte al giorno) e 7° livello (4 volte al giorno) elencati a pagina 87, più *visione della morte* (come incantesimo di 2° livello)
Capacità magiche (LI 15°, 1d20+15 per oltrepassare la RI):
3 volte al giorno — *frastornare* (CD 16), *mano magica, porta dimensionale, sfocatura, telecinesi* (CD 21)
1 volta al giorno — *contattare altri piani* (sapienza occulta), *desiderio limitato* (sapienza eretica), *spostamento planare* (CD 23)

Caratteristiche For 10, Des 12, Cos 16, Int 14, Sag 11, Car 22
Disfacimento 33 (grave), **Depravazione** 29 (grave)
QS sapienza (+12, +39 per gli argomenti proibiti), sapienza aberrante, identificare corruzione, stabilizzare (si stabilizza automaticamente al di sotto di 0 pf), arcani proibiti (incantesimo bonus di 1° livello), sintomi del disfacimento (brividi, paresi, occhi da lich), sintomi della depravazione (fobia lieve [melme e parassiti], allucinato, paranoico), famiglio, condividere incantesimi
Talenti Impeto di Malevolenza*, Incantesimi Debilitanti*, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi
*Nuovi talenti descritti più avanti in questo capitolo
Abilità Concentrazione +21, Conoscenze (arcane) +7, Conoscenze (religioni) +7, Decifrare Scritture +20, Diplomazia +7, Intimidire +21, Nascondersi +5, Raggirare +15
Proprietà *amuleto dell'armatura naturale+3, bracciali dell'armatura+6, mantello del carisma+4, guanti della destrezza+2, pietra magica rosa romboide, anello di protezione +3*

VENDICATORE CORROTTO

"Non mi importa cosa accadrà a me, mi importa solo di quello che io farò a loro.

- Shovan il Marchiato, un vendicatore corrotto

Il vendicatore corrotto, uno spadaccino nato, ha sperimentato sulla propria pelle la devastazione seminata dalla violenza. È sopravvissuto, ma qualcuno a lui molto vicino non è stato così fortunato. Come risultato, il vendicatore ha giurato vendetta contro chiunque o qualsiasi cosa abbia provocato quella perdita, che si tratti di un individuo specifico o di tutti gli esemplari di una determinata razza di mostri. È pronto a pagare qualsiasi prezzo pur di avere la sua vendetta, perfino a sacrificare la sua anima. Ciò che non lo uccide lo rende più forte.

DIVENTARE UN VENDICATORE CORROTTO

Esistono pochi requisiti per diventare un vendicatore corrotto. La classe prevede un addestramento nell'uso delle armi, ma perfino un mago o uno stregone di alto livello possono accedervi. Il requisito più significativo è un cospicuo grado di disfacimento, sufficiente ad avere spinto il personaggio lungo la china del decadimento fisico e morale. Formulando un giuramento di vendetta e perseguendo il cammino del vendicatore corrotto, il personaggio può cominciare a volgere questo difetto a suo vantaggio.

Requisiti di accesso
Allineamento: Non malvagio
Bonus di attacco base: +6
Corruzione: Disfacimento moderato

PRIVILEGI DI CLASSE

Un vendicatore corrotto è spinto dalla sua sete di vendetta. Concedendosi all'abbraccio della corruzione in cui si imbatte mentre persegue il suo scopo, riesce ad usarla per alimentare le sue capacità, dalla furia che lo pervade quando combatte contro i suoi nemici agli incantesimi che lancia.

Incantesimi: Un vendicatore corrotto ha la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi arcani. Per lanciare un incantesimo da vendicatore corrotto, il personaggio deve possedere un punteggio di disfacimento pari o superiore al livello dell'incantesimo. Gli incantesimi bonus sono determinati da un numero pari a 10 + il suo punteggio di disfacimento + il suo modificatore di Carisma. Quando un vendicatore corrotto ottiene 0 incantesimi al giorno di un determinato livello, ottiene solo gli eventuali incantesimi bonus a cui può avere diritto grazie al suo punteggio di disfacimento. Il vendicatore corrotto lancia gli incantesimi esattamente allo stesso modo di un mago; la sua lista degli incantesimi è riportata più sotto. È inoltre in grado di preparare e lanciare incantesimi corrotti (vedi pagina 126).

Il personaggio trascrive gli incantesimi da vendicatore corrotto in un libro degli incantesimi, proprio come fanno i maghi. Al 1° livello, il suo libro degli incantesimi contiene due incantesimi di 1° livello a sua scelta, selezionati dalla lista degli incantesimi da vendicatore corrotto a pagina 116. Ad ogni nuovo livello da vendicatore corrotto, il personaggio ottiene due nuovi incantesimi di qualsiasi livello o livelli di incantesimo che egli è in grado di lanciare (in base al suo nuovo livello da vendicatore corrotto) da aggiungere al suo libro degli incantesimi. In qualsiasi momento, il personaggio può anche aggiungervi quegli incantesimi che trova nei libri degli incantesimi di altri vendicatori corrotti; può anche aggiungervi gli incantesimi tratti dai libri di altri personaggi (come ad esempio quelli di un mago o di un wu jen), fintanto che si tratta di incantesimi inclusi nella sua lista di incantesimi di classe.

Incantare in armatura: Dal momento che le componenti somatiche richieste dagli incantesimi da vendicatore corrotto sono molto semplici, un vendicatore corrotto può lanciare i suoi incantesimi quando indossa un'armatura leggera senza subire la normale probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. Tuttavia, se indossa armature medie o pesanti o se usa uno scudo, subisce le normali probabilità di fallimento degli incantesimi, qualora l'incantesimo lanciato richieda una componente somatica (richiesta da quasi tutti gli incantesimi). Anche se indossa soltanto un'armatura leggera, il vendicatore corrotto deve comunque sottostare alla normale probabilità di fallimento degli incantesimi arcani per quegli incantesimi arcani forniti da altre classi.

Individuazione del nemico giurato (Mag): Il vendicatore corrotto dispone della capacità magica di individuare il suo nemico giurato. Questa capacità è simile all'incantesimo *individuazione del male* (vedi pagina 244 del *Manuale del Giocatore*) in termini di raggio di azione, area e durata. Nel primo round di concentrazione, il vendicatore corrotto riesce a percepire la presenza di un nemico giurato all'interno dell'area. Nel secondo round, può determinare il numero di avversari presenti nell'area e la forza di quello più potente (nelle modalità descritte dall'incantesimo *individuazione del male*). Al terzo round, è in grado di determinare la forza e la posizione di ogni nemico.

Nemico giurato (Str): Al 1° livello un vendicatore corrotto deve scegliere un tipo specifico di mostro o un'organizzazione come suo nemico giurato. Non può trattarsi di una categoria ampia come ad esempio le aberrazioni, bensì di un tipo singolo di creatura, come ad esempio i bugbear. Il vendicatore ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza relative al suo nemico giurato. Tale bonus sale a +4 al 4° livello, a +6 al 7° livello e a +8 al 10° livello. A differenza dell'attacco di un ranger contro un nemico prescelto, il vendicatore corrotto non ottiene alcun bonus ai tiri dei danni contro il suo nemico giurato.

Ottiene invece la capacità di entrare in uno stato di furia selvaggia ogni volta che affronta il suo nemico giurato in combattimento. Ottiene un bonus di +2 ai suoi punteggi di Forza e Costituzione. Questa furia dura per un numero di round pari al suo punteggio di disfacimento, o finché nessuno dei suoi nemici giurati resta entro portata visiva (o entro 18 metri, se sono invisibili o celati in altri modi alla

sua vista). Quando la sua furia si esaurisce, il vendicatore corrotto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD pari a 15 + 1 per ogni round trascorso in frenesia. Se fallisce, il suo punteggio di disfacimento aumenta di 1.

Soppressione della corruzione: Anche se il vendicatore corrotto è destinato ad accumulare punti di disfacimento e di depravazione nel corso della sua carriera, tale corruzione non diventa immediatamente evidente agli osservatori esterni. La sua depravazione si manifesta nella sequenza di sintomi mentali normalmente previsti, ma il vendicatore può sostituire qualsiasi sintomo fisico di disfacimento con il sintomo di disfacimento interno. Se entra in un'area corrotta, il suo disfacimento si manifesta subito esternamente e il vendicatore recupera i sintomi fisici che aveva scambiato con il disfacimento interno. Tali sintomi fisici scompaiono 1d4 giorni dopo avere lasciato un'area corrotta. In ogni altro caso è impossibile determinare in base al suo aspetto esterno che il vendicatore è segnato dalla corruzione.

Colpo corrotto (Str): A partire dal 2° livello, il vendicatore corrotto può infondere il potere della sua corruzione in un attacco in mischia, aggiungendo 1/2 del suo livello di classe ai danni inferti con quell'attacco. Se colpisce una creatura immune agli effetti della corruzione (come ad esempio una creatura non morta o una creatura del sottotipo malvagio), il colpo corrotto non ha alcun effetto.

Il vendicatore corrotto può usare questa capacità una volta al giorno al 2° livello, due volte al giorno al 6° livello e tre volte al giorno al 10° livello.

Cupa determinazione (Str): A partire dal 3° livello, il vendicatore corrotto ottiene un bonus pari al suo bonus di Carisma (se ne possiede uno) a tutti i tiri salvezza. Questo beneficio non è cumulativo ad altri effetti che gli consentono di sommare il suo bonus di Carisma ai tiri salvezza (come ad esempio grazia divina).

Furia terrificante (Str): A partire dal 5° livello, quando il vendicatore affronta il suo nemico giurato e cede alla furia, tutti gli avversari entro 9 metri da lui devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il suo livello da vendicatore corrotto + il suo modificatore di Car), altrimenti rimarrà scosso e subirà una penalità di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica.

Furia snervante (Str): Una volta giunto al 9° livello, la furia del vendicatore corrotto diventa ancora più temibile. Gli avversari entro 9 metri da lui che non superano un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il suo livello da vendicatore corrotto + il suo modificatore di Carisma) diventano snervati e subiscono una penalità di -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica).

PALADINI CADUTI

Fin troppo spesso in una campagna horror i paladini diventano talmente ossessionati dalla loro crociata contro un nemico malvagio in particolare che finiscono per perdere il loro allineamento buono. Fortunatamente per loro (forse), possono conservare alcuni dei loro poteri o sostituirli con capacità analoghe diventando vendicatori corrotti. Un paladino caduto che diventa un vendicatore corrotto ottiene tutte le seguenti capacità applicabili, in base ai livelli da paladino posseduti.

1-2: Colpo corrotto 1 volta al giorno. (Da usare in aggiunta e cumulativamente alla capacità concessa a tutti i vendicatori corrotti al 2° livello.)

3-4: Imposizione delle mani. Una volta al giorno, il personaggio può usare questa capacità soprannaturale per curarsi di un ammontare di danni pari a metà del suo punteggio di disfacimento + la somma dei suoi livelli da paladino e da vendicatore corrotto.

5-6: Il personaggio ottiene un uso bonus aggiuntivo di colpo corrotto. Inoltre, il suo bonus di nemico giurato aumenta di +2. Questi bonus sono cumulativi ai bonus conferiti dai livelli di classe da vendicatore corrotto.

7-8: Talento corrotto bonus. Il personaggio sceglie un qualsiasi talento corrotto dalla sezione dei talenti riportata a pagina 120. Deve soddisfare i prerequisiti richiesti dal talento.

9-10: Rintocco di morte. Ogni volta che usa un colpo di grazia per uccidere una creatura vivente, il personaggio ottiene il beneficio dell'incantesimo *rintocco di morte* (vedi pagina 282 del *Manuale del Giocatore*.) Ottiene inoltre un uso bonus aggiuntivo di colpo corrotto al giorno.

LISTA DEGLI INCANTESIMI DA VENDICATORE CORROTTO

Di seguito viene riportata la lista degli incantesimi da vendicatore corrotto.

1° livello: *arma magica, contrastare elementi, devastazione, incuti paura, individuazione della corruzione*, individuazione dei non morti, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, resistenza.*

2° livello: *arma magica, contrastare elementi, devastazione, incuti paura, individuazione dei non morti, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, resistenza.*

3° livello: *arma magica superiore, dissolvi magie, lentezza, oscurità profonda, parlare con i morti, paura, protezione dall'energia, rimuovi maledizione, rivela bugie, scagliare maledizione, velocità.*

4° livello: *allucinazione mortale, debilitazione, disperazione opprimente, interdizione alla morte, libertà di movimento, mantello dell'odio*, proclama del fato*, tentacoli neri di Evard.*

*Nuovo incantesimo (vedi "Magia del terrore", a partire da pagina 126).

TABELLA 5-8: VENDICATORE CORROTTO — **DADO VITA: D12**

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	— Incantesimi — 1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+0	Incantare in armatura, individuazione del nemico giurato, nemico giurato +2, soppressione della corruzione	0	-	-	-
2°	+2	+3	+1	+1	Colpo corrotto 1 volta al giorno	1	-	-	-
3°	+3	+3	+1	+1	Cupa determinazione	1	0	-	-
4°	+4	+4	+1	+1	Nemico giurato +4	1	1	-	-
5°	+5	+4	+1	+1	Furia terrificante	1	1	0	-
6°	+6	+5	+2	+2	Colpo corrotto 2 volte al giorno	1	1	1	-
7°	+7	+5	+2	+2	Nemico giurato +6	2	1	1	0
8°	+8	+6	+2	+2	-	2	1	1	1
9°	+9	+6	+3	+3	Furia snervante	2	2	1	1
10°	+10	+7	+3	+3	Colpo corrotto 3 volte al giorno, nemico giurato +8	2	2	2	1

Abilità di classe (2+ modificatore di Int per livello): Ascoltare, Cavalcare, Concentrazione, Conoscenze (locali), Diplomazia, Intimidire, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare, Saltare, Scalare, Sopravvivenza

INTERPRETARE UN VENDICATORE CORROTTO

Un'ossessione implacabile definisce le azioni e le reazioni del personaggio, avvolge i suoi pensieri e infesta i suoi sonni inquieti: sterminare il suo nemico giurato. Molti vendicatori corrotti sono cupi e severi, ma alcuni riescono a mantenere una facciata di giovialità, ridendo e bevendo in compagnia mentre i loro occhi calcolatori restano vigili e vanno in cerca di un segno dei loro nemici.

Combattimento

Specialmente se ha modo di affrontare il suo nemico giurato, gli scontri in mischia sono un luogo ideale per un vendicatore corrotto, che in tali occasioni entra in uno stato di furia e sferra colpi corrotti. I suoi Dadi Vita superiori (d12), nonché il bonus di Costituzione che ottiene quando cede alla furia, lo aiutano a compensare la CA relativamente bassa di cui dispone quando si limita alle armature leggere.

Contro avversari diversi dal suo nemico giurato, o quando la situazione richiede una certa discrezione, il vendicatore corrotto preferisce tenersi indietro e ammorbidire i nemici con i suoi incantesimi, almeno all'inizio. Gli incantesimi relativi alla paura (*incuti paura, devastazione, spaventare* e così via) possono contribuire a disperdere i gruppi di avversari più numerosi, mentre gli incantesimi di potenziamento personale (*forza del toro, resistenza dell'orso, vita falsata, velocità* e altri) possono meritare il tempo che richiedono, in quanto migliorano le prestazioni del vendicatore corrotto quando entra in mischia.

Quando giunge ai livelli più alti della classe, i suoi incantesimi a volte possono uccidere gli avversari anche a distanza (*allucinazione mortale*); diventa inoltre in grado di sferrare molteplici colpi corrotti e di ostacolare seriamente il suo nemico giurato semplicemente scendendo in mischia, grazie alla sua furia sconvolgente.



Shovan il Marchiato, un vendicatore corrotto

Avanzamento

Diventare un vendicatore corrotto è un processo alquanto lineare, che richiede ben poche decisioni da parte del personaggio. Se possiede un bonus di attacco base sufficientemente alto, il requisito chiave consiste semplicemente nel lasciar salire il proprio disfacimento a un livello moderato senza agire in alcun modo per rimuoverlo. Tale processo sta ad indicare che il personaggio è disposto a lasciarsi dilaniare dalla rabbia e dal dolore provato fino al punto di lasciarsene segnare a un livello fisico e a spingersi ad atti sempre più disperati.

Mano a mano che acquisisce nuovi livelli, il suo dolore e la sua ira continuano a bruciare, ma il vendicatore corrotto trova il modo di incanalarli verso il mondo esterno, in modo che il disfacimento non deformi ulteriormente il suo corpo. Usa il suo odio per punire i suoi nemici, alimentare magie debilitanti e instillare il terrore nelle creature circostanti.

La scelta del suo nemico giurato dovrebbe in teoria essere dettata da elementi narrativi, incentrati sugli eventi del suo passato (sulle avventure già giocate, o sul suo background precedente all'inizio del gioco). Detto questo, è consigliabile scegliere un nemico giurato contro cui il vendicatore corrotto continuerà a combattere nel corso dei dieci livelli di questa classe e oltre. È consigliabile che il giocatore ne discuta con il DM anzitempo. Scegliere i protoplasmi neri potrebbe essere una mossa sensata dal punto di vista della storia del personaggio, ma a meno che il DM non intenda condurre una campagna molto insolita, difficilmente i protoplasmi neri costituiranno un nemico giurato degno di essere perseguito nell'arco della carriera del personaggio. I mostri che avanzano per classe del personaggio in genere sono la scelta migliore, in quanto hanno buone probabilità di comparire più volte in un lungo periodo di tempo e di costituire sempre delle sfide importanti nell'arco di tutta la carriera del personaggio.

Risorse

Un vendicatore corrotto sa badare a se stesso. Non ha bisogno dell'aiuto di nessuno e non lo accetterebbe nemmeno se glielo offrissero... cosa che nessuno fa. Sembra trovare sempre ciò di cui ha bisogno, o il modo di prenderselo. Gli altri vendicatori corrotti non si sentono tenuti a far nulla nei suoi confronti, e vale anche il contrario. Ognuno pensa a sé.

VENDICATORI CORROTTI NEL MONDO

"Shovan si è spinto troppo oltre... il suo desiderio di distruggere il male lo ha trasformato a sua volta in una creatura del male."

— Alhandra

Esiste una linea di confine molto sottile tra un antieroe e un vero malvagio, specialmente quando l'antieroe condivide gli stessi obiettivi degli eroi entro certi limiti, ma è pronto a utilizzare mezzi in grado di sconvolgerli. La perenne sete di vendetta può trasformare il vendicatore corrotto in un avversario interessante, uno in grado di suscitare la comprensione dei personaggi, pur diventando loro nemico. L'avversario degno di comprensione è una figura classica del genere horror e può infondere maggior profondità a una campagna dell'orrore.

Organizzazione

Non esiste un'organizzazione di vendicatori corrotti, e i membri di questa classe tendono ad agire in solitario. Non mostrano alcuna considerazione particolare l'uno nei confronti dell'altro, a meno che due vendicatori corrotti non condividano lo stesso nemico giurato e non trovino i loro obiettivi reciproci compatibili (un evento molto raro).

I vendicatori corrotti perseguono la vendetta nei confronti dei loro nemici giurati in modo ossessivo, e questa sete di vendetta influenza il loro stile di vita fin nelle attività quotidiane. Un vendicatore che ha giurato vendetta contro un barone

Illustrazione di E. Polak

malvagio e i suoi agenti potrebbe non spostarsi troppo, se non quanto basta per sfuggire ai soldati del barone e nascondersi nei villaggi o nei boschi che fanno parte delle terre del barone. D'altro canto, un vendicatore che abbia giurato vendetta contro i githyanki potrebbe attraversare innumerevoli piani in lungo e in largo, impegnato in nell'interminabile impresa di ripulire ogni piano dalla loro infame presenza.

I vendicatori corrotti menzionati più di frequente nei racconti popolari svolgono il ruolo di esempi negativi riguardo al pericolo di lasciarsi ossessionare troppo dalla vendetta. Ad esempio, Talib al-Ysawis scelse il sentiero del vendicatore corrotto dopo che le sue sorelle furono uccise da un lich. La sua missione di distruggere tutti i lich lo spinse col tempo a ricorrere a sua volta alla non morte, al fine di poter portare avanti la sua crociata anche dopo il cedimento del suo corpo mortale.

Reazioni dei PNG

Pochi individui sono in grado di identificare un vendicatore corrotto con un solo sguardo casuale o perfino con un esame attento del suo aspetto. Coloro che interagiscono con un vendicatore corrotto raramente concludono la conversazione provando troppa simpatia per questo cupo straniero ossessionato dalla vendetta. In caso di un incontro con un vendicatore corrotto, molti PNG iniziano con un atteggiamento indifferente che passa a maldisposto una volta avviata la conversazione e toccata con mano la sua natura ossessiva.

Quei personaggi che si attengono a un alto ideale di giustizia e che cercano di epurare ogni traccia di corruzione in cui si imbattono sono destinati a diventare nemici di un vendicatore corrotto. Potrebbero non avere nulla da ridire sugli obiettivi di un particolare vendicatore, ma non potranno mai tollerare i metodi che usa e il prezzo che egli è disposto a pagare. Tali personaggi comprendono sempre i paladini, i purificatori della Dottrina Consacrata (classe di prestigio descritta a pagina 108) e altri tipi di personaggi eroici. Dal punto di vista del vendicatore corrotto, questa gente ha rilevanza soltanto se può aiutarlo nella sua missione di vendetta... altrimenti, la loro animosità è insignificante.

CONOSCENZE SUI VENDICATORI CORROTTI

I personaggi dotati di Conoscenze (arcane) possono condurre delle ricerche sui vendicatori corrotti per saperne di più su di loro.

CD 10: Certi individui sono talmente ossessionati dalla vendetta da essere disposti ad abbracciare la magia malvagia pur di ottenerla.

CD 15: Un vendicatore corrotto è qualcuno che ha formulato un giuramento di vendetta e che ne ha tratto dei poteri... poteri che sembrano scaturire dalle forze del male che si agitano dentro di lui.

CD 20: I vendicatori corrotti abbracciano la corruzione del male e la usano per alimentare i loro incantesimi e per diventare più pericolosi in combattimento, specialmente contro i loro nemici giurati.

I personaggi dotati di Conoscenze (locali) o di conoscenze bardiche possono usare queste capacità per ottenere informazioni su uno specifico vendicatore corrotto o su uno che ha giurato vendetta contro un mostro o un'organizzazione locale.

VENDICATORI CORROTTI NEL GIOCO

I vendicatori corrotti, figure solitarie prive di qualsiasi complessa organizzazione a loro sostegno, possono essere inseriti in qualsiasi campagna in corso senza bisogno di troppe spiegazioni. Se la corruzione non era ancora stata introdotta nella campagna, un vendicatore corrotto può essere un buon modo per farlo. Forse un'incursione demoniaca di qualche tipo ha annientato un remoto villaggio.. lasciando un solo sopravvissuto, che è diventato un vendicatore corrotto. Quando i PG si imbattono nei resti del villaggio messo a ferro e fuoco, ora saturo di corruzione, il sopravvissuto potrebbe essere il primo personaggio corrotto in cui i PG si imbattono. Il suo aspetto potrebbe consentire ai personaggi di familiarizzare con i meccanismi della corruzione e introdurre un arco narrativo dell'orrore all'interno della campagna.

Se un personaggio giocante acquisisce la classe di prestigio del vendicatore corrotto, è importante che scelga un nemico giurato che rimarrà un avversario interessante per tutto il resto della campagna (o almeno per tutto il resto della sua vita). Una volta aiutato il giocatore a scegliere un nemico giurato appropriato, il DM dovrebbe assicurarsi di includere degli avversari adatti almeno una volta ogni avventura, affinché il personaggio rimanga convinto di avere fatto una scelta giusta. Naturalmente, un PNG vendicatore corrotto potrebbe disporre di un nemico giurato più specifico rispetto a quello di un PG. Anzi, i suoi nemici giurati potrebbero essere i personaggi giocanti stessi!

Adattamento

Una delle migliori opportunità di personalizzare il vendicatore corrotto nella propria campagna è riflettere sul giuramento di vendetta che il personaggio deve formulare per aderire alla classe. Se esiste un dio della vendetta nella campagna (come ad esempio Hoar in Forgotten Realms, Re-Horakhty nell pantheon faraonico presentato in *Dei e Semidei*, o perfino St. Cuthbert tra le divinità base), il DM potrebbe richiedere che il giuramento sia formulato in un tempio di quella divinità, con un chierico di quella divinità come testimone, e la classe potrebbe godere di una certa forma di avallo divino. Se il DM preferisce non usare il meccanismo della corruzione nella campagna, potrebbe cambiare le capacità del vendicatore in modo che siano alimentate dal potere del patrono divino della vendetta più appropriato.

Esempi di incontri

In genere i vendicatori corrotti agiscono in solitario. Un vendicatore PNG potrebbe dare la caccia ai PG o a uno dei loro cari, oppure a un nemico o un mostro a cui anche i PG stanno dando la caccia. La cupa enfasi con cui il vendicatore corrotto esige una soluzione sanguinaria alla sua ricerca potrebbe costituire una complicazione interessante qualora i PG desiderino invece risolvere quello stesso incontro a parole: forse il vendicatore ha appena ucciso qualcuno che i PG dovevano incontrare per ottenere informazioni.

LI 8: Shovan il Marchiato fu l'unico sopravvissuto di un raro attacco dei drow in superficie. Rimasto gravemente ustionato nel corso dell'attacco, sfoggia con orgoglio le cicatrici di quella battaglia, facendovi scorrere sopra le dita mentre medita sulla punizione che infliggerà al prossimo drow che incontrerà. Passa buona parte del suo tempo sottoterra, esplorando le caverne naturali nei pressi delle rovine del suo paese nativo, in cerca di un segno dei drow.

SHOVAN IL MARCHIATO **GS 8**

Maschio halfling ranger 6/vendicatore corrotto 2
CN umanoide Piccolo
Iniz +4; **Sensi** Ascoltare +10, Osservare +10
Linguaggi Comune, Halfling

CA 19, contatto 14, colto alla sprovvista 15
pf 56 (8 DV)

Immunità paura
Temp +11, **Rifl** +10, **Vol** +4
Vulnerabilità prova di livello dell'incantatore (CD 20) richiesta per lanciare incantesimi dotati di componenti verbali

---

Velocità 6 m (4 quadretti)
Distanza *arco lungo composito+1* +14/+9 (1d6+2/x3) o
Distanza *arco lungo composito+1* +10 (2d6+4/x3) con Tiro Multiplo o
Distanza *arco lungo composito+1* +12/+12/+7 (1d6+2/x3) con Tiro Rapido o
Mischia spadone +10/+5 (1d10+1/19-20)
Att base +8; **Lotta** +5
Opzioni di att nemico prescelto (elfi +4, aberrazioni +2), nemico giurato (drow) +2, colpo corrotto 1 volta al giorno (+1 danni), Tiro Ravvicinato, Tiro Preciso, Impeto di Malevolenza (+6 a un tiro per colpire, tiro salvezza o prova)
Strumenti da combattimento *pozione di scudo della fede* (+2), 2 *pozioni di cura ferite leggere*
Incantesimi da ranger preparati (LI 3°)
1° — *passo veloce, resistere all'energia* (CD 12)
Incantesimi da vendicatore corrotto preparati (LI 2°):
1° — *devastazione* (CD 10), *individuazione del magico, individuazione della corruzione**
*Nuovo incantesimo descritto a pagina 132

Caratteristiche For 12, Des 18, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8
Disfacimento 10 (moderato), **Depravazione** 2 (lieve)
QS sintomi del disfacimento (labbra rinsecchite, gengive gonfie), sintomi della depravazione (aggressivo), soppressione della corruzione (non utilizzato), incantare in armatura, individuazione dei nemici giurati
Talenti Combattere alla Cieca, Impeto di Malevolenza*, Resistenza Fisica, Seguire Tracce, Tiro Multiplo, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato
*Nuovo talento descritto a pagina 123
Abilità Ascoltare +10, Concentrazione +11, Intimidire -1, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +22, Osservare +10, Saltare -3, Scalare +3, Sopravvivenza +12
Proprietà strumenti da combattimento più *cuoio borchiato+2, arco lungo composito+1* (bonus di For +1) con 20 frecce, *mantello elfico*, spadone
Libro degli incantesimi Gli incantesimi preparati più 1° — *contrastare elementi, incuti paura*

Nemico giurato Contro i drow, Shovan ottiene un bonus totale di +6 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare, Sopravvivenza. Ogni volta che li affronta in combattimento, somma +2 ai punteggi di Costituzione e Forza per 10 round. Alla fine della sua furia, il suo punteggio di disfacimento aumenta di 1 se non supera il suo tiro salvezza sulla Tempra (vedi pagina 89).

LI 15: Kejira deGannevar un tempo era una paladina nobile e virtuosa, famosa per le sue audaci vittorie contro forze soverchianti. La fortuna la tradì un giorno fatale, durante un'avventura sul Piano Astrale in cui i suoi compagni (tra cui suo marito) furono tutti uccisi da un gruppo di githyanki. Kejira ora ha giurato vendetta contro tutti i githyanki e spera un giorno di poter sconfiggere la loro grande regina lich in persona. Viaggia per il mondo ed esplora i piani nella speranza di sopprimere "l'epidemia dei githyanki", come la chiama, in ogni luogo che ne sia infestato.

KEJIRA DEGANNEVAR — GS 15

Umana ex-paladina 6/vendicatrice corrotta 9
LN umanoide Medio
Iniz -1; **Sensi** Ascoltare +2, Osservare +2
Linguaggi Comune

CA 18, contatto 10, colto alla sprovvista 18
pf 126 (15 DV)
Immunità paura
Temp +12, **Rifl** +6, **Vol** +9
Vulnerabilità Deve ripetere il tiro di occultamento, il colpo va a vuoto se uno dei due tiri lo stabilisce; frastornata per il primo round di combattimento se sorpresa; spaventata dai draghi (tiro salvezza sulla Volontà, CD 14 + il GS del drago per resistere)

Velocità 9 m (6 quadretti)
Mischia *spadone extraplanare anatema degli umanoidi+2* +22/+17/+12 (2d6+8/17-20) o
Distanza *arco lungo composito+2* +16/+11/+6 (1d8+6/x3)
Att base +15; **Lotta** +19
Opzioni di att nemico giurato (githyanki) +8, furia snervante, colpo corrotto 3 volte al giorno (+4 ai danni), Incalzare, Incalzare Potenziato, Colpo Debilitante (attacco in mischia infligge 2 danni a Cos, 4 volte al giorno), Tiro Ravvicinato, Attacco Poderoso, Tiro Preciso, Impeto di Malevolenza (+9 a tiro per colpire, tiro salvezza o prova, 1 volta al giorno), Furia Corrotta (+30 pf, conferisce 1 punire corrotto [+15 danni], 30 round, 1 volta al giorno)
Azioni speciali Imposizione delle mani 30 pf, 1 volta al giorno
Strumenti da combattimento *freccia assassina degli umanoidi extraplanari, pozione di cura ferite moderate*
Incantesimi da vendicatore corrotto preparati (LI 9°):
4° — *debilitazione* (+14 contatto a distanza), *disperazione opprimente* (CD 15), *libertà di movimento, proclama del fato**
3° — *dissolvi magie, protezione dall'energia, rivela bugie* (CD 14), *scagliare maledizione* (CD 14), *velocità*
2° — *allineamento imperscrutabile, forza del toro, resistenza dell'orso, resistere all'energia, rintocco di morte* (CD 13), *tocco del vampiro* (+19 contatto in mischia)
1° — *devastazione* (CD 16), *incuti paura* (CD 16), *individuazione dei non morti, individuazione del magico, individuazione della corruzione**, *resistenza*
*Nuovi incantesimi descritti più avanti in questo capitolo
Caratteristiche For 18, Des 9, Cos 14, Int 10, Sag 14, Car 12
Disfacimento 30 (grave), **Depravazione** 17 (moderata)
QS sintomi del disfacimento (disfacimento interno, malattia cronica, occhi spenti), sintomi della depravazione (fobia moderata [draghi], disorientato), soppressione della corruzione
Talenti Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Colpo Debilitante*, Critico Migliorato, Furia Corrotta*, Impeto di Malevolenza*, Incalzare, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato
*Nuovi talenti descritti più avanti in questo capitolo
Abilità Cavalcare +3, Concentrazione +20, Diplomazia +21, Percepire Intenzioni +16,
Proprietà Strumenti da combattimento più *corazza di piastre in mithral+2, spadone extraplanare anatema degli umanoidi+2, cintura della forza da gigante+4, anello di protezione+1, arco lungo composito+2* (bonus di For +4) con 20 frecce, *amuleto dell'armatura naturale+1, mantello della resistenza+1*
Libro degli incantesimi Gli incantesimi preparati più 4° - *allucinazione mortale, interdizione alla morte*; 3° - *lentezza, parlare con i morti*; 2° - *vita falsata*; 1° - *lettura del magico*

Nemico giurato Contro i githyanki, Kejira ottiene un bonus totale di +8 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare, Sopravvivenza. È in grado di individuare i nemici giurati entro 18 metri a volontà. Ogni volta che affronta dei githyanki in combattimento, somma +2 ai punteggi di Costituzione e Forza per 30 round. Alla fine della sua furia, il suo punteggio di disfacimento aumenta di 1 se non supera il suo tiro salvezza sulla Tempra. Finché si trova in stato di furia, gli avversari entro 9 metri devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20 altrimenti diventeranno snervati (penalità di -4 agli attacchi, ai tiri salvezza e alle prove).

Nuovi talenti

In una campagna horror la selezione dei talenti è un momento importante per definire l'atmosfera dell'esperienza. I talenti ideati per respingere gli effetti della corruzione possono rivelarsi più preziosi di quelli intesi per infliggere qualche danno in più, mentre quelli concepiti per infondere potenza alle magie malvagie e agli orribili poteri che affollano i racconti dell'orrore potrebbero rivelarsi una scelta adatta per mostri, nemici o perfino PG tendenti al male. I talenti descritti in questa sezione offrono nuove opzioni ai personaggi di tutte le classi, anche se alcuni potrebbero essere più adatti ai nemici e ai PNG piuttosto che a coloro che ambiscono a fregiarsi del titolo di eroe.

TALENTI CORROTTI

Soltanto coloro che possiedono un punteggio di corruzione possono acquisire un talento corrotto, come descritto nel Capitolo 4. Alcuni talenti richiedono più corruzione di altri, oppure richiedono un tipo specifico di corruzione (disfacimento o depravazione). Chiunque possieda un talento corrotto e porti il proprio punteggio di corruzione a un grado inferiore a quello richiesto perde la possibilità di accedere a quel talento. Non perde, tuttavia, il talento in sé: non possiede alcuno slot vuoto da riempire con qualcos'altro, e recupera istantaneamente l'uso del talento se mai il suo punteggio di corruzione dovesse risalire al livello appropriato.

Questi talenti rappresentano una manifestazione del disfacimento intrinseco del corpo e dell'anima del personaggio che li acquisisce. Coloro che fanno uso di questi talenti attingono letteralmente a una forza mistica di natura malevola che cresce dentro di loro come un cancro, un atteggiamento disastroso per qualsiasi tentativo di purificarsi dalla corruzione.

Un personaggio che utilizza un talento corrotto appare come malvagio agli occhi di tutti gli incantesimi e le capacità di individuazione dell'allineamento per i 2d4 round successivi, anche se non è di allineamento malvagio. Durante questo periodo, diventa anche soggetto a quelle capacità che normalmente funzionano soltanto contro le creature malvagie, come ad esempio *cerchio magico contro il male* o la capacità di punire il male di un paladino. I talenti corrotti sono capacità soprannaturali (anche se non richiedono alcun tempo aggiuntivo per essere utilizzati, a meno che la loro descrizione non specifichi diversamente) e non funzionano entro l'area di un *campo anti-magia*.

TALENTI INFAMI

Alcuni dei talenti descritti in questo libro sono talenti infami, descritti per la prima volta nel *Libro delle Fosche Tenebre*. I talenti infami possono essere selezionati soltanto da creature intelligenti di allineamento malvagio.

Questo capitolo contiene una nuova sottocategoria di talenti infami, noti come talenti di deformità. I talenti di deformità rappresentano un atto intenzionale con cui il personaggio si sottopone a qualche orrenda alterazione. Il prerequisito richiesto da tutti gli altri talenti di deformità è un talento chiamato Deformità Volontaria; la versione descritta in questo volume aggiorna e sostituisce quella presentata nel *Libro delle Fosche Tenebre*.

DESCRIZIONI DEI TALENTI

I seguenti talenti possono consentire ai personaggi eroici di resistere alla corruzione e di combattere contro le forze delle tenebre, oppure fornire ai personaggi corrotti nuovi metodi di sfruttare il loro disfacimento e la loro depravazione.

ANIMA PURA

La fede o la purezza del personaggio è più forte del male che cerca di farsi strada in lui. Il personaggio è immune alla corruzione.

Prerequisiti: Qualsiasi allineamento non malvagio, nessun punteggio di corruzione.

Beneficio: Il personaggio non riceve corruzione.

ARCANI CORROTTI [CORROTTO]

Il personaggio è in grado di preparare e lanciare incantesimi corrotti.

Prerequisiti: Incantatore spontaneo divino o arcano, depravazione lieve.

Beneficio: Se il personaggio ha accesso a un incantesimo corrotto in forma scritta (su una pergamena, in un libro di incantesimi o in un volume di conoscenze proibite), può prepararlo allo stesso modo di un chierico o di un mago. L'incantesimo corrotto preparato rimane nella mente del personaggio e occupa uno dei suoi slot incantesimo giornalieri finché il personaggio non lo lancia o non lo cambia. Un incantesimo corrotto preparato usa uno slot incantesimo pari al normale livello dell'incantesimo, e il personaggio deve pagare i normali costi di disfacimento previsti per il lancio dell'incantesimo.

Qualsiasi incantesimo corrotto preparato attraverso l'uso di questo talento non vale ai fini di determinare il totale degli incantesimi conosciuti dal personaggio; conta soltanto per i suoi incantesimi al giorno.

ARCHIVISTA DRACONICO

In aggiunta ai suoi studi sull'oscurità, il personaggio ha passato del tempo a studiare anche i draghi e i costrutti.

Prerequisiti: Privilegio di classe di conoscenze oscure.

Beneficio: Il personaggio può usare le sue conoscenze oscure anche sui draghi e sui costrutti. Usa Conoscenze (arcane) per le prove di conoscenze oscure relative a questi due tipi di creature.

Normale: Senza questo talento, un personaggio dotato di conoscenze oscure può usare quel privilegio di classe sulle aberrazioni, gli elementali, le bestie magiche, gli esterni e i non morti.

ARCHIVISTA DELLA NATURA

In aggiunta ai suoi studi sull'oscurità, il personaggio ha passato del tempo a studiare anche i giganti e i folletti.

Prerequisiti: Privilegio di classe di conoscenze oscure.

Beneficio: Il personaggio può usare le sue conoscenze oscure anche sui giganti e sui folletti. Usa Conoscenze (natura) per le prove di conoscenze oscure relative a questi due tipi di creature.

Normale: Senza questo talento, un personaggio dotato di conoscenze oscure può usare quel privilegio di classe sulle aberrazioni, gli elementali, le bestie magiche, gli esterni e i non morti.

COGNIZIONE LUNATICA [CORROTTO]

La follia del personaggio gli conferisce intuizione e conoscenza.

Prerequisiti: Depravazione lieve.

Beneficio: A causa dei suoi lampi imprevedibili di intuizione, il personaggio è considerato addestrato in tutte le abilità di Conoscenze, anche se non possiede gradi in esse. Ottiene inoltre un bonus morale di +2 ai tiri di iniziativa e per resistere agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale.

Normale: Le abilità di conoscenze non possono essere usate senza addestramento.

COLPO DEBILITANTE [CORROTTO]

Appellandosi alla sua corruzione interiore, il personaggio infonde un potere maligno nei suoi attacchi in mischia.

Prerequisiti: Impeto di Malevolenza, corruzione moderata.

Beneficio: Questo talento rende gli attacchi in mischia o gli attacchi senz'armi del personaggio malvagi al fine di oltrepassare la riduzione del danno. Inoltre, se il personaggio mette a segno un attacco e infligge danni fisici su una creatura, il bersaglio subisce anche 2 danni alla Costituzione (se il disfacimento del personaggio è superiore alla sua depravazione) o 4 danni alla Saggezza (se la sua depravazione è superiore al suo disfacimento). Se il personaggio è dotato di disfacimento e depravazione in egual misura, può scegliere il tipo di danno che preferisce infliggere.

Il personaggio può usare questa capacità due volte al giorno se la sua corruzione è moderata e quattro volte al giorno se la sua corruzione è grave.

Speciale: Il personaggio deve dichiarare che intende usare questo talento prima di sferrare il suo attacco. Se usa questo talento su una creatura immune ai danni alle caratteristiche, quell'uso giornaliero del talento è comunque considerato speso.

Il personaggio non può combinare l'uso di questo talento con Incantesimi Debilitanti in un singolo attacco (ad esempio, nel caso di un incantesimo che richieda un attacco di contatto). Se il personaggio dispone di entrambi i talenti, deve decidere se usare l'uno l'altro in un determinato attacco.

CONOSCENZE PROIBITE [CORROTTO]

Il personaggio ottiene orribili cognizioni relative ad argomenti destinati a non essere colti dalla mente dei mortali.

Prerequisiti: Privilegio di classe di conoscenze bardiche o sapienza, depravazione lieve.

Beneficio: Quando il personaggio effettua una prova di conoscenze bardiche o di sapienza, può sommare un certo bonus alla prova se la domanda riguarda argomenti come il soprannaturale, l'orrore, la corruzione o altri soggetti proibiti (a discrezione del DM). Il bonus è pari a +2 in caso di corruzione lieve, +4 in caso di corruzione moderata e +6 in caso di corruzione grave.

CORRUZIONE MISTICA [CORROTTO]

Il personaggio può infondere potere nei suoi incantesimi o capacità magiche a spese della salute dei suoi compagni.

Prerequisiti: Un qualsiasi talento di metamagia, depravazione moderata.

Beneficio: Il personaggio può ingrandire, estendere, intensificare o ampliare un incantesimo come se facesse uso del relativo talento di metamagia, senza alcun incremento del livello dell'incantesimo o, nel caso degli incantatori spontanei, del tempo di lancio. Il personaggio può applicare un qualsiasi numero di questi effetti metamagici a un incantesimo in questo modo; se opta per intensificare, il livello di quell'incantesimo sarà intensificato fino a un massimo di due livelli.

Per ogni livello di metamagia applicato dal personaggio, uno dei suoi alleati subisce 2 danni alla Costituzione. Il personaggio non può selezionare un alleato immune ai danni alla Costituzione o un alleato privo di un punteggio di Costituzione. Ai fini di questo incantesimo, non può nemmeno designare un essere evocato o sotto charme come suo alleato.

Il personaggio può usare questo talento tre volte al giorno.

Speciale: È possibile selezionare questo talento più di una volta. Ogni volta che un personaggio seleziona questo talento, ottiene tre usi aggiuntivi al giorno.

DEFORMITÀ (ALTEZZA) [INFAME]

Attraverso lunghe e dolorose sessioni sulla ruota della tortura, rafforzate dagli innesti chirurgici di varie schegge ossee e sporgenze, il personaggio si è allungato fino a raggiungere un'altezza superiore a 2,10 metri.

Prerequisiti: Allineamento malvagio, Deformità Volontaria, taglia Media.

Beneficio: Anche se tecnicamente il personaggio rimane una creatura Media, la sua altezza migliorata e i suoi arti dinoccolati conferiscono ulteriori 1,5 metri alla sua portata, permettendogli di colpire anche i quadretti a lui non adiacenti con armi prive di portata.

Speciale: Il personaggio è un bersaglio più grosso e maldestro rispetto a com'era prima di sottoporsi all'allungamento, e subisce un -1 alla CA. Subisce inoltre una penalità di -2 alle prove di Nascondersi.

DEFORMITÀ (DENTI) [INFAME]

Limando i suoi denti fino a renderli appuntiti e brutalizzando le sue gengive, il personaggio ha reso la sua dentatura simile a una fila di zanne acuminate che gli consentono di sferrare un sanguinario attacco con il morso.

Prerequisiti: Allineamento malvagio, Deformità Volontaria.

Beneficio: Il personaggio ottiene un attacco con il morso che può essere utilizzato come arma naturale per infliggere danni pari a 1d4 + il suo modificatore di Forza. Se attacca con altre armi, può usare il morso come attacco secondario (subendo una penalità di -5 al suo tiro per colpire), infliggendo danni pari a 1d4 + metà del proprio modificatore di Forza. Ottiene inoltre un bonus di +1 alle prove di Intimidire.

DEFORMITÀ (LINGUA) [INFAME]

Tramite una prolungata procedura di auto-mutilazione che richiede la ripetuta perforazione della lingua e la sua immersione dell'acido, il personaggio ha reso la sua lingua orribile a vedersi, ma stranamente sensibile all'ambiente circostante.

Prerequisiti: Allineamento malvagio, Deformità Volontaria.

Beneficio: Il personaggio ottiene la capacità di percepire l'ambiente circostante attraverso i sapori, in modo molto simile a quello dei serpenti. Ottiene la capacità di percezione cieca entro un raggio di 9 metri.

DEFORMITÀ (PELLE) [INFAME]

A causa di un regime di abusi a cui si è sottoposto deliberatamente, il personaggio ha indurito la sua pelle fino a farla diventare ruvida e rigida come quella di un rinoceronte.

Prerequisiti: Allineamento malvagio, Deformità Volontaria

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di armatura naturale +1.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più di una volta. I suoi effetti sono cumulativi.

DEFORMITÀ VOLONTARIA [INFAME]

Attraverso l'automutilazione, l'autoimposizione di cicatrici o suppliche alle potenze oscure, il personaggio rovina intenzionalmente il suo stesso corpo.

Prerequisiti: Allineamento malvagio.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +3 alle prove di Intimidire.

Tabella 5-9: Nuovi talenti

Talenti generali	Prerequisiti	Beneficio
Anima Pura	Qualsiasi allineamento non malvagio, nessun punteggio di corruzione	Conferisce immunità alla corruzione
Archivista Draconico	Privilegio di classe di conoscenze oscure	Conoscenze oscure funziona sui costrutti e sui draghi
Archivista della Natura	Privilegio di classe di conoscenze oscure	Conoscenze oscure funziona sui giganti e sui folletti
Fonte della Vita	Creatura vivente	Concede un tiro salvezza extra per evitare il risucchio di energia
Immunità alle Malattie	Costituzione 13	Immune a una malattia, bonus di +2 ai tiri salvezza contro tutte le altre malattie
Incantesimi Focalizzati Corrotti	Qualsiasi allineamento non buono	+1 alla CD dei tiri salvezza di tutti gli incantesimi corrotti lanciati
Incantesimi Focalizzati Corrotti Superiore	Incantesimi Focalizzati Corrotti, allineamento non buono	+2 alla CD dei tiri salvezza di tutti gli incantesimi corrotti lanciati
Interpretazione dei Sogni	-	Interpreta il simbolismo di un sogno
Oneiromanzia	Interpretazione dei Sogni, incantatore	Evita i difetti di lancio nei reami degli incubi, conferisce Incantesimi Focalizzati (ammaliamento e illusione) nelle terre del sogno, gli incantesimi lanciati agli alter ego nei sogni infliggono danni non letali
Oneiromanzia Migliorata	Interpretazione dei Sogni, Oneiromanzia, incantatore	Conferisce accesso a nuovi incantesimi incentrati sui sogni
Maestro di Conoscenze	-	Bonus di +1 alle prove di abilità di Conoscenze
Magia Anatema	-	Gli incantesimi infliggono 2d6 danni extra a un tipo specifico di creature
Melodia Inquietante	Privilegio di classe di musica bardica, Intrattenere 9 gradi	La musica bardica ispira paura
Percezione degli Spiriti	Saggezza 12, esperienza prossima alla morte	Consente di vedere i morti recenti e di parlare con loro
Sangue Chiama Sangue	Incantatore arcano spontaneo, deve discendere da un immondo	Bonus ai tiri salvezza base +2 contro gli attacchi degli immondi
Volontà Innaturale	Carisma 12, Volontà di Ferro	Somma il modificatore di Car ai tiri salvezza sulla volontà contro gli effetti di paura

FEDE FOLLE [CORROTTO]

La depravazione del personaggio ha distorto il legame che aveva con la sua divinità patrona. Lampi fugaci di intuizione si alternano a lampi di follia.

Prerequisiti: Capacità di lanciare incantesimi divini di 1° livello, depravazione lieve.

Beneficio: Il personaggio ottiene un incantesimo bonus divino di 1° livello al giorno. Se il la depravazione del personaggio è a un livello moderato, allora ottiene anche un incantesimo divino di 2° livello al giorno. Se la depravazione del personaggio è a un livello grave, allora ottiene anche un incantesimo divino di 3° livello al giorno. Tuttavia, il personaggio impiega il doppio del tempo per pregare ogni giorno per ricevere i suoi incantesimi.

FONTE DELLA VITA

La forza vitale del personaggio è talmente intensa da renderlo altamente resistente a tutte le forme di risucchio di energia e di perdita di livello.

Prerequisiti: Il personaggio deve essere una creatura vivente.

Beneficio: Quando viene colpito da un attacco in grado di risucchiare energia o di infliggere livelli negativi, il personaggio ha diritto a un tiro salvezza immediato per resistere agli effetti, alla Classe Difficoltà standard dell'attacco. Se questo tiro salvezza iniziale ha successo, il personaggio evita gli eventuali livelli negativi, ma subisce comunque ogni altro effetto dell'attacco o dell'incantesimo. In caso di tiro salvezza fallito, si procede con l'attacco come se il tiro non fosse mai stato effettuato (il che significa che il personaggio ha comunque diritto a qualsiasi tiro salvezza normalmente previsto dal caso).

FURIA CORROTTA [CORROTTO]

Il personaggio è in grado di incanalare il suo disfacimento fisico fino a produrre uno stato di furia.

Prerequisiti: Costituzione 13, disfacimento moderato.

Beneficio: Abbracciando il disfacimento che devasta il suo corpo, il personaggio può entrare in uno stato di furia corrotta. In questo stato, ottiene un numero di punti ferita pari al suo punteggio di disfacimento. Questi punti ferita non vanno perduti per primi come accade con i punti ferita temporanei; quando la furia corrotta ha termine, il personaggio sottrae questo numero dal totale dei suoi punti ferita.

Finché è in preda alla furia corrotta, il personaggio può dichiarare che un attacco in mischia sarà un attacco di punire corrotto e sommerà metà del suo punteggio di disfacimento al danno inferto da quell'attacco. Se colpisce una creatura immune agli effetti della corruzione (come ad esempio una creatura non morta o una creatura del sottotipo Malvagio), la punizione corrotta è considerata consumata, ma non infligge alcun danno aggiuntivo.

La furia corrotta dura un numero di round pari al punteggio di disfacimento del personaggio. Quando la furia ha termine, il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il punteggio di disfacimento del personaggio). Se non supera questo tiro salvezza, subisce 1d6 danni alla Costituzione e resta infermo per 1 minuto.

Talenti mostruosi	Prerequisiti	Beneficio
Tocco di Corruzione	Attacco naturale che infligga danni alle caratteristiche, risucchio di caratteristica o risucchio di energia	Infligge corruzione al bersaglio

Talenti corrotti*	Prerequisiti	Beneficio
Arcani Corrotti	Incantatore spontaneo divino o arcano, depravazione lieve	Consente di preparare incantesimi corrotti al di fuori di quelli conosciuti
Cognizione Lunatica	Depravazione lieve	Bonus di +2 all'iniziativa, consente di considerare tutte le abilità di Conoscenze come se fossero abilità con addestramento
Conoscenze Proibite	Privilegio di classe di conoscenze bardiche o sapienza, depravazione lieve	Bonus di +2, +4, +6 alle prove di conoscenze bardiche o di sapienza riguardo agli argomenti sinistri
Corruzione Mistica	Un qualsiasi talento di metamagia, depravazione moderata	Rende un incantesimo ingrandito, esteso, intensificato o ampliato al costo di un danno alla Cos di un alleato
Fede Folle	Incantatore divino, depravazione lieve	La depravazione del personaggio gli fornisce incantesimi bonus
Furia Corrotta	Costituzione 13, disfacimento moderato	Uno stato di furia corrotta conferisce punti ferita bonus e un attacco di punizione corrotta
Impeto di Malevolenza	Corruzione lieve	Bonus di +3, +6, +9 a un singolo attacco, tiro salvezza o prova
Colpo Debilitante	Impeto di Malevolenza, corruzione moderata	Gli attacchi in mischia diventano malvagi, infliggono danni a Cos o Sag
Incantesimi Debilitanti	Impeto di Malevolenza, corruzione moderata	Gli incantesimi diventano malvagi, infliggono danni a Cos o Sag

*Soltanto le creature non buone afflitte dalla corruzione possono acquisire talenti corrotti.

Talenti infami*	Prerequisiti	Beneficio
Deformità (Altezza)	Allineamento malvagio, Deformità Volontaria, taglia Media	Conferisce portata come se fosse Grande, subisce una penalità di -1 alla CA
Deformità (Denti	Allineamento malvagio, Deformità Volontaria	Conferisce attacco con il morso, bonus di +1 alle prove di Intimidire
Deformità (Lingua)	Allineamento malvagio, Deformità Volontaria	Conferisce percezione cieca entro 9 m
Deformità (Pelle)	Allineamento malvagio, Deformità Volontaria	Bonus di armatura naturale +1
Deformità Volontaria	Allineamento malvagio	Bonus di +3 alle prove di Intimidire

*Soltanto le creature intelligenti di allineamento malvagio possono acquisire talenti infami.

IMMUNITÀ ALLE MALATTIE

Che sia a causa di una prolungata esposizione o di una forma naturale di resistenza, il personaggio è diventato immune ad alcune malattie e resistente a tutte le altre.

Prerequisiti: Costituzione 13.

Beneficio: Il personaggio è immune a un tipo specifico di malattia, come ad esempio la malattia rossa o la putrefazione della mummia. Ottiene inoltre un bonus di circostanza +2 ai tiri salvezza contro le altre malattie (comprese le malattie magiche). Il personaggio recupera i punti di caratteristica perduti a causa delle malattie a un ritmo doppio rispetto al normale (2 punti al giorno invece di 1). Se qualcuno dotato dell'abilità Guarire (compreso il personaggio stesso) usa il sangue del personaggio per aiutare qualcuno a guarire dalla malattia da cui il personaggio è immune, il soggetto ammalato supera automaticamente il suo tiro salvezza per riprendersi. Se il sangue del personaggio viene usato per aiutare a guarire un soggetto afflitto da un'altra malattia, fornisce un bonus di +4 alla prova di Guarire.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. Ogni volta che lo seleziona, diventa immune a una nuova malattia. Il bonus di circostanza +2 contro le altre malattie non è cumulativo, tuttavia, dal momento che le circostanze che determinano l'immunità a ciascuna malattia sono essenzialmente le stesse.

IMPETO DI MALEVOLENZA [CORROTTO]

Il personaggio trae potenza dalla corruzione che cova dentro di sé.

Prerequisiti: Corruzione lieve.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può sommare un bonus a un qualsiasi tiro per colpire, tiro salvezza o prova. Il personaggio deve decidere di usare il bonus prima di effettuare il tiro. L'ammontare da aggiungere è variabile e dipende dal suo disfacimento. Se è segnato da disfacimento lieve, allora il bonus è pari a +3, se è segnato da disfacimento moderato, allora il bonus è pari a 6, e se è segnato da disfacimento grave, allora il bonus è pari a +9.

INCANTESIMI FOCALIZZATI CORROTTI

Tutti gli incantesimi lanciati dal personaggio e dotati di una componente corrotta (come ad esempio *richiamare la bestia**, *lamento del padrone** o *catena di dolore**) sono molto più potenti del normale.

*Nuovi incantesimi descritti più avanti in questo capitolo.

Prerequisito: Qualsiasi allineamento non buono.

Beneficio: Il personaggio aggiunge +1 alla CD di tutti i tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo da lui lanciato e dotato di una componente corrotta.

INCANTESIMI FOCALIZZATI CORROTTI SUPERIORE

Gli incantesimi corrotti del personaggio ora sono perfino più potenti che in precedenza.

Prerequisiti: Incantesimi Focalizzati Corrotti, allineamento non buono.

Beneficio: Il personaggio ottiene un +1 aggiuntivo alla CD di tutti gli incantesimi lanciati e dotati di una componente corrotta. Questo effetto è cumulativo al bonus conferito dal talento Incantesimi Focalizzati Corrotti, per un totale di +2.

INCANTESIMI DEBILITANTI [CORROTTO]

Appellandosi alla sua corruzione interiore, il personaggio infonde un potere maligno nei suoi incantesimi offensivi.

Prerequisiti: Impeto di Malevolenza, corruzione moderata.

Beneficio: Questo talento aggiunge il descrittore malvagio a un incantesimo. Inoltre, se l'incantesimo infligge danni fisici al soggetto, il bersaglio subisce anche 2 danni alla Costituzione (se il disfacimento del personaggio è superiore alla sua depravazione) o 4 danni alla Saggezza (se la sua depravazione è superiore al suo disfacimento). Se il personaggio è dotato di disfacimento e depravazione in egual misura, può scegliere il tipo di danno che preferisce infliggere. L'incantesimo infligge questo danno alle caratteristiche soltanto su un singolo bersaglio, anche se l'incantesimo in sé influenzerebbe un'area o diversi soggetti (nel qual caso, il personaggio potrà scegliere quale bersaglio contaminare con la sua corruzione).

Il personaggio può usare questa capacità due volte al giorno se la sua corruzione è moderata e quattro volte al giorno se la sua corruzione è grave.

Speciale: Il personaggio deve dichiarare che intende usare questo talento prima di lanciare l'incantesimo. Se usa questo talento su una creatura immune ai danni alle caratteristiche, quell'uso giornaliero del talento è comunque considerato speso.

Il personaggio non può combinare l'uso di questo talento con Colpo Debilitante in un singolo attacco (ad esempio, nel caso di un incantesimo che richieda un attacco di contatto). Se il personaggio dispone di entrambi i talenti, deve decidere se usare l'uno l'altro in un determinato attacco.



Illustrazione di D. Scott

Grazie al talento Fonte della Vita, Eberk non teme l'assalto del non morto

INTERPRETAZIONE DEI SOGNI

Il personaggio può usare la sua abilità di Conoscenze (piani) per interpretare i propri sogni e quelli altrui, ottenendo informazioni e lampi di cognizione che potrebbero rivelarsi utili.

Beneficio: Il personaggio è in grado di interpretare il simbolismo alla base di un sogno, per scoprire che genere di preoccupazioni o paure possono averlo ispirato.

Sogno da interpretare...	Conoscenze (piani)
Contiene un simbolismo palese	10
Contiene dettagli culturali o concetti con cui il personaggio ha poca familiarità	15
Rappresenta ricordi di eventi passati con cui il personaggio ha poca familiarità	20
Entrambe le condizioni precedenti si applicano	25

Se il personaggio tenta di ottenere indicazioni sugli eventi futuri o su eventi che stanno accadendo altrove interpretando le immagini profetiche di un sogno, la CD base può aumentare di un valore compreso tra +10 e +20, in base alla natura più o meno criptica dei presagi.

Il DM deve decidere se un sogno contiene immagini profetiche o meno; un tiro sufficientemente alto potrebbe fornire qualche informazione utile anche se il sogno non aveva contenuti particolarmente profetici. Superare la CD necessaria per interpretare un sogno fornisce informazioni paragonabili a quelle di un incantesimo *presagio* (vedi pagina 272 del *Manuale del Giocatore*). Superare la prova richiesta di 10 o più fornisce informazioni paragonabili a un incantesimo *divinazione* (vedi pagina 227 del *Manuale del Giocatore*). Superare la prova richiesta di 20 o più fornisce informazioni paragonabili a un incantesimo *comunione* (vedi pagina 216 del *Manuale del Giocatore*).

Anche se il risultato non è sufficientemente alto da consentire al personaggio di interpretare le immagini profetiche, potrebbe essere comunque sufficiente a interpretare alcuni simboli ed eventi basilari. Quindi un risultato di 18 alla prova è insufficiente a predire il futuro, ma fornisce comunque delle informazioni relative a qualche dettaglio culturale o concetto.

Il personaggio può usare questo talento per determinare quale effetto le ferite riportate in una terra del sogno sono destinate ad avere una volta tornato nel mondo reale (CD 15), o se un oggetto o un luogo è stato creato dal sognatore o portato dall'esterno (CD 20); vedi il Capitolo 3 per ulteriori informazioni relative alle avventure nelle terre del sogno.

Infine, questo talento consente di usare Conoscenze (piani) al posto di Sopravvivenza all'interno di una terra del sogno. Il personaggio può usare questa abilità per seguire le sue stesse orme e tornare nel sogno di una persona nota, o per tentare di seguire le tracce di una creatura attraverso una terra del sogno.

Azione: L'interpretazione dei sogni richiede un'attenta analisi delle immagini e degli eventi più strani. Se il personaggio cerca di interpretare un suo sogno, deve meditare su di esso per un numero di minuti pari a 30 meno il suo modificatore di Intelligenza. Se desidera analizzare il sogno di qualcun altro, quella persona deve prima descrivergli il sogno nei minimi dettagli, il che aggiunge altri 10+1d10 minuti alla procedura.

Ritentare: No. La prova rappresenta la capacità del personaggio di interpretare quel sogno in particolare. Il

personaggio può tentare di interpretare altri sogni di quello stesso individuo in seguito, ma può effettuare solo un tentativo per ciascun sogno. Allo stesso modo, dispone di un solo tentativo per determinare se un oggetto è nativo o meno di un sogno in particolare.

Speciale: Molte campagne non sono strutturate per interagire con il mondo dei sogni. Quindi questo talento è disponibile soltanto se il DM ne concede esplicitamente l'uso nella sua campagna.

MAESTRO DI CONOSCENZE

Il personaggio ha passato buona parte della sua vita a studiare, e ora gli studi sono per lui un'attività naturale.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutte le prove di abilità di Conoscenze.

MAGIA ANATEMA

Gli incantesimi del personaggio infliggono danni extra su un tipo particolare di creatura.

Beneficio: Quando il personaggio lancia un incantesimo che infligge danni contro un tipo specifico di creatura, infligge 2d6 danni extra. Ad esempio, un *fulmine* anatema dei giganti lanciato da un incantatore di 8° livello infliggerebbe i consueti 8d6 danni su ogni creatura diversa da un gigante che si trovi sul suo percorso, ma infliggerebbe 10d6 danni contro i giganti. Questo talento non ha alcun effetto su quegli incantesimi che non infliggono danni ai punti ferita, e la fonte e il tipo di danno inferto resta la stessa. Questo talento non può essere utilizzato per incrementare l'ammontare di danni curati ai non morti tramite *infliggi ferite leggere* e altri incantesimi simili, ma può essere usato per incrementare il danno inferto su una creatura non morta lanciando *cura ferite leggere*.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che seleziona il talento, deve applicare i suoi effetti a un tipo diverso di creatura: aberrazioni, animali, bestie magiche, costrutti, draghi, elementali, esterni, folletti, giganti, melme, non morti, parassiti, umanoidi, umanoidi mostruosi, vegetali. Se il personaggio sceglie umanoidi, dovrà selezionare un tipo particolare di umanoidi, come ad esempio nani od orchi.

Una versione di questo talento incentrata sulle aberrazioni è comparsa per la prima volta in *Signori della Follia: Il Libro delle Aberrazioni*.

MELODIA INQUIETANTE

Il personaggio può usare la sua musica per incutere paura.

Prerequisiti: Privilegio di classe di musica bardica, Intrattenere 9 gradi.

Beneficio: Quando il personaggio canta o usa un'altra abilità di Intrattenere, può incutere paura in quei nemici che si trovano entro 9 metri da lui. Qualsiasi avversario entro portata deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello da bardo del personaggio + il modificatore di Car del personaggio), altrimenti rimarrà scosso per un numero di round pari ai gradi posseduti dal personaggio nell'abilità Intrattenere. Questo è un effetto di paura e di influenza mentale.

Speciale: L'uso di questa capacità conta come un uso giornaliero di musica bardica per il personaggio.

ONEIROMANZIA

Il personaggio ottiene alcune capacità e vantaggi correlate ai sogni e alla magia.

Prerequisiti: Interpretazione dei Sogni, la capacità di lanciare incantesimi di qualsiasi tipo.

Beneficio: Oneiromanzia conferisce al personaggio alcuni bonus interconnessi tra loro. Innanzi tutto, quando lancia incantesimi in un reame dell'incubo, i suoi incantesimi funzionano sempre in modo normale; non rischia i normali difetti di lancio a cui sono soggetti gli altri incantatori.

Inoltre, finché si trova nella terra del sogno, il personaggio è considerato dotato di Incantesimi Focalizzati (ammaliamento) e Incantesimi Focalizzati (illusione) grazie alla sua capacità di manipolare i pensieri dei sognatori e la materia dei sogni. Se il personaggio possiede già Incantesimi Focalizzati in una di queste scuole o in entrambe, il bonus alla CD dei tiri salvezza è cumulativo fintanto che il personaggio resta all'interno della terra del sogno.

Infine, il personaggio può indirizzare i suoi incantesimi offensivi sull'alter-ego del bersaglio all'interno del sogno, invece che sulla sua forma fisica. Dal momento che così facendo infligge solo danni mentali, tutti i danni inferti da quell'incantesimo si trasformano in danni non letali. Questo effetto funziona soltanto sulle creature che dormono e sognano: costrutti, vegetali, non morti ed elfi sono immuni a questo effetto. Soltanto gli incantesimi che usano come bersaglio una singola creatura o un numero specifico di creature beneficiano di questo effetto; il personaggio non può applicarlo agli incantesimi ad area.

Speciale: Dal momento che il personaggio è legato in modo più stretto al mondo dei sogni, è anche più suscettibile a certi tipi di manipolazione mentale. Subisce una penalità di -1 ai tiri salvezza contro gli effetti e gli incantesimi di ammaliamento e di illusione quando si trova nel mondo fisico. Se il personaggio resta ucciso mentre viaggia mentalmente attraverso la terra del sogno, anche il suo corpo fisico muore, che questo sia il destino che attende tutti i viaggiatori oppure no.

Normale: Gli incantatori che si trovano nei reami dell'incubo corrono il rischio di lanciare i loro incantesimi in modo difettoso. In alcuni casi, coloro che muoiono in una terra del sogno sperimentano effetti diversi dalla morte nel mondo reale. Vedi "Avventure nel reame dell'incubo" nel Capitolo 3.

ONEIROMANZIA MIGLIORATA

Grazia al talento Oneiromanzia Migliorata, il personaggio ottiene ulteriori capacità magiche correlate al sogno.

Prerequisiti: Interpretazione dei Sogni, Oneiromanzia, la capacità di lanciare incantesimi di qualsiasi tipo.

Beneficio: La lista degli incantesimi del personaggio si amplia fino a includere alcuni incantesimi correlati al sogno (tutti descritti più avanti in questo capitolo), a qualsiasi tipo di incantatore egli appartenga. Il personaggio deve comunque apprendere o preparare questi incantesimi normalmente; vengono aggiunti alla sua lista di classe, non necessariamente alla lista di incantesimi che il personaggio specifico conosce.

1° livello: *sonno ristoratore*

4° livello: *camminare nei sogni, manifestare desiderio, manifestare incubo*

5° livello: *burattino sognante*

7° livello: *vista del sogno*

PERCEZIONE DEGLI SPIRITI

Il personaggio è in grado di vedere le anime di coloro che sono defunti in tempi recenti, e di parlare con loro.

Prerequisiti: Saggezza 12, deve avere avuto un'esperienza prossima alla morte (vale a dire essere sceso sotto 0 punti ferita).

Beneficio: Il personaggio è in grado di vedere gli spiriti delle creature che sono morte da un numero di minuti non superiore al suo bonus di Saggezza. Ad esempio, se la saggezza del Personaggio è 17 (bonus di +3), potrà vedere

gli spiriti delle creature morte negli ultimi tre minuti. Il personaggio può parlare con questi spiriti, ma non ottiene alcuna capacità speciale per comandarli o per comunicare con loro, a meno che non condivida con loro almeno un linguaggio. Questi spiriti non sono creature vere e proprie e non possono essere danneggiate o influenzate in alcun modo, né magico né di altra natura.

Il personaggio ottiene inoltre un bonus di circostanza +4 alle prove di Ascoltare od Osservare effettuate per individuare le creature incorporee.

SANGUE CHIAMA SANGUE

Esplorando il potenziale insito nel suo sangue a causa della sua discendenza immonda, il personaggio ha imparato ad adattarsi meglio agli attacchi mistici dei suoi antenati.

Prerequisiti: Incantatore arcano spontaneo, deve discendere da un immondo

Beneficio: Contro gli attacchi, gli incantesimi e le capacità magiche degli immondi (esterni malvagi) e dei mezzo-immondi, il personaggio ottiene un bonus di +2 ai suoi tiri salvezza. Questo bonus non si applica agli assalti di qualsiasi altro tipo di avversari.

TOCCO DI CORRUZIONE [MOSTRUOSO]

Una delle forme di attacco del personaggio che normalmente infligge danni alle caratteristiche, risucchio alle caratteristiche o risucchio di energia può infliggere anche disfacimento o depravazione.

Prerequisiti: Un attacco naturale che infligga danni alle caratteristiche (compreso il veleno), risucchio di caratteristica o risucchio di energia.

Beneficio: Il personaggio sceglie uno dei suoi attacchi naturali che infligga danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica o livelli negativi. Quell'attacco ora incrementa il disfacimento o la depravazione del bersaglio di 1 punto oltre a infliggere il risucchio o il danno alle caratteristiche che infligge normalmente. Se l'attacco infligge danni o risucchi a un punteggio di caratteristica fisica (Forza, Destrezza o Costituzione), ora incrementa anche il punteggio di disfacimento del bersaglio. Se l'attacco infligge danni o risucchi a un punteggio di caratteristica mentale (Intelligenza, Saggezza o Carisma), ora incrementa anche il punteggio di depravazione del bersaglio. Se l'attacco infligge livelli negativi, il personaggio può scegliere se incrementare il punteggio di disfacimento o depravazione di un bersaglio specifico.

Se l'attacco sferrato dal personaggio infligge più di un livello negativo, ora aumenta il punteggio di corruzione del bersaglio di 2 punti. Il personaggio può decidere di incrementare il disfacimento del bersaglio di 2 punti, la sua depravazione di 2 punti, oppure aumentare sia il disfacimento che la depravazione di 1 punto ciascuno.

VOLONTÀ INNATURALE

Il personaggio ha imparato a concentrare la sua forza interiore e la sua determinazione per non cedere nemmeno dinanzi alle circostanze più spaventose.

Prerequisiti: Carisma 12, Volontà di Ferro.

Beneficio: Il personaggio somma il suo modificatore di Carisma a tutti i tiri salvezza sulla Volontà contro gli effetti della paura. Questo bonus è cumulativo a qualsiasi bonus di Saggezza di cui il personaggio potrebbe già disporre ai tiri salvezza sulla Volontà.

Speciale: Questo talento è utilizzato dalle streghe del terrore per resistere agli effetti negativi della paura pur continuando ad alimentare le loro capacità mistiche.

Magia del terrore

Stregoni resi pazzi dalla sete di potere evocano demoni dalle fosse più profonde dell'Abisso. Maghi pazzi versano il loro stesso sangue per infondere forza ai loro incantesimi e ai loro legami. I necromanti costringono i morti a camminare e a nutrirsi dell'energia vitale dei viventi. La magia di D&D è già ricca di molti elementi classici dell'orrore. Questa sezione descrive nuovi incantesimi e artefatti pronti per essere usati dagli eroi e (soprattutto) dai nemici di una campagna horror.

VARIANTE: INCANTESIMI MALVAGI E CORRUZIONE

In questa variante, quando un incantatore lancia un incantesimo malvagio, accumula corruzione. Ogni volta che un personaggio lancia un incantesimo contrassegnato con il descrittore malvagio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il livello dell'incantesimo) altrimenti il suo punteggio di depravazione aumenterà di 1.

La classe di prestigio dello studioso corrotto fa già uso di questa regola, come specificato nella descrizione della classe (vedi "Incantesimi corrotti", pagina 110). Come variante, il Dungeon Master può imporre questa penalità ai personaggi di qualsiasi classe che lancino incantesimi malvagi.

INCANTESIMI CORROTTI

Coloro che fanno uso di magia nera hanno scoperto l'esistenza di incantesimi estremamente malvagi, che richiedono all'incantatore un caro prezzo da pagare in cambio dei loro possenti ed empi effetti. Queste infami applicazioni della magia sono note come incantesimi corrotti. Fortunatamente, ne esistono pochi.

Gli incantatori preparano gli incantesimi corrotti come se fossero incantesimi normali, ma soltanto gli incantatori che preparano i loro incantesimi possono accedere agli incantesimi corrotti. I maghi e i chierici, ad esempio, possono usare la magia corrotta, mentre i bardi e gli stregoni in genere non possono farlo. Uno stregone o un bardo potrebbero tuttavia lanciare un incantesimo corrotto da una pergamena. Inoltre, il talento Arcani Corrotti descritto a pagina 120 consente agli incantatori spontanei di preparare e lanciare gli incantesimi corrotti.

Un incantesimo corrotto non fa uso di alcuna componente materiale, ma esige un costo di corruzione. Un incantesimo corrotto trae il suo potere dall'energia mentale o fisica dell'incantatore, in forma di danni alle caratteristiche o risucchio alle caratteristiche. Il danno alle caratteristiche o il risucchio alle caratteristiche si verifica quando la durata dell'incantesimo si esaurisce. Nessun incantesimo corrotto ha durata permanente.

Se un incantesimo corrotto viene collocato in una pozione, un pergamena, una bacchetta o un altro oggetto magico, è colui che usa l'oggetto a subire il danno o il risucchio alle caratteristiche, non il creatore. Questo costo in corruzione, indicato nel testo descrittivo dell'incantesimo, va pagato ogni volta che l'incantesimo viene usato.

Gli incantesimi corrotti non appartengono a nessuna classe di personaggio in particolare. Inoltre, non sono intrinsecamente divini o arcani; un incantatore divino che lancia un incantesimo corrotto lo lancia come incantesimo divino, mentre un incantatore arcano lo lancia come incantesimo arcano.

Il *Libro delle Fosche Tenebre* comprende ulteriori incantesimi oltre a quelli descritti in questo capitolo.

LISTA DEGLI INCANTESIMI

Di seguito vengono riportate le liste dei nuovi incantesimi e domini presentati in questo volume per tutte le classi standard.

INCANTESIMI DA BARDO

Incantesimi di 5° livello da bardo

Mantello dell'odio: Il bersaglio provoca reazioni ostili e subisce una penalità di -10 alle prove di Diplomazia.

Incantesimi di 6° livello da bardo

Costrizione ereditaria: Impone al soggetto di portare a termine un'impresa, che viene tramandata al suo parente più prossimo in caso di morte.

INCANTESIMI DA CERCATORE DI MORTE

Incantesimi di 2° livello da cercatore di morte

Rigor mortis: Sospende tutte le funzioni vitali; il bersaglio sembra morto.

INCANTESIMI DA CHIERICO

Incantesimi di 1° livello da chierico

Individuazione della corruzione: Rivela le creature o gli oggetti segnati dalla corruzione.

Evoca non morti I[FD]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Incantesimi di 2° livello da chierico

Evoca non morti II[FD]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Incantesimi di 3° livello da chierico

Evoca non morti III[FD]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Resistere alla corruzione: Conferisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro la corruzione.

Rigor mortis: Sospende tutte le funzioni vitali; il bersaglio sembra morto.

Incantesimi di 4° livello da chierico

Evoca non morti IV[FD]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Proclama del fato: Impone una penalità di -4 ai tiri per colpire, ai danni, ai tiri salvezza e alle prove di un aggressore; il bersaglio perde le sue azioni.

Incantesimi di 5° livello da chierico

Evoca non morti V[FD]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Fuoco nel sangue: Il sangue dell'incantatore diventa fortemente corrosivo e brucia chi lo ferisce.

Giuramento di sangue: Prolunga una *costrizione* oltre la morte e costringe il bersaglio ad animarsi e a continuare la sua cerca come non morto.

Incantesimi di 6° livello da chierico

Mantello dell'odio: Il bersaglio provoca reazioni ostili e subisce una penalità di -10 alle prove di Diplomazia.

Incantesimi di 7° livello da chierico

Ferire superiore: Infligge 12 danni per livello al bersaglio entro raggio di azione vicino.

Patto di ritorno: Se l'incantatore muore come aveva previsto, *risorge* immediatamente.

Incantesimi di 8° livello da chierico

Costrizione ereditaria: Impone al soggetto di portare a termine un'impresa, che viene tramandata al suo parente più prossimo in caso di morte.

Incantesimi di 9° livello da chierico

Imprigionare l'anima[F]: Intrappola l'anima in un piccolo oggetto; il bersaglio subisce 1d4 danni a Cos al giorno.

Morte infame[ME]: Una creatura non morta acquisisce l'archetipo immondo.

Piaga dei non morti[M]: Anima un'orda di non morti.

DOMINI DEL TERRORE

I seguenti domini fanno uso di materiale presentato in questo volume: delle regole dell'oneiromanzia e delle terre del sogno descritte nel Capitolo 3, dei talenti che compaiono in questa sezione e di Cas, la semidivinità del rancore, nel Capitolo 1.

Dominio del rancore

Divinità: Cas

Potere concesso: Colpo di ritorsione. Il personaggio può costringere gli avversari a subire i danni che gli hanno inferto. Una volta al giorno, il personaggio può effettuare un attacco di contatto in mischia sul bersaglio e infliggere su di esso un ammontare di danni pari a quelli che il bersaglio ha inferto su di lui nell'ultimo round, fino a un massimo di 5 pf per livello di incantatore divino posseduto dal personaggio.

Incantesimi del dominio del rancore

1 **Scagliare ferita**[M*]: Trasferisce 1 pf per livello di ferite su un altro soggetto.
2 **Ira:** Fornisce +2 a For e Cos, +1 ai tiri salvezza sulla Volontà, -2 alla CA.
3 **Tocco del vampiro:** Attacco di contatto che infligge 1d6 danni per ogni due livelli; l'incantatore guadagna i danni come pf.
4 **Proclama del fato***: Impone una penalità di -4 ai tiri per colpire, ai danni, ai tiri salvezza e alle prove di un aggressore; il bersaglio perde le sue azioni.
5 **Fuoco nel sangue***: Il sangue dell'incantatore diventa fortemente corrosivo e brucia chi lo ferisce.
6 **Mantello dell'odio***: Il bersaglio provoca reazioni ostili e subisce una penalità di -10 alle prove di Diplomazia.
7 **Patto di ritorno***: Se l'incantatore muore come aveva previsto, *risorge* immediatamente.
8 **Manto di puro rancore***: L'incantatore ottiene RD 1/- cumulativa e un bonus cumulativo di +1 ai tiri per colpire, ai danni e alla CA ogni volta che un avversario lo colpisce.
9 **Imprigionare l'anima**[F*]: Intrappola l'anima in un piccolo oggetto; il bersaglio subisce 1d4 danni a Cos al giorno.

*Nuovo incantesimo descritto in questo capitolo.

Dominio del sogno

Divinità: Alcune divinità annoverano i sogni nelle loro aree di influenza. Il seguente dominio è disponibile per i chierici di tali divinità, che spesso scelgono i talenti Interpretazione dei Sogni e Oneiromanzia.

Potere concesso: Avendo frequentato a lungo il mondo dei sogni e degli incubi, il personaggio è immune agli effetti di paura.

Incantesimi del dominio del sogno

1 **Sonno:** Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico.

2 **Presagio**[FM]: Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva.
3 **Sonno profondo:** Fa cadere nel sonno 10 DV di creature.
4 **Allucinazione mortale:** Un'illusione spaventosa uccide il soggetto o infligge 3d6 danni.
5 **Incubo:** Invia una visione che provoca 1d10 danni e affaticamento.
6 **Vista del sogno***: Lo spirito dell'incantatore può uscire dal suo corpo e andare in esplorazione per 1 minuto per livello.
7 **Scrutare superiore**[F]: funziona come *scrutare*, ma è più veloce e dura più a lungo.
8 **Parola del potere, stordire:** Stordisce una creatura con 150 pf o meno.
9 **Fatale:** Come *allucinazione mortale*, ma ha effetto su tutti i presenti entro 9 m.
*Nuovo incantesimo descritto in questo capitolo.

INCANTESIMI DA DRUIDO

Incantesimi di 3° livello da druido
Resistere alla corruzione: Conferisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro la corruzione.

INCANTESIMI DA GUARDIA NERA

Incantesimi di 1° livello da guardia nera
Evoca non morti I[F]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Incantesimi di 2° livello da guardia nera
Evoca non morti II[F]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Incantesimi di 3° livello da guardia nera
Evoca non morti III[F]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Incantesimi di 4° livello da guardia nera
Evoca non morti IV[F]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE

Incantesimi di 1° livello da mago e da stregone
Evoca non morti I[F]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.
Scagliare ferita[M]: Trasferisce 1 pf per livello di ferite su un altro soggetto.

Incantesimi di 2° livello da mago e da stregone
Evoca non morti II[F]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Incantesimi di 3° livello da mago e da stregone
Evoca non morti III[F]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.
Resistere alla corruzione: Conferisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro la corruzione.

Incantesimi di 4° livello da mago e da stregone
Evoca non morti IV[F]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Incantesimi di 5° livello da mago e da stregone
Evoca non morti V[F]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.
Giuramento di sangue: Prolunga una *costrizione* oltre la morte e costringe il bersaglio ad animarsi e a continuare la sua cerca come non morto.

Incantesimi di 6° livello da mago e da stregone
Mantello dell'odio: Il bersaglio provoca reazioni ostili e subisce una penalità di -10 alle prove di Diplomazia.

Incantesimi di 8° livello da mago e da stregone
Costrizione ereditaria: Impone al soggetto di portare a termine un'impresa, che viene tramandata al suo parente più prossimo in caso di morte.

Incantesimi di 9° livello da mago e da stregone
Morte infame[ME]: Una creatura non morta acquisisce l'archetipo immondo.
Piaga dei non morti[M]: Anima un'orda di non morti.

INCANTESIMI DA NECROMANTE DEL TERRORE

Incantesimi di 1° livello da necromante del terrore
Evoca non morti I[F]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.
Scagliare ferita[M]: Trasferisce 1 pf per livello di ferite su un altro soggetto.

Incantesimi di 2° livello da necromante del terrore
Evoca non morti II[F]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Incantesimi di 3° livello da necromante del terrore
Evoca non morti III[F]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Incantesimi di 4° livello da necromante del terrore
Evoca non morti IV[F]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Incantesimi di 5° livello da necromante del terrore
Evoca non morti V[F]: Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore.

Incantesimi di 7° livello da necromante del terrore
Ferire superiore: Infligge 12 danni per livello al bersaglio entro raggio di azione vicino.
Morte infame[ME]: Una creatura non morta acquisisce l'archetipo immondo.

Incantesimi di 9° livello da necromante del terrore
Ferire di massa: Infligge 12 danni per livello su tutti i bersagli entro un'esplosione di 6 metri.
Imprigionare l'anima[F]: Intrappola l'anima in un piccolo oggetto; il bersaglio subisce 1d4 danni a Cos al giorno.
Piaga dei non morti[M]: Anima un'orda di non morti.

INCANTESIMI DA PALADINO

Incantesimi di 3° livello da paladino
Resistere alla corruzione: Conferisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro la corruzione.

INCANTESIMI DA RANGER

Incantesimi di 3° livello da ranger

Resistere alla corruzione: Conferisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro la corruzione.

INCANTESIMI CORROTTI

Incantesimi corrotti di 5° livello

Richiamare la bestia: Il bersaglio si risveglia caotico malvagio e semina la distruzione.

Incantesimi corrotti di 6° livello

Lamento del padrone: Il bersaglio e il famiglio subiscono i danni inferti sull'altro, oltre ai propri.

Incantesimi corrotti di 7° livello

Catena di dolore: Il bersaglio subisce 2d10 danni a Car e infligge gli stessi danni a chiunque tocchi.

INCANTESIMI DI ONEIROMANZIA

Incantesimi di oneiromanzia di 1° livello

Sonno ristoratore: Il soggetto dorme della grossa, protetto dagli incubi.

Incantesimi di oneiromanzia di 4° livello

Camminare nei sogni: Fino a un massimo di otto soggetti possono entrare in una terra del sogno.

Manifestare desiderio: Il più grande desiderio del bersaglio appare davanti ai suoi occhi.

Manifestare incubo: La più grande paura del bersaglio appare davanti ai suoi occhi, rendendolo scosso o in preda al panico.

Incantesimi di oneiromanzia di 5° livello

Burattino sognante: L'incantatore controlla il corpo fisico di una creatura addormentata.

Incantesimi di oneiromanzia di 7° livello

Vista del sogno: Lo spirito dell'incantatore può uscire dal suo corpo e andare in esplorazione per 1 minuto per livello.

DESCRIZIONI DEGLI INCANTESIMI

I nuovi incantesimi descritti in questa sezione comprendono incantesimi malvagi, incantesimi corrotti, incantesimi di oneiromanzia, incantesimi per la classe del necromante del terrore, incantesimi dei nuovi domini (Rancore e Sogno) e alcuni incantesimi utili per i veri eroi che intendono andare all'avventura in un mondo di terrore.

BURATTINO SOGNANTE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Oneiromanzia 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Illimitato
Bersaglio: Una creatura vivente consenziente con DV non superiori a quelli dell'incantatore +4
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore prende il controllo del corpo fisico di una creatura addormentata. All'inizio dell'incantesimo l'incantatore deve pronunciare il nome del soggetto o identificarlo tramite qualche titolo che non lasci dubbi sulla sua identità. Entrerà quindi in trance e apparirà nei sogni del soggetto. Fintanto che rimane nel suo sogno, vedrà il mondo attraverso gli occhi della sua forma fisica, e controllerà il suo corpo con gli stessi effetti dell'incantesimo *dominare mostri* (vedi pagina 228 del *Manuale del Giocatore*). Il soggetto è consapevole del fatto che l'incantatore si trova nel suo sogno, e può riconoscerlo se lo conosce di persona. Una volta terminato l'incantesimo, o se il soggetto si riscuote dall'effetto a causa di un nuovo tiro salvezza concesso da istruzioni contrarie al suo codice morale (questo nuovo tiro salvezza beneficia di un bonus di +2; vedi *dominare persone*), il soggetto ricorda cosa ha fatto sotto l'effetto di *burattino sognante*. I ricordi sono vaghi, simili a sogni, e non del tutto chiari, ma il soggetto avrà comunque una cognizione essenziale di tutto ciò che è accaduto.

Se il destinatario è sveglio quando l'incantesimo ha inizio, l'incantatore può scegliere di svegliarsi (ponendo fine all'incantesimo) o di rimanere in trance. L'incantatore può rimanere in trance finché il destinatario non va a dormire (ammesso che l'incantesimo abbia durata sufficiente), per poi entrare nei sogni del destinatario e dominarlo come previsto. Se l'incantatore è disturbato e viene svegliato durante la trance, l'incantesimo ha termine.

Le creature che non dormono (come ad esempio gli elfi, ma non i mezzelfi), non sognano o sono immuni per altri motivi agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale sono immuni a questo incantesimo.

L'incantatore è inconsapevole di ciò che accade attorno a lui finché rimane in trance. È indifeso sia fisicamente che mentalmente (fallisce automaticamente qualsiasi tiro salvezza) finché si trova in trance.

Burattino sognante comporta dei rischi sia per l'incantatore che per il soggetto. Se il bersaglio supera il tiro salvezza sulla Volontà richiesto di 10 o più o ottiene un 20 naturale, non solo l'incantatore non riesce a controllare il soggetto, ma la sua anima si perde nella terra del sogno e non riesce a tornare con facilità al suo corpo. Per potervi fare ritorno, dovrà prima farsi strada attraverso il reame dei sogni (e forse anche attraverso altri piani), lanciare un incantesimo di viaggio planare o essere salvato.

CAMMINARE NEI SOGNI

Evocazione (Teletrasporto)
Livello: Oneiromanzia 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata, o fino a otto creature consenzienti che si tengono per mano
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può trasferire se stesso o qualche altra creatura in una terra del sogno. L'incantatore deve essere in grado di vedere il sognatore i cui sogni desidera esplorare, o trovarsi entro 9 metri da lui. Sotto ogni altro aspetto questo incantesimo funziona come *spostamento planare*.

CATENA DI DOLORE

Necromanzia [Male]
Livello: Corrotto 7
Componenti: V, S, F, Corrotto
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente per iniziare, forse più; vedi testo
Durata: Vedi sotto
Tiro salvezza: Volontà dimezza e vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il bersaglio di questo incantesimo subisce un risucchio di 2d10 punti al Carisma (Volontà dimezza). Se supera il tiro salvezza, l'incantesimo non ha altro effetto. In caso di tiro salvezza fallito, tuttavia, la catena continua. La volta successiva in cui tocca un amico, un alleato o una persona amata, quell'individuo subisce lo stesso danno: un risucchio di 2d10 punti al Carisma, o la metà di questo danno in caso di tiro salvezza riuscito. Se la seconda vittima non supera il tiro salvezza, sarà lei a diventare l'ospite dell'incantesimo, e trasmetterà l'effetto al primo amico o alleato che toccherà. Questo effetto continua finché la catena non viene interrotta da qualcuno che supera il suo tiro salvezza o finché non influenza un numero di persone pari al livello dell'incantatore che ha lanciato l'incantesimo.

Focus: Il cordone ombelicale di un bambino nato morto.

Costo di corruzione: 2d4 danni al Carisma.

COSTRIZIONE EREDITARIA

Ammaliamento (Compulsione) [Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale]
Livello: Bardo 6, chierico 8, mago/stregone 8
Componenti: V
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno oppure Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo è una versione molto più potente di *costrizione*. La durata della costrizione è illimitata; permane finché il soggetto o i soggetti non soddisfano la costrizione o l'effetto non viene dissolto.

Il soggetto iniziale dell'incantesimo non ha diritto ad alcun tiro salvezza, come previsto dalle normali *costrizioni* (vedi pagina 220 del *Manuale del Giocatore*). Se il bersaglio muore prima di avere portato a termine i suoi obblighi, la costrizione si trasferisce al suo parente adulto più vicino. Questo nuovo soggetto ha diritto a un tiro salvezza; se lo supera, la costrizione è spezzata e l'incantesimo ha termine. Altrimenti si ritrova sotto gli effetti della costrizione finché non soddisfa i suoi obblighi, non riesce a dissolverla o non muore, nel qual caso la costrizione passa al suo parente adulto più vicino. Ogni nuovo soggetto ottiene una comprensione istintiva della natura dell'obbligo. Una *costrizione ereditaria* può essere spezzata soltanto se un successore supera un tiro salvezza, o da un lancio di *rimuovi maledizione* (purché sia lanciato da qualcuno superiore di due livelli dell'incantatore a colui che ha lanciato la *costrizione ereditaria*), *miracolo* o *desiderio*.

EVOCA NON MORTI I

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Chierico 1, guardia nera 1, mago/stregone 1, necromante del terrore 1
Componenti: V, S, F/FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Una creatura evocata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo funziona come *evoca mostri I* (vedi pagina 231 del *Manuale del Giocatore*), tranne per il fatto che viene evocata una creatura non morta.

Evoca non morti I evoca una delle creature di 1° livello elencate nella tabella "Evoca non morti", riportata di seguito. L'incantatore decide quale creatura evocare e può cambiare questa scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Il non morto evocato non conta ai fini di determinare i Dadi Vita totali di non morti che l'incantatore è in grado di controllare attraverso gli incantesimi *animare morti*, *piaga dei non morti* o altre capacità di comandare non morti. Nessuna creatura non morta evocata dall'incantatore può avere un numero di Dadi Vita superiore al livello dell'incantatore +1.

Focus: Una minuscola borsa, una candela (non accesa) e l'osso intagliato di un umanoide qualsiasi.

Nota: Le descrizioni di tutti gli incantesimi *evoca non morti* contenute in questa sezione sostituiscono ogni altra versione pubblicata in precedenza.

EVOCA NON MORTI II

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Chierico 2, guardia nera 2, mago/stregone 2, necromante del terrore 2
Effetto: Una o più creature evocate, nessuna delle quali deve trovarsi a più di 9 metri da un'altra

Questo incantesimo funziona come *evoca non morti I*, tranne per il fatto che l'incantatore può evocare un non morto dalla lista di 2° livello oppure due non morti dello stesso tipo dalla lista di 1° livello.

EVOCA NON MORTI III

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Chierico 3, guardia nera 3, mago/stregone 3, necromante del terrore 3
Effetto: Una o più creature evocate, nessuna delle quali deve trovarsi a più di 9 metri da un'altra

Questo incantesimo funziona come *evoca non morti I*, tranne per il fatto che l'incantatore può evocare un non morto dalla lista di 3° livello, due non morti dello stesso tipo dalla lista di 2° livello o quattro non morti dello stesso tipo dalla lista di 1° livello.

EVOCA NON MORTI IV

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Chierico 4, guardia nera 4, mago/stregone 4, necromante del terrore 4
Effetto: Una o più creature evocate, nessuna delle quali deve trovarsi a più di 9 metri da un'altra

Questo incantesimo funziona come *evoca non morti I*, tranne per il fatto che l'incantatore può evocare un non morto dalla lista di 4° livello, due non morti dello stesso tipo dalla lista di 3° livello o quattro non morti dello stesso tipo da una lista di livello inferiore.

EVOCA NON MORTI V

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Chierico 5, mago/stregone 5, necromante del terrore 5
Effetto: Una o più creature evocate, nessuna delle quali deve trovarsi a più di 9 metri da un'altra

Questo incantesimo funziona come *evoca non morti I*, tranne per il fatto che l'incantatore può evocare un non morto dalla lista di 5° livello, due non morti dello stesso tipo dalla lista di 4° livello o quattro non morti dello stesso tipo da una lista di livello inferiore.

Evoca non morti

1° livello
Scheletro umano combattente
Zombi coboldo

2° livello
Scheletro orsogufo
Zombi bugbear

3° livello
Ghoul
Scheletro troll
Zombi ogre

4° livello
Allip
Ghast
Zombi viverna

5° livello
Mummia
Ombra
Progenie vampirica
Wight

FERIRE DI MASSA

Livello: Necromante del terrore 9
Area: Esplosione del raggio di 6 metri centrata sull'incantatore
Bersaglio: Tutte le creature nell'area tranne l'incantatore

Questo incantesimo funziona come *ferire superiore*, salvo per quanto sopra indicato.

FERIRE SUPERIORE

Livello: Chierico 7, necromante del terrore 7
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura

Questo incantesimo funziona come *ferire* (vedi pagina 234 del *Manuale del Giocatore*), fatta eccezione per le differenze sopra riportate e il fatto che l'incantesimo infligge 1d12 danni per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 20d12 al 20° livello.

FUOCO NEL SANGUE

Trasmutazione
Livello: Chierico 5, Rancore 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo inquietante consente all'incantatore di trasformare le proprie vene e arterie in armi micidiali. Una volta lanciato l'incantesimo, il sangue dell'incantatore è pervaso da un potere mistico che lo rende più corrosivo dell'acido nei confronti di chi lo versa. Da allora in avanti, finché l'incantesimo non si esaurisce, chiunque infligga danni da mischia taglienti o perforanti sull'incantatore viene investito da uno spruzzo di sangue. Il sangue infligge 1d6 danni cumulativi ad ogni attacco sull'attaccante, senza concedere alcun tiro salvezza e senza applicare la resistenza agli incantesimi, fino a un massimo di 5d6 danni. Quindi, la prima volta in cui un avversario colpisce l'incantatore con un'arma tagliente o perforante, subisce immediatamente 1d6 danni di contraccolpo dal sangue. La seconda volta che lo stesso avversario colpisce l'incantatore, subisce 2d6 danni. Non appena un qualsiasi avversario subisce 5d6 danni da un singolo spruzzo di sangue corrosivo, l'incantesimo ha termine.

Gli avversari che colpiscono l'incantatore con degli attacchi magici che non si manifestano in una forma tagliente o perforante, o quegli avversari che lo colpiscono solo con armi contundenti, non attivano lo spruzzo di sangue.

L'arco e la direzione dello spruzzo di sangue sono di natura magica, quindi lo spruzzo non investe i quadretti o le creature adiacenti, per quanto vicine esse possano essere. Ogni spruzzo colpisce soltanto colui che è stato responsabile della ferita.

Componente materiale: Una goccia di sangue dell'incantatore

GIURAMENTO DI SANGUE

Necromanzia
Livello: Chierico 5, mago/stregone 5
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Vedi sotto
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Giuramento di sangue funziona solo se lanciato su una creatura che di recente è stata soggetta a un incantesimo *costrizione* o di tipo analogo. Estende gli effetti della *costrizione* anche oltre la morte. Se l'individuo soggetto alla *costrizione* muore prima di avere portato a termine l'impresa, *giuramento di sangue* lo anima come creatura non morta per consentirgli di poter continuare a perseguire il suo obiettivo. La natura della creatura non morta è determinata dal livello dell'incantatore di questo incantesimo, con le modalità indicate in *creare non morti* (vedi pagina 220 del *Manuale del Giocatore*). Una volta che l'impresa della *costrizione* originaria (o dell'incantesimo analogo) è stata completata o la durata si è esaurita, la magia che anima il soggetto ha termine e la creatura torna alla morte.

Componente materiale: Il terriccio di una tomba mescolato a polvere di onice del valore di almeno 40 mo per DV del bersaglio.



Jozan usa il suo sangue come arma

Illustrazione di D. Scott

IMPRIGIONARE L'ANIMA

Necromanzia [Male]
Livello: Chierico 9, necromante del terrore 9, Rancore 9
Componenti: V, S, M, F
Tempo di lancio: 1 azione standard; vedi testo
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Permanente; vedi testo
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Lanciando *imprigionare l'anima*, l'incantatore colloca l'anima del soggetto in un ricettacolo particolare, come ad esempio una gemma, un anello o qualche altro oggetto minuscolo, lasciando il corpo del soggetto senza vita. Finché rimane intrappolato in tal modo, il soggetto subisce 1d4 danni alla Costituzione al giorno finché non muore o non viene liberato. Il rituale per preparare il ricettacolo richiede tre giorni. Se il ricettacolo viene distrutto o aperto, l'incantesimo ha fine e l'anima viene liberata.

Per lanciare l'incantesimo l'incantatore deve conoscere il nome del bersaglio. Il ricettacolo deve trovarsi entro il raggio di azione dell'incantesimo e l'incantatore deve conoscere la sua ubicazione.

Componente materiale: Una parte del corpo del bersaglio (un'unghia, un capello o altre piccole parti).
Focus: Un oggetto di taglia Minuscola o inferiore che funga da ricettacolo per l'anima del soggetto.

Nota: La versione aggiornata di questo incantesimo sostituisce tutte le versioni pubblicate in precedenza.

INDIVIDUAZIONE DELLA CORRUZIONE

Divinazione
Livello: Chierico 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 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di percepire la presenza della corruzione. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo che impiega per studiare un'area o un soggetto particolari.

1° round: Presenza o assenza della corruzione nell'area.

2° round: Numero di creature corrotte nell'area e forza dell'aura corrotta presente più potente. Se l'incantatore è privo di corruzione, la forza dell'aura corrotta più potente è schiacciante (vedi sotto) e se la forza dell'aura è almeno il doppio del livello di personaggio dell'incantatore, questi rimane nauseato per 1 round e l'incantesimo termina.

3° round: La forza e la posizione di ogni aura corrotta presente. Se un'aura è al di fuori della sua linea di visuale, l'incantatore riesce a capirne la direzione ma non la posizione precisa.

Forza dell'aura: La forza di un'aura corrotta dipende dal punteggio di disfacimento o di depravazione (si sceglie il più alto) della creatura individuata, della creatura in corso di individuazione o dell'ammontare di corruzione inferto da un oggetto, un luogo o una creatura privi di un punteggio di corruzione.

Punteggio di Corruzione	Corruzione inferta	Forza dell'aura
1	0*	Debole
2-6	1	Moderata
7-14	1d2 o 1d3	Forte
15+	1d4 o più	Schiacciante

*Un oggetto o un luogo corrotto in qualche modo ma che non infligge corruzione in genere ha un'aura debole.

Se un'aura ricade in più di una categoria, l'incantatore scopre quella più forte tra le due.

Protrarsi dell'aura: Il protrarsi dell'aura dipende dalla sua forza originaria:

Forza originaria dell'aura	Durata del protrarsi
Debole	1d6 minuti
Moderata	1d6x10 minuti
Forte	1d6 ore
Schiacciante	1d6 giorni

Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare la corruzione in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

LAMENTO DEL PADRONE

Trasmutazione [Male]
Livello: Corrotto 6
Componenti: V, S, Corrotto
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura umanoide dotata di un famiglio o di un altro compagno animale a lei legata empaticamente
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo rafforza il legame tra padrone e famiglio. Per la durata dell'incantesimo, qualsiasi danno o effetto magico (*charme, risucchio di energia* ecc) subito dal padrone ha effetto anche sul famiglio e viceversa. Se l'effetto concede un tiro salvezza, sia il padrone che il famiglio effettuano i loro tiri salvezza separatamente.

Questo incantesimo può essere lanciato sul padrone oppure sul famiglio.

Costo di corruzione: 1d6 danni al Carisma.

MANIFESTARE DESIDERIO

Illusione [Influenza mentale]
Livello: Oneiromanzia 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: Concentrazione + 3 round
Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il più grande desiderio del bersaglio appare dinanzi ai suoi occhi in forma illusoria, visibile a chiunque. Se il bersaglio interagisce con l'immagine, ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per dubitare.

Molti incantatori usano questo incantesimo semplicemente per scoprire qual è il più grande desiderio del soggetto, senza curarsi dell'efficacia o meno dell'inganno sul soggetto.

MANIFESTARE INCUBO

Illusione [Influenza mentale, Paura]
Livello: Oneiromanzia 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: Concentrazione + 3 round
Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)
Resistenza agli incantesimi: Sì

La più grande paura del bersaglio appare davanti a lui in forma illusoria, visibile a tutti. Fintanto che l'incubo continua a manifestarsi e resta in prossimità del soggetto, il soggetto deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà ad ogni round o cadrà in preda al panico. Se supera questo tiro salvezza, il soggetto rimane soltanto scosso per quel round. Il tiro salvezza va ripetuto ad ogni round per tutta la durata dell'incantesimo, finché o a meno che il soggetto non superi un tiro salvezza

per dubitare dell'illusione. Al fine di dubitare dell'illusione, il soggetto deve prima convincersi a interagire con esso, per poter determinare la sua natura fittizia.

Molti incantatori usano questo incantesimo semplicemente per scoprire qual è la più grande paura del soggetto, senza curarsi dell'efficacia o meno dell'inganno sul soggetto.

MANTELLO DELL'ODIO

Ammaliamento [Influenza mentale]
Livello: Bardo 5, chierico 6, mago/stregone 6, Rancore 6
Componenti: V, S, M, 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 giorno per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Le creature viventi provano un'ostilità istintiva nei confronti del soggetto dell'incantesimo. Tutte le reazioni dei PNG partono da un atteggiamento peggiore di una categoria rispetto al normale (vedi pagina 74 del *Manuale del Giocatore*) e qualsiasi prova di Diplomazia per modificare queste reazioni subiscono una penalità di circostanza -10. Inoltre, la gente vede il bersaglio sotto la peggior luce possibile. Se, ad esempio, una comunità sta dando la caccia a un assassino misterioso, tutti presumeranno che il soggetto sia il colpevole dei crimini. I personaggi giocanti e i PNG che conoscono bene il soggetto, come ad esempio i vecchi amici o le persone amate, non sono influenzate da questo effetto.

Componente materiale: 30 grammi di bile.

MANTO DI PURO RANCORE

Necromanzia
Livello: Rancore 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

Attraverso questo incantesimo, l'incantatore si avvolge in un alone pulsante di luce malevola, la manifestazione mistica di tutta la sua ira e la sua frustrazione repressa. Chiunque sia stolto al punto di attaccarlo mentre è avvolto in questo alone avrà una sorpresa molto sgradevole.

Ogni volta che l'incantatore è bersaglio di un attacco, sviluppa un potere sempre più grande nei confronti del suo aggressore. Innanzi tutto, questo incantesimo genera un bonus cumulativo di +1 a tutti i tiri per colpire e ai danni contro quell'avversario ogni volta che questi colpisce l'incantatore, fino ad arrivare a un bonus massimo pari al livello del personaggio. Inoltre, l'incantatore ottiene la capacità di oltrepassare qualsiasi riduzione del danno di cui l'aggressore potrebbe disporre, come se fosse dotato dell'allineamento o delle armi del giusto materiale. Come ultima cosa, ma non meno importante, l'incantatore ottiene una riduzione del danno cumulativa personale, pari a 1/- ogni volta che l'avversario lo colpisce, fino a un beneficio massimo di RD 15/-.

Se l'incantatore sta combattendo con più avversari, dovrà tenere conto di quante volte è stato colpito da ognuno di essi al fine di determinare i benefici di cui gode contro ciascun nemico. Un *manto di puro rancore* fornisce i suoi benefici anche a distanza, quindi un mago che lancia incantesimi che infliggono danni sull'incantatore da quella che crede una distanza sicura attiverà comunque l'alone del *manto di puro rancore* e sperimenterà le sue astiose ritorsioni.

Componente materiale: Un bolo di sputo dell'incantatore.

MORTE INFAME

Evocazione (Richiamo)
Livello: Chierico 9, mago/stregone 9, necromante del terrore 7
Componenti: V, S, M, PE
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura non morta corporea
Durata: Permanente (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore evoca lo spirito di un immondo dalle profondità dell'Abisso o degli Inferi e lo vincola al corpo di una creatura non morta.

Il vincolo con l'immondo conferisce alla creatura non morta l'archetipo di immondo (vedi pagina 41 del *Manuale dei Mostri*). La creatura risultante è indipendente dall'incantatore ed è libera di agire di sua spontanea volontà. Ha nei confronti dell'incantatore un atteggiamento iniziale indifferente.

Componente materiale: Un frammento di zolfo e un'eliotropia del valore di almeno 500 mo.
Costo in PE: 100 mo.

PATTO DI RITORNO

Necromanzia
Livello: Chierico 7, Rancore 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 ora per livello

Questo incantesimo consente all'incantatore di stabilire le condizioni in cui sarà riportato in vita se dovesse morire. Quando l'incantatore lancia un *patto di ritorno* deve dichiarare una singola creatura o una serie di circostanze specifiche che crede saranno la causa della sua morte entro la durata dell'incantesimo. Se nomina una creatura, non è necessario che quella creatura sferri il colpo mortale, ma è sufficiente che giochi un ruolo attivo nella sua dipartita. Se specifica una serie di circostanze, quelle circostanze devono essere sufficientemente specifiche, altrimenti l'incantesimo fallirà e l'incantatore morirà per davvero. Una serie accettabile di circostanze potrebbe essere "Mi aspetto che il risucchio di energia giochi un ruolo cruciale nella mia dipartita," mentre una serie inaccettabile di circostanza potrebbe essere "mi aspetto di morire a causa della perdita di punti ferita." Il DM decide se i termini sono accettabili o meno.

Che la causa della dipartita dell'incantatore sia una specifica persona o uno specifico individuo, l'incantatore deve morire (vale a dire scendere a -10 pf o meno) affinché l'incantesimo abbia effetto. Se questo accade, e se le circostanze sono sufficientemente simili a quelle descritte quando l'incantesimo è stato lanciato (a discrezione del DM), l'incantatore risorge istantaneamente (vedi pagina 279 del *Manuale del Giocatore* senza subire alcuna perdita di livello.

L'incantatore può avere più di un *patto di ritorno* attivo su se stesso allo stesso tempo; ognuno deve essere attivato da un avversario o da una serie di circostanze diverse, ma l'incantatore dovrà tenere il conto del tempo totale trascorso per ognuno di essi. Un *patto di ritorno* che non abbia ancora avuto effetto è comunque un effetto magico (un potente effetto necromantico, in verità), che può essere dissolto da coloro che individuano la sua presenza.

PIAGA DEI NON MORTI

Necromanzia [Male]
Livello: Chierico 9, mago/stregone 9, necromante del terrore 9

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: Uno o più cadaveri entro il raggio di azione
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo scatena un immane potere necromantico in grado di animare un'intera schiera di creature non morte. *Piaga dei non morti* trasforma le ossa o i corpi dei cadaveri entro il suo raggio di azione in scheletri non morti o zombi al massimo dei punti ferita per i loro Dadi Vita. I non morti restano animati finché non vengono distrutti. (Uno scheletro o uno zombi distrutto non può essere animato di nuovo.)

A prescindere dal numero specifico o dei tipi di non morti creati con questo incantesimo, un singolo lancio di *piaga dei non morti* può creare al massimo un ammontare di non morti del totale in DV pari al quadruplo del livello dell'incantatore.

I non morti creati in tal modo rimangono sotto il controllo dell'incantatore a tempo indeterminato ed eseguono i suoi comandi vocali. Tuttavia, a prescindere dal numero di volte in cui l'incantatore usa questo incantesimo o *animare morti* (vedi pagina 204 del *Manuale del Giocatore*), può controllare soltanto 4 DV di creature non morte per livello dell'incantatore; le creature animate da uno dei due incantesimi vanno conteggiate entro questo limite. Se si supera questo numero, tutte le creature create per ultime passano sotto il controllo dell'incantatore, mentre i non morti in eccesso dagli incantesimi precedenti (sia che si tratti di questo incantesimo che di *animare morti*) diventano privi di controllo. Ogni volta che questo limite costringe l'incantatore a liberare alcuni dei non morti posti sotto il suo controllo da questo incantesimo o *animare morti*, può decidere quali non morti liberare.

Le ossa e i cadaveri richiesti da questo incantesimo seguono le stesse restrizioni previste per *animare morti*. Tutto il materiale da animare attraverso questo incantesimo deve trovarsi entro il raggio di azione al momento del lancio.

Componente materiale: Uno zaffiro nero del valore di 100 mo o vari zaffiri neri per un valore totale pari a 100 mo.

PROCLAMA DEL FATO

Necromanzia
Livello: Chierico 4, Rancore 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
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega oppure Volontà parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Speciale

Per invocare questo incantesimo, l'incantatore proclama a voce alta un'offesa commessa dal bersaglio. Poi annuncia l'immutabile destino che lo attende a causa della sua trasgressione. (Non è necessario che il bersaglio capisca o addirittura che senta il proclama.) Un bersaglio influenzato subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire, ai danni, ai tiri salvezza e alle prove per la durata dell'incantesimo. Se l'offesa proclamata è stata commessa contro l'incantatore in persona (anche se non necessariamente contro lui soltanto), il bersaglio ha anche una probabilità del 50% di perdere tutte le azioni del suo turno per la durata dell'incantesimo.

Può essere più difficile resistere al potere dell'incantesimo, in base alla vittima che ha subito l'offesa specificata al momento del lancio. Se l'incantatore è stato toccato personalmente dall'offesa (a discrezione del DM), allora il bersaglio può soltanto sperare di ridurre gli effetti deleteri dell'incantesimo della metà, superando un tiro salvezza sulla Volontà. L'incantatore ottiene un bonus di +4 alla prova di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi di qualsiasi creatura i cui crimini lo abbiano danneggiato personalmente. Superando il tiro salvezza in queste circostanze, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, ai danni, ai tiri salvezza e alle prove. Ha inoltre il 25% di probabilità di perdere tutte le sue azioni per la durata dell'incantesimo.

Qualsiasi bersaglio la cui offesa non riguardi l'incantatore personalmente beneficia della sua completa resistenza agli incantesimi e nega gli effetti di *proclama del fato* se supera il suo tiro salvezza sulla Volontà.

RESISTERE ALLA CORRUZIONE

Abiurazione
Livello: Chierico 3, druido 3, mago/stregone 3, paladino 3, ranger 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo conferisce un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza effettuati per evitare di accumulare ulteriore corruzione.

RICHIAMARE LA BESTIA

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale, Male]
Livello: Corrotto 5
Componenti: V, S, F, Corrotto
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un umanoide con Dadi Vita pari o inferiori al livello dell'incantatore +4
Durata: Permanente finché non viene scaricato oppure 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il bersaglio di questo incantesimo non sperimenta alcun effetto immediato. La volta successiva in cui si addormenta, tuttavia, si risveglia immediatamente dotato di un allineamento caotico malvagio e in preda a una mentalità sanguinaria, umorale e addirittura psicotica. Il soggetto non ha alcun obiettivo particolare in questo periodo, se non quello di versare sangue e massacrare chiunque lo minacci o lo irriti; perfino le azioni più innocenti possono scatenare la sua violenza.

Quando l'incantesimo si esaurisce, il soggetto perde i sensi per qualche istante, per poi risvegliarsi senza ricordare nulla di ciò che può avere fatto mentre era sotto l'effetto dell'incantesimo. Per quanto ne sa, si è semplicemente addormentato alcune ore fa, e non ha alcuna idea su ciò che è successo da allora. Non ha riposato, non può preparare incantesimi arcani e potrebbe essere affaticato (se appropriato).

Focus: La lingua di un assassino giustiziato.

Costo di corruzione: 1d4 danni alla Costituzione.

RIGOR MORTIS

Necromanzia
Livello: Cercatore di morte 2, chierico 2
Componenti: S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1d6+2 round
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo consente all'incantatore di avvolgere un singolo soggetto nell'abbraccio della morte, facendolo sentire e apparire morto per la durata dell'incantesimo. L'incantatore deve essere in grado di toccare il bersaglio e il bersaglio deve possedere un punteggio di Saggezza; al di là di questi requisiti, l'incantesimo può influenzare qualsiasi creatura, compresi i non morti intelligenti. L'incantatore deve mettere a segno un attacco di contatto in mischia per influenzare i bersagli non consenzienti, e coloro che non superano il loro tiro salvezza cadono immediatamente a terra come se fossero morti. Tutte le funzioni vitali, se ve ne sono, sono sospese; i soggetti di questo incantesimo non respirano, il loro sangue non circola e non traspare altro segno che riveli in alcun modo il fatto che sono ancora vivi. Qualsiasi danno fisico inferto su una creatura che si trova in questo stato concede immediatamente un altro tiro salvezza al soggetto per consentirgli di risvegliarsi dal torpore artificiale.

Componente materiale: Un pizzico di cenere proveniente da un corpo cremato di qualsiasi tipo.

SCAGLIARE FERITA

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 1, necromante del terrore 1, Rancore 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Se l'incantatore è stato ferito, può lanciare questo incantesimo e toccare una creatura vivente. Il bersaglio subisce danni pari alle ferite dell'incantatore al ritmo di 1 danno per livello dell'incantatore, o l'ammontare richiesto per riportare l'incantatore al massimo dei punti ferita, scegliendo il valore minore. Allo stesso tempo, l'incantatore si cura di altrettanti danni, come se su di lui fosse stato lanciato un incantesimo *curare*.

Componente materiale: Un piccola agata ad occhio del valore di almeno 10 mo.

SONNO RISTORATORE

Ammaliamento [Influenza mentale]
Livello: Oneiromanzia 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore consente a un'altra creatura di beneficiare di una notte completa di riposo, al sicuro dagli incubi. Se cerca di cancellare gli incubi indotti da una fonte esterna, come ad esempio da una maledizione o da un altro incantatore, deve superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + il livello dell'incantatore) contro una CD pari a 11 + il livello dell'incantatore della fonte che genera gli incubi.

VISTA DEL SOGNO

Divinazione
Livello: Sogno 6, oneiromanzia 7
Componenti: S, FD
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Vedi testo
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

L'incantatore cade in un sonno profondo e il suo spirito abbandona il suo corpo per recarsi fino a un luogo lontano in forma incorporea. Lo spirito può muoversi fino a 30 metri per round e può vedere e sentire ogni cosa come se l'incantatore stesso fosse in quel luogo. Lo spirito può essere bloccato da qualsiasi incantesimo che respinga le creature incorporee e può essere individuato e attaccato allo stesso modo delle creature incorporee. Lo spirito dell'incantatore non può fare altro che muoversi e osservare: non può parlare, attaccare, lanciare incantesimi o eseguire altre azioni.

Alla fine dell'incantesimo, lo spirito ritorna istantaneamente nel corpo e l'incantatore si sveglia. Se il corpo dell'incantatore viene disturbato mentre lo spirito vaga, l'incantesimo termina immediatamente.

Oggetti magici e artefatti

Di seguito sono descritti un oggetto magico di grande utilità, due artefatti maligni e un artefatto minore che possono contribuire a rafforzare l'atmosfera di una campagna horror.

VERGA DELLA SANTITÀ

La *verga della santità*, creata dagli antichi purificatori che studiarono sotto Kardol Erzai in persona (vedi pagina 100), funge sia da arma che da scudo contro la corruzione. L'organizzazione è l'unica a farne uso, non tanto perché la sua costruzione resta un segreto (anzi, molti purificatori sarebbero ben lieti di vedere più *verghe* di questo tipo in circolazione), ma perché soltanto un purificatore della Dottrina Consacrata è in grado di crearne una.

Verga della santità: Questa verga, costruita in ferro nero tempestato di lapislazzuli, è un potente strumento nella lotta contro la corruzione; funziona come una *mazza leggera anatema+2* contro qualsiasi creatura dotata di un punteggio di corruzione; contro tutte le altre creature funziona come una mazza perfetta leggera. Conferisce un bonus di resistenza +2 ad ogni tiro salvezza effettuato per resistere all'incremento della corruzione. Se impugnata da un purificatore della Dottrina Consacrata, aggiunge +4 al suo livello effettivo di purificatore e +2 al suo modificatore effettivo di Carisma ai fini di punire o scacciare le creature corrotte.

Abiurazione forte; LI 11; Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere in grado di incanalare energia positiva specificamente contro la corruzione; Prezzo 36.805; Costo 18.250 + 1.460; Peso 4 kg.

ARTEFATTI

A volte un nemico viene definito da un artefatto malvagio che gli conferisce grandi poteri, intensifica la sua natura malvagia o corrompe la sua innocenza originale, trasformando colui che un tempo era un eroe in un nemico dall'anima nera. Perfino l'artefatto stesso può rivelarsi un nemico. La *Lama di Valgyr* e la *Tunica di Acererak* sono nuovi artefatti malvagi adatti ad essere utilizzati in qualsiasi campagna horror, mentre la *Verga di Cas* è un artefatto minore che può rivelarsi estremamente micidiale se impugnato dalle mani sbagliate.

Lama di Valgyr

Questa lama caotica malvagia intelligente (Int 16, Sag 10, Car 16, Ego 20) è una *spada bastarda affilata sacrilega del ferimento+4*.

Può lanciare *individuazione del magico* a volontà (vedi pagina 244 del *Manuale del Giocatore* e *oscurità* per tre volte al giorno (vedi pagina 265 del *Manuale del Giocatore*). Possiede 10 gradi in Raggirare, conferisce al portatore resistenza 10 contro il fuoco e il freddo e parla Comune, Abissale, Celestiale e Draconico. La spada è un oggetto corrotto e costringe il portatore a resistere alla corruzione ogni giorno in cui rimane in suo possesso. Ogni giorno in cui non reclama la vita di una creatura legale buona, la lama infligge un livello negativo al portatore. Se il portatore estrae la lama in battaglia, non potrà mai più estrarre un'altra arma, né sbarazzarsi della spada. Riapparirà nelle sue mani all'inizio di ogni combattimento. Soltanto un *miracolo* o un *desiderio* possono liberare il portatore.

L'esposizione all'arma a soffio di due grandi dragoni (uno metallico, uno cromatico) nell'arco di 24 ore è ciò che serve per distruggere la *Lama di Valgyr*.

Tunica di Acererak

Questa orribile veste sembrava appartenere al più ingannevole e letale lich che sia mai esistito (anche se alcune leggende attribuiscono la crazione della tunica a Vecna piuttosto che ad Acererak). La tunica è logora e leggermente strappata, ma ancora integra. Ad un esame sia comune che mistico, sembra essere una *tunica dell'arcimago* (vedi pagina 267 della *Guida del* DUNGEON MASTER), dell'allineamento corrispondente a quello di colui che la esamina. Qualsiasi osservatore che abbia motivo di non fidarsi di questo può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 30 per dubitare. In caso di successo, il personaggio capisce che la tunica non è una *tunica dell'arcimago*, ma non gli rivela la vera natura della tunica.

La *Tunica di Acererak* conferisce al portatore tutte le capacità comunemente associate alla *tunica dell'arcimago*, a prescindere dall'allineamento. Conferisce inoltre al portatore i benefici di *interdizione alla morte* (vedi pagina 247 del *Manuale del Giocatore*). La sua capacità più potente, tuttavia, è quella di controllare la vita e la morte. Per tre volte al giorno, il portatore può lanciare *dito della morte* a contatto (non a distanza) come incantatore di 20° livello (vedi pagina 227 del *Manuale del Giocatore*). Chiunque venga ucciso in questo modo si anima immediatamente come zombi, nelle modalità previste dall'incantesimo *animare morti* (vedi pagina 204 del *Manuale del Giocatore*), sotto il controllo del portatore della tunica. Il portatore può controllare un numero di Dadi Vita di non morti pari al quadruplo dei propri; questo ammontare va calcolato separatamente da qualsiasi altra capacità di controllare i non morti di cui potrebbe disporre.

Purtroppo per il portatore, la tunica è dotata di una sua volontà quando si tratta di uccidere e di animare gli altri. Ogni volta che il portatore tocca un'altra creatura vivente, la tunica potrebbe attivare la sua capacità di *dito della morte* di sua volontà (probabilità del 10%), anche se il portatore ha già usato volontariamente *dito della morte* per tre volte in quella giornata. Inoltre, la tunica potrebbe lanciare *dito della morte* a distanza (probabilità del 5%) ogni volta che una creatura vivente passa più di 5 minuti entro 6 metri dal portatore. Anche gli individui uccisi in queste circostanze si rianimano come zombi, ma non finiscono sotto il controllo del portatore della tunica. Non lo attaccano, anche se lo combatteranno qualora dovessero difendersi, ma lo seguiranno costantemente, pronti ad attaccare qualsiasi altra creatura vivente che incontrino.

Una volta indossata, la tunica può essere rimossa soltanto da un *desiderio* o da un *miracolo*. La *Tunica di Acererak* può essere distrutta soltanto se viene prima ricoperta di polvere proveniente da un demilich (alcune leggende affermano che deve trattarsi della polvere di Acererak in persona) e poi bruciata da una fiamma sacra, come ad esempio quella generata da un incantesimo *colpo infuocato*), lanciata da un incantatore di 20° livello.

Verga di Cas (verga d'ebano della malevolenza)

Anche se normalmente rimane in possesso di Cas, la semidivinità del rancore, dalla testa d'alce (vedi pagina 19), a volte questo artefatto minore si fa strada temporaneamente fin nelle mani di un mortale. Lo scettro dalle corna ramificate funge da *mazza pesante immorale+3* che infligge sia danni contundenti che perforanti. Non appena un avversario riesce a infliggere danni sul portatore, la *verga d'ebano* acquisisce immediatamente la capacità delle armi *anatema*, focalizzando il suo potere sul tipo di creatura in questione. Quindi, se un gigante infligge anche un solo danno al portatore della verga, la *verga d'ebano* acquisirà istantaneamente la capacità *anatema dei giganti* per tutti i futuri attacchi contro quel gigante. L'arma ricorda tutti coloro che hanno colpito il portatore e passerà immediatamente a qualsiasi tipo di *anatema* necessario da abbinare a qualsiasi aggressore.

È impossibile strappare la *verga d'ebano* dalle mani del portatore senza il suo permesso (il portatore è immune a tutti i tentativi di disarmare effettuati sulla *verga d'ebano*), finché la mano che la impugna è in vita. Se un qualsiasi nemico dell'avversario raccoglie l'arma, diventa immediatamente il bersaglio di un incantesimo *allucinazione mortale* (CD 20 + il modificatore di Car del possessore).

Qualsiasi tentativo di distruggere la *Verga di Cas* provoca l'istantaneo teletrasporto della verga nelle mani di Cas, mentre l'individuo che cercava di distruggere la verga subirà tutti i danni inferti sulla *verga d'ebano* al suo posto.

Illusione, necromanzia e trasmutazione forte; LI 20°; Peso 8 kg.



Illustrazione di E. Polak

La scelta dei mostri è una parte integrante della creazione di una campagna horror. Di seguito vengono forniti alcuni consigli su come usare i mostri standard in modo più terrificante, oltre a una vasta gamma di nuovi mostri. Questi mostri sono stati ideati per una campagna a tema horror, ma possono funzionare altrettanto bene in ogni tipo di campagna di D&D.

Nemici nelle storie dell'orrore

La familiarità genera distacco: un assioma che vale per i mostri come per un panino poco saporito. Quando i giocatori hanno incontrato un gigante del gelo, un diavolo delle ossa o un drago verde per l'ennesima volta, è difficile per loro pensare al mostro come a qualcosa di diverso di una semplice serie di numeri. Certo, i PG riconosceranno il pericolo costituito dalla creatura, e potrebbero anche fuggire se pensano di non poterlo battere, ma è difficile che provino paura. Lo conoscono troppo bene.

Una possibile soluzione è quella di usare nuovi mostri, ed è a tale scopo che questo capitolo ne offre molti. Ma può rivelarsi altrettanto efficace usare i mostri esistenti in modi nuovi o più terrificanti, affinché i personaggi si ricredano su ciò che pensavano di sapere al riguardo. Quello che segue è un breve esame dei tipi di mostri più appropriati per una campagna horror. Non si tratta di una lista omnicomprensiva, ma con l'aiuto di questi esempi il DM dovrebbe riuscire a innervosire i suoi giocatori con una schiera agghiacciante di mostri o a creare da zero nuovi mostri da brivido.

OLTRE IL GOTICO

La maggior parte della gente associa l'horror fantasy all'horror Gotico. Dracula, il vampiro nobile e suadente. Il lupo mannaro. Il mostro di Frankenstein. La mummia avvolta nelle sue bende, portatrice di un'antica maledizione. Il fantasma che infesta un luogo e che non può avere pace finché la sua morte non è vendicata o finché coloro che gli hanno fatto torto non pagheranno. Queste figure sono diventate degli archetipi perché funzionano. Possono costituire storie molto efficaci se usate con perizia (intere ambientazioni di DUNGEONS & DRAGONS sono state basate su alcune di esse), e sono ottime scorciatoie per ottenere un'atmosfera o un'estetica particolare; un Dungeon Master a corto di tempo può usarle per creare con pochi tratti proprio il tipo di gioco che desidera condurre.

Tuttavia, sono anche molto familiari alla maggior parte dei giocatori, e tale familiarità può sfociare in compiacenza. Inoltre, ognuno di questi mostri classici è relativamente moderno e risale al 18°, al 19° o ai primi anni del 20° secolo. Anche se possono essere adattati alle atmosfere pseudo-medievali delle campagne standard di D&D, non si trovano comunque nel loro habitat naturale. La soluzione? È possibile sostituire questi vecchi archetipi con delle versioni alternative, più adatte al fantasy.

IL VAMPIRO

I miti dei vampiri precedenti a *Dracula* (il romanzo è del 1897, il film del 1931) attribuiscono l'esistenza dei non morti ai peccatori e ai suicidi a cui fu vietato l'ingresso nel Paradiso. È possibile ritrarre i vampiri di una campagna horror in questo modo: figure egoiste e disperate che hanno condannato non solo se stessi, ma anche tutti coloro di

cui si nutrono. Il nobile vampiro che è diventato ciò che è attraverso il patto con un potente immondo può essere un nemico efficace, ma il predatore egoista che non ha grosse ambizioni oltre a sopravvivere e placare la sua sete sacrilega a spese dei viventi è un personaggio di gran lunga più viscerale.

Non va dimenticato che i vampiri sono innanzi tutto dei predatori. Dalle figure bestiali ricoperte del terriccio dei cimiteri a malapena superiori a un vile ghoul, fino al gelido nobile che trama nel suo castello, i vampiri sono cacciatori insaziabili, assuefatti e sociopatici riuniti in un'unica figura. La sete di sangue di un vampiro non è un semplice bisogno fisico ma un desiderio profano e bruciante che pervade ogni cellula del suo essere. La letteratura moderna raffigura i vampiri come creature sensuali il cui bisogno di sangue è poco più di un capriccio nutrizionale. Il DM non dovrebbe esitare a tornare alle interpretazioni più antiche. I vampiri possono essere raffigurati in una campagna come creature colleriche e micidiali ai cui occhi ogni altra preoccupazione (amore, onore, ricchezza, potere) impallidisce di fronte all'imperioso bisogno di nutrirsi.

IL LUPO MANNARO

I lupi mannari (e gli altri licantropi) sono un caso a parte tra i mostri di D&D. Sono pressoché inarrestabili senza l'equipaggiamento e gli incantesimi adeguati, ma diventano creature quasi comuni se i PG si sono preparati a combatterle.

Invece di usare i lupi mannari come semplici mostri, è possibile renderli dei nemici: i perpetratori di crimini infami e il punto di arrivo di un lungo mistero. Il DM può sfruttare il fatto che un lupo mannaro in forma umana non ha alcun ricordo delle sue azioni durante le notti di luna piena. Lo spietato assassino potrebbe rivelarsi il sacerdote cittadino, la dolce vecchia sarta, il locandiere, o addirittura uno dei PG. Il nemico nascosto, uno che nemmeno è consapevole del pericolo che costituisce, può essere usato per creare un mistero estremamente terrificante.

In alternativa, il licantropo può essere considerato una metafora della collera e della violenza che si nascondono in ogni essere vivente. E se la licantropia non fosse affatto una malattia, ma semplicemente il risultato della collera soppressa all'interno di un'area ad alta concentrazione di magia, che trova finalmente e fatalmente il modo di liberarsi? Forse tutti i barbari rischiano di trasformarsi in licantropi quando entrano in ira, specialmente se sono segnati da una corruzione moderata o grave.

IL MOSTRO DI FRANKENSTEIN

Al momento di creare l'equivalente del mostro di Frankenstein in D&D, sarebbe riduttivo trasformarlo in un semplice golem di carne. Dopotutto, nel romanzo originale il mostro di Frankenstein ("Adam") era estremamente intelligente e aveva i suoi obiettivi e i suoi sogni. Nel materiale originale, l'orrore del mostro scaturiva dal concetto di rianimare parti del corpo morte per generare una nuova forma di vita. Nella maggior parte dei mondi fantasy, questa può essere considerata una pratica di cattivo gusto, ma non necessariamente orrenda (in certe ambientazioni non è considerata nemmeno inconsueta). Il DM potrebbe usare un golem cadaverico (vedi pagina 152) per svolgere il ruolo del mostro di Frankestein in una storia, ma può anche prendere in considerazione la possibilità seguente.

I mostri presentati nel *Manuale dei Mostri* sono rappresentanti standard del loro tipo di creatura. Non è affatto detto che un particolare golem di carne non possa acquisire un'intelligenza e una personalità completa al momento della sua animazione, e tutto ciò che il DM deve fare è dotarlo delle abilità e dei talenti appropriati. Il concetto di un golem di carne mosso da desideri personali (forse persino da impulsi provenienti dalle sue varie componenti corporee) è sufficientemente inquietante. E se il golem avesse una personalità derivante da una o più delle sue componenti corporee, o addirittura fosse dotato di personalità multiple?

Un golem del genere sarebbe comunque vincolato a seguire gli ordini del suo creatore, proprio come i normali golem non senzienti. Questo miserabile individuo sarebbe intrappolato in un corpo mostruoso e innaturale, incapace di opporsi agli orribili comandi del suo patrone. Potrebbe sperare di essere trasformato in una forma meno mostruosa soltanto per scoprire che la sua unica via di fuga è la morte... oppure potrebbe impazzire e seminare la devastazione. Di certo la morte è un destino preferibile, ma come giustificheranno gli eroi l'uccisione di quella che in fin dei conti è una vittima innocente?

LA MUMMIA

Sia che si tratti di un cadavere caracollante privo di mente propria o di uno stregone dotato di potenti incantesimi, una mummia solitamente è posta a protezione di una tomba oppure è la vittima di una maledizione. Entrambi questi scenari ne fanno un degno nemico di una storia dell'orrore, ma non va trascurato il concetto di una mummia svincolata da qualsiasi potere superiore. Forse un antico necromante ha scelto la mummificazione invece della trasformazione in lich nel tentativo di diventare immortale. Oppure la mummia potrebbe essere veramente maledetta ma avere la possibilità di sfuggire alla sua prigionia eterna qualora riesca a trovare qualcuno che prenda il suo posto. La mummia potrebbe perfino non essere riconoscibile come tale, una volta rimossi i suoi paramenti esteriori, e apparire come umana o come un non morto minore di qualche tipo.

Per una variante più insolita, il potere che anima la mummia potrebbe essere racchiuso nei suoi bendaggi. Se anche un solo frammento di tessuto sopravvive alla distruzione della prima mummia, la prossima creatura che lo tocca potrebbe finire per essere posseduta dal suo antico spirito vendicativo.

Infine, le mummie in vita erano membri di un casato reale o nobiliare. In una cultura che venera i morti, come era tipico nella maggior parte delle società che praticavano la mummificazione, che effetto potrebbe avere il ritorno in vita (o almeno alla non vita) di un antico re defunto? Potrebbe reclamare il trono? E cosa sarebbe la vita sotto un sovrano che non condivide o forse non ricorda le necessità e le consuetudini dei mortali?

FANTASMI

Molti fantasmi sono spinti dall'ira, dall'odio o da qualche altra passione estrema che li vincola al mondo mortale anche dopo la morte. Il bisogno di completare le questioni lasciate in sospeso è ciò che trattiene il fantasma, e condurre tale vicenda a conclusione è il modo più sicuro per placare queste creature. Potrebbe non essere facile, ma è una tecnica comunemente accettata.

Si pensi tuttavia a un fantasma che non vuole che la sua ultima impresa venga portata a termine. Forse il fantasma ha atteso così tanto a lungo che è finito per abituarsi allo stato di non morto, traendo piacere dai suoi poteri, dalle vite che reclama e dalle torture che infligge ai viventi. Non solo ha voltato le spalle al suo scopo, ma ora cerca di impedire agli altri di scoprire quello scopo e di portarlo a termine.

E se lo scopo di un fantasma fosse legato alla follia? Un assassino impazzito potrebbe, una volta morto, non avere altro obiettivo che continuare a uccidere. Possiede un mortale dopo l'altro, costringendoli a commettere atti orribili per poi abbandonarli ad affrontare le conseguenze dinanzi alla giustizia e alla società.

Oppure, cosa ancora più terrificante, cosa succederebbe se un individuo disabile mentalmente o un bambino piccolo diventasse un fantasma? Queste povere anime potrebbero non sapere nemmeno perché rimangono legate al mondo materiale o perfino capire cosa è loro accaduto. Il tocco di un fantasma spesso è fatale per i viventi, e un bambino che desidera disperatamente tornare nel caloroso abbraccio degli amici e della famiglia potrebbe fare più danni di qualsiasi spirito maligno intento a seminare la morte volontariamente.

ABERRAZIONI

Le aberrazioni sono già tra le più orrende creature del *Manuale dei Mostri*. Per sfruttare fino in fondo queste creature aliene, tuttavia, il DM deve ricordare che sono veramente aliene, forse i più inumani di tutti i mostri. Le loro azioni possono apparire insensate, in quanto le loro motivazioni sono totalmente incomprensibili alla mente umana. Nell'usare le aberrazioni come nemici, il DM non deve esitare a rendere i loro piani incredibilmente (e ridicolmente) contorti. Intraprendono azioni che sembrano prive di senso, anche se dovrebbero essere comunque collegate ai loro obiettivi in qualche modo. Considerate le molte differenze che separano le aberrazioni dagli umanoidi e la loro tendenza al male, è probabile che molte di esse non considerino gli umani degli esseri senzienti. Perfino quelle aberrazioni che non sono palesemente malvagie potrebbero non avere alcun problema a danneggiare gli umani, proprio come un umano non si fa alcun problema a uccidere un topo.

ESEMPIO: MOTIVAZIONI ALIENE

In un'ambientazione horror, i mind flayer sono diventati corrotti e decadenti, oltre che malvagi e subdoli. Si sono concentrati sullo sviluppo dei loro poteri mentali per così tante generazioni che hanno perso la capacità di provare le sensazioni prodotte dagli stimoli fisici esterni. E così si rivolgono alle razze "inferiori" per provare tali sensazioni.

I PG entrano in una caverna sotterranea. Il rumore è assordante, la sala echeggia di grida incessanti. Sul pavimento della caverna, dozzine di umanoidi si mescolano in un'orgia di sesso, sadismo, auto-mutilazione, combattimenti a mani nude, omicidi e ogni combinazione possibile di tali attività. Il pavimento è reso viscido dal sangue, dal sudore e da altre sostanze sgradevoli; il fetore del sangue e della paura è soverchiante. Sospesi nell'aria, al di sopra degli schiavi agonizzanti e urlanti, tre illithid agitano i loro tentacoli in preda all'estasi mentre assorbono ogni brivido di emozione dalla folla inerme di schiavi sottostanti.

ANIMALI E PARASSITI

Oggi gli animali sono considerati creature istintive piuttosto che incarnazioni del male. In molte storie antiche, tuttavia, a certi cacciatori notturni come i lupi, i topi, i gatti, i pipistrelli e i ragni veniva attribuita una volontà maligna. (Non è un caso che proprio queste creature siano quelle più spesso associate a vampiri, streghe e altre creature del male.) A volte anche un'idea semplice come mettere da parte la regola che vuole tutti gli animali neutrali e renderne alcuni (o tutti) malvagi può avere un grosso impatto sulla campagna. Per dei personaggi di basso livello, l'ululato di un lupo in lontananza improvvisamente non è più un rumore tipico dell'ambiente naturale, ma un vero e proprio segnale di pericolo.

Non è necessario rendere gli animali malvagi per farli diventare pericolosi. Un branco di lupi affamati in agguato lungo una strada buia di notte, o una colonia di ragni velenosi nascosti nei letti e nelle latrine della locanda del luogo dovrebbero riuscire a spaventare qualsiasi PG di basso livello. Anche quegli animali che presi da soli sono innocui possono cadere sotto il controllo di creature più intelligenti e più malevole di loro. Il bello di usare gli animali sta nel fatto che, una volta resi una minaccia, hanno dalla loro una schiacciante superiorità numerica; come ha evidenziato Hitchcock ne *Gli Uccelli*, sono letteralmente ovunque.

ESEMPIO: LE ORDE DELLE TERRE SELVAGGE

I giocatori tendono a riservare paura e rispetto per le creature più grosse del *Manuale dei Mostri*. Il DM potrebbe ricordare loro che è bene prestare attenzione anche alle più piccole. Un circolo di druidi malvagi, determinato a spazzare via un paese o un'intera città, potrebbe raggiungere il suo scopo inviando sciami di insetti e orde di piccoli animali contro la popolazione. Guardie cittadine ridotte a scheletri insanguinati da una distesa brulicante di millepiedi o bambini fatti a pezzi da uccelli o scoiattoli impazziti e *dominati* sono orrori a cui ben pochi PG hanno mai assistito.

DRAGHI

I draghi, creature enormi dotate di poteri magici innati, avide per natura e dalle tendenze distruttive, sono già di partenza un'immagine spaventosa. Tuttavia, vale la pena di considerare la ragione per cui i draghi si comportano in quel modo, al fine di infondere un'impronta oscura alle loro azioni.

Come le aberrazioni, i draghi sono completamente inumani: sono enormi, sono quasi immortali, sono creature intrinsecamente magiche e sono rettili. È sbagliato presumere che pensino come gli umanoidi. I draghi ragionano in tempi lunghi, e le loro motivazioni hanno poco senso se esaminate con la logica dei mortali. Un drago malvagio non ha alcuna obiezione ad aspettare centinaia di anni per vendicarsi di un torto, ed è felice di farlo massacrando i discendenti di colui che lo ha offeso. Potrebbero considerare gli umani come una fonte inesauribile di soggetti per i loro esperimenti magici, una schiera sterminata di cavie da laboratorio.

Perché i draghi bramano la ricchezza? Si tratta di una semplice questione di prestigio presso i loro simili? Le ricchezze sono una componente richiesta dai loro rituali di accoppiamento? Oppure, volendo dare un'impronta più oscura alla questione, i draghi potrebbero non essere attratti dalla ricchezza *intrinseca* di un oggetto, ma dalla ricchezza *percepita* dal suo proprietario. In queste circostanze, un drago sarebbe pronto anche a uccidere un miserabile mendicante per privarlo del suo ultimo pezzo di rame con la stessa solerzia con cui reclamerebbe una carovana di monete d'oro da un mercante in viaggio: quel pezzo di rame, per il mendicante, significa tutto. Questo punto di vista rende le azioni dei draghi malvagi ancora meno prevedibili e rende tutti delle potenziali vittime.

ESEMPIO: LA PRINCIPESSA RAPITA

È un classico delle favole e dei vecchi miti: la grande bestia ha rapito o chiesto in tributo una giovane principessa (spesso vergine). In alcuni racconti, il drago cerca di mangiarla; in altri, i suoi obiettivi sono meno chiari. Dal momento che è uno stereotipo e manca di credibilità, la figura della principessa nei tempi più recenti compare di rado nelle storie e nelle sessioni di gioco che coinvolgono un drago.

E se un drago malvagio volesse la principessa nientemeno che per usarla come soggetto recalcitrante per la sua riproduzione? Il drago intende creare un piccolo manipolo di servitori e seguaci mezzo-draghi, e considera soltanto le femmine dal sangue più nobile degli umanoidi degne di portare in grembo

i suoi discendenti. Tutte le principesse umane, elfiche e naniche sono candidate fattibili, fintanto che la loro discendenza è di sangue puro. Senza aiuti dall'esterno, queste donne sventurate sono destinate a una vita intera di abusi sessuali e gravidanze. Dopo questo incontro, i PG potrebbero avere nostalgia dei giorni in cui i draghi distruggevano villaggi a caso e mangiavano i loro prigionieri.

ESTERNI

Gli immondi sono una scelta banale come cattivi di una campagna horror, ma compensano questo difetto svolgendo il loro ruolo in maniera superba. Dal grande diavolo intento a complottare al servitore demoniaco evocato da un culto folle (un servitore dotato di un libero arbitrio ben superiore a quello che i suoi apparenti padroni credono), le creature dei piani inferiori sono un caposaldo dell'horror fantasy. Non costituiscono una semplice minaccia fisica: la loro capacità di possessione li rende molto più sinistri e più sottili di qualsiasi massacratore diretto.

Purtroppo, costituiscono anche un tipo di pericolo che risulta familiare alla maggior parte dei giocatori. È possibile prendere in considerazione una selezione diversa di esterni per intensificare la sensazione di orrore di un gioco. Anche i geni di allineamento buono seguono vie imperscrutabili e quelli malvagi amano approfittarsi di qualche patto mal gestito per distorcere le ambizioni (e i *desideri*) di quei mortali abbastanza stolti da stringere un patto con loro. I PG costretti dalle circostanze a stringere un patto con un'entità malvagia potrebbero ritrovarsi nel mirino degli inevitabili (vedi pagina 143 del *Manuale dei Mostri*), se finiscono per non rispettare la parola data. Perfino un esterno buono potrebbe decidere che in una determinata situazione il bene dei molti ha la precedenza su quello di pochi... e i PG potrebbero ritrovarsi tra i pochi.

ESEMPIO: LE COLPE DEI PADRI

Un antenato di uno dei PG strinse un accordo vincolante con un potente immondo o un altro esterno... un accordo vincolante non solo per se stesso, ma anche per i suoi discendenti fino alla decima generazione. Il PG si ritrova costretto a scegliere se servire un padrone di malvagità inaudita o se violare l'accordo e rischiare la collera degli inevitabili, che di certo saranno al corrente di un patto stretto con un'entità di tale potere.

FOLLETTI

In molti racconti popolari, il "popolo fatato" è responsabile del rapimento dei neonati o lancia maledizioni su coloro che ne suscitano la collera. Anche quelli che sono amichevoli (puliscono le case o proteggono i viaggiatori) si arrabbiano facilmente se i loro sforzi non vengono ricompensati. I folletti di una campagna di D&D potrebbero essere meno benevoli e più imprevedibili di quelli del *Manuale dei Mostri*. Le driadi potrebbero esigere che i loro amanti posti sotto charme le seguano nel reame delle fate, dove perderebbero la loro gioventù. I nixie potrebbero salvare una bambina dall'annegamento soltanto per infuriarsi quando la bambina diventa adulta e si dimentica di tornare ogni anno per rendere omaggio ai folletti che la salvarono; per vendicarsi, potrebbero decidere di far annegare la figlia della donna, molti anni dopo. I folletti delle favole e delle campagne incentrate sull'orrore non sono particolarmente o deliberatamente malvagi, ma sono egocentrici fino in fondo ed estremamente volubili.

Non è necessario che il DM cambi la natura dei folletti descritta nel *Manuale dei Mostri* per renderli adatti a una campagna horror. Forse i folletti di un bosco decidono che il solo modo per proteggere la loro dimora è disperdere gli umani degli insediamenti vicini. Convinti di agire per una buona causa, potrebbero fare ciò che ritengono giusto per spaventare o addirittura distruggere gli intrusi mortali.

ESEMPIO: SOLTANTO UNO SCHERZO

Quei folletti che non sono intrinsecamente buoni o che seguono un tipo di moralità diverso da quello degli umani potrebbero non limitare i loro scherzi a qualche burla fastidiosa. Un gruppo di folletti infuriati contro gli abitanti di un villaggio potrebbe indebolire i supporti delle scale, mutilando o addirittura uccidendo la prima persona che vi sale sopra; oppure liberare tutti gli animali delle mandrie, privando il villaggio della sua fonte primaria di cibo; o ancora attirare i bambini nei boschi o nel fiume, dove potrebbero accadere incidenti di ogni genere. I folletti potrebbero perfino non capire che i loro scherzi provocano danni: semplicemente non si curano delle conseguenze che le loro azioni potrebbero avere sugli altri, in un modo o nell'altro.

GIGANTI

I giganti sono spesso considerati i picchiaduro delle campagne di D&D, ottimi per gli incontri casuali, per le avventure dense di combattimenti o come forza bruta al servizio di altri nemici. Le favole, tuttavia, dimostrano che i giganti possono essere nemici temibili anche se presi singolarmente.

I giganti sono figure tracotanti per eccellenza, l'incarnazione del forte che tiranneggia sul debole. L'orrore viscerale di vedere la gente morire per il semplice fatto che l'aggressore dispone della forza per farlo a volte può essere potente quanto le tecniche horror più sottili.

Cosa ancora peggiore, i giganti sono predatori. Nelle favole e nelle campagne horror, i giganti si cibano innanzi tutto di persone, il che li pone nella stessa categoria degli altri predatori di carne umana, come i draghi o i vermi purpurei, con l'aggiunta del tabù del cannibalismo. Dopotutto, i giganti hanno l'aspetto di individui molto grossi, anche se le differenze possono rivelarsi sostanziali. Da un certo punto di vista, il concetto di essere divorati da un enorme rettile o perfino da un branco di ghoul (che almeno hanno la maledizione della non morte come scusante) sembra meno inquietante dell'idea di essere cucinati e mangiati, magari con coltello e forchetta, da quello che in pratica non è altro che un individuo molto grosso.

ESEMPIO: LA MANDRIA

Gli umanoidi hanno un vantaggio sugli altri tipi di bestiame: in tutta semplicità, sanno prendersi cura di se stessi. Un gigante o una tribù di giganti potrebbe decidere di tenere un intero villaggio di umani da usare semplicemente come bestiame, consentendo agli abitanti di coltivare la terra e di prendersi cura della loro comunità, ma senza mai consentire loro di andarsene o di sviluppare armi in grado di costituire una minaccia. La gente del villaggio vive in uno stato di perenne terrore, ben sapendo che in qualsiasi momento un gigante potrebbe comparire e trascinare via alcuni di loro per divorarli.

UMANOIDI

Orchi, coboldi e altre creature analoghe spesso sono considerati carne da macello in D&D. Un qualsiasi singolo coboldo o gnoll può risultare micidiale quanto un qualsiasi umano o elfo, eppure nella maggior parte dei casi viene facilmente e sonoramente sconfitto dai PG.

Forse il modo migliore di rendere gli umanoidi più terrificanti è portare il concetto di orda all'estremo. Per

quanto i PG possano essere di alto livello, possono affrontare soltanto un certo numero di avversari prima di esaurire i loro incantesimi e di arrivare a corto di punti ferita. Costringere gli eroi a trovare un'altra soluzione che non sia la violenza diretta quando una marea di coboldi cala dalle montagne può generare molta tensione.

Questo tipo di scena, tuttavia, fa uso di una scala molto grande per una storia dell'orrore, che in genere dovrebbe agire a un livello personale. Come soluzione alternativa, basta ricordare che qualsiasi umanoide dotato di livelli di classe può fungere da nemico. La creazione di un nemico goblin consente al DM di sottolineare le differenze culturali. Basta pensare da un lato a una società tribale che considera lo schiavismo, il genocidio, l'assassinio di bambini e perfino il cannibalismo dei comportamenti normali per immaginare le conseguenze di una popolazione, nemmeno troppo numerosa, di queste creature nel momento in cui entra in contatto con un insediamento isolato di umani e di halfling, e al massacro che ne seguirebbe.

ESEMPIO: UNO STRANIERO TRA NOI

Gli umanoidi possono essere usati non solo come fonte di orrore, ma anche per illustrare l'orrore di cui tutti gli esseri senzienti sono capaci. Una serie di orribili crimini ha colpito un piccolo paese, in concomitanza con l'arrivo di un singolo orco o goblin rinnegato (o forse di una famiglia di coboldi). Gli abitanti del villaggio saltano immediatamente alle conclusioni riguardo alla colpevolezza dello straniero; del resto, lo sanno tutti di cosa è capace "questa gente". Una folla inferocita è forse il mostro più terrificante in assoluto, e i PG potrebbero essere costretti a scegliere tra il linciaggio di un innocente straniero o uno scontro con i normali popolani per difenderlo. Cosa ancora più inquietante, gli stessi PG potrebbero presumere che la colpevolezza dello straniero sia stata provata, per scoprire solo in seguito che hanno contribuito a perpetrare un crimine mostruoso facendo linciare una creatura innocente... e lasciando il vero criminale libero di agire.

UMANOIDI MOSTRUOSI

Poche creature in D&D incarnano il disfacimento e la deformazione della forma umana come gli umanoidi mostruosi. Ognuno può essere considerato un particolare aspetto del lato oscuro dell'umanità: i rettiloidi e micidiali yuan-ti, la capricciosa letalità delle meduse, i mutevoli e ingannevoli doppelganger, gli incubi infantili delle streghe, che incarnano gli effetti devastanti della vecchiaia. Se le aberrazioni e i draghi sono spaventosi perché non sono umani e i nemici umanoidi lo sono perché sono fin troppo umani, gli umanoidi mostruosi uniscono il peggio di entrambe le categorie: sono quasi umani, ma in modo molto, molto *sbagliato*.

Molti umanoidi mostruosi possono farsi passare per umani, almeno a una certa distanza e con poca luce. Eppure possono scatenare un orrore indicibile e spesso sono mossi da pura malevolenza o da istinti predatori. Un umanoide mostruoso potrebbe uccidere degli innocenti per portare avanti un suo piano contorto, o più semplicemente per obbedire a ciò che gli suggerisce la sua natura.



Allucinazione assassina

ESEMPIO: LA NONNA TI VUOLE BENE

Una strega verde vive in una capanna non troppo lontana da un tranquillo villaggio. Usando le sue capacità magiche, ha condotto sotto la sua influenza vari bambini della comunità, scegliendo soprattutto gli orfani o quei bambini trascurati dalle proprie famiglie. Chiamandoli nipotini e riempiendoli di false attenzioni, li usa per attirare gli altri abitanti del villaggio nelle sue grinfie, e si ingrassa di coloro che riesce a catturare e a divorare. Insegna ai bambini che adotta a diventare degli assassini spietati, sopprimendo in loro ogni barlume di moralità e aizzandoli contro le loro stesse famiglie o contro chiunque altro al suo minimo capriccio.

Nuovi mostri

Le seguenti creature sono particolarmente appropriate per una campagna horror ma possono arricchire qualsiasi sessione di D&D. Non va dimenticata la corruzione innata dei non morti e delle creature del sottotipo malvagio (vedi pagina 62). Gli esseri che passano più di 24 ore in presenza di una creatura dotata di corruzione innata iniziano ad accumulare corruzione, proprio come se si trovassero all'interno di un'area corrotta.

ALLUCINAZIONE ASSASSINA

Esterno Medio (incorporeo, malvagio, nativo)
Dadi Vita: 16d8+80 (152 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: Volare 18 m (perfetta)
Classe Armatura: 27 (+5 Des, +12 deviazione), contatto 27, colto alla sprovvista 22
Attacco base/Lotta: +16/-
Attacco: Tocco incorporeo +22 in mischia (2d6 e allucinazione apparente)
Attacco completo: 2 tocchi incorporei +22 in mischia (2d6 e allucinazione apparente)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Ferita penetrante, allucinazione apparente, capacità magiche
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità agli effetti di paura, tratti degli incorporei, tratti degli esterni, resistenza agli incantesimi 22, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +14, Vol +14
Caratteristiche: For -, Des 21, Cos 20, Int 22, Sag 17, Car 26
Abilità: Ascoltare +22, Cercare +25, Concentrazione +24, Conoscenze (arcane) +25, Conoscenze (piani) +25, Conoscenze (religioni) +25, Conoscenze (storia) +25, Decifrare Scritture +25, Diplomazia +31, Intimidire +34, Osservare +22, Percepire Intenzioni +22, Raggirare +29, Sapienza Magica +27
Talenti: Abilità Focalizzata (Intimidire), Arma Focalizzata (tocco incorporeo), Capacità Magica Rapida (*regressione mentale*), Iniziativa Migliorata, Persuasivo, Volontà di Ferro
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o stormo (2-5)

Illustrazione di W. England

Grado di Sfida: 15
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 17-32 DV (Medio); 33-48 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Dall'oscurità emerge una visione spaventosa e terrificante. Emana un'aura minacciosa e malvagia quasi palpabile, e l'aria attorno ad essa sembra farsi gelida.

Gli orrori noti con il nome di allucinazioni assassine sono le incarnazioni letterali della paura. Esistono al solo scopo di terrorizzare gli altri... fino alla morte, se possibile. Non hanno alcuna forma vera, ma appaiono a tutti gli osservatori come la loro più grande paura. Anche coloro che dubitano dell'effetto di allucinazione apparente o che osservano la creatura attraverso *visione del vero* vedono solo l'ombra spettrale della loro più grande paura.

Si crede che il mago dimenticato da tempo che ha sviluppato l'incantesimo *allucinazione mortale* si sia ispirato a queste creature.

Le allucinazioni assassine sono all'incirca di taglia media, anche se possono apparire molto più grandi o piccole. Essendo incorporee, sono prive di peso.

Le allucinazioni assassine parlano Comune, Abissale, Draconico, Elfico, Gnomesco e Infernale. Sono inoltre dotate del potere di telepatia.

COMBATTIMENTO

Le allucinazioni assassine esistono solo per seminare la paura. Preferiscono uccidere attraverso la loro allucinazione apparente e potrebbero arrivare a risparmiare un nemico sopravvissuto, se c'è la possibilità che sparga la voce della sua esperienza di terrore ad altri. Quando un'allucinazione assassina decide di uccidere, tuttavia, si trasforma in un avversario ossessivo e concentrato sul suo obiettivo. Le allucinazioni assassine tendono a concentrarsi sugli incantatori e sui paladini piuttosto che sugli altri nemici.

Ferita penetrante (Str): Il tocco incorporeo di un'allucinazione assassina oltrepassa ogni forma di riduzione del danno, fatta eccezione per quelle che richiedono un materiale specifico (adamantio, ferro freddo, argento alchemico).

Allucinazione apparente (Sop): Chiunque si limiti a gettare uno sguardo verso l'allucinazione assassina la vede come se fosse la sua più grande paura e subisce gli effetti dell'incantesimo *allucinazione mortale*. Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 26 per dubitare, se la sua interazione con l'allucinazione può suggerire che l'oggetto della sua paura non è reale. Un successo rende il soggetto immune all'allucinazione apparente di quella particolare allucinazione assassina per 24 ore, ma il soggetto rimane comunque frastornato per 24 ore a causa del trauma. In caso di fallimento, il bersaglio dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 26 la prima volta che l'allucinazione assassina lo toccherà in combattimento. Se fallisce questo tiro, il soggetto muore di paura. Anche in caso di successo, il bersaglio subisce 3d6 danni. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Se il bersaglio sopravvive a questo primo tocco, può ripetere il tiro salvezza sulla Volontà per dubitare ad ogni ulteriore tocco, finché non muore o finché non dubita dell'allucinazione apparente. Finché ha successo, tuttavia, dovrà continuare ad effettuare tiri salvezza sulla Tempra ogni volta che l'allucinazione assassina lo toccherà.

Capacità magiche: A volontà - *spaventare* (CD 20); 3 volte al giorno - *disperazione opprimente* (CD 22), *paura* (CD 22), *raggio di esaurimento* (+21 contatto a distanza, CD 21); 1 volta al giorno - *onde di affaticamento*, *regressione mentale* (CD 23). 16° livello dell'incantatore. Le CD degli incantesimi sono basate sul Carisma.

Tratti degli incorporei: Un'allucinazione assassina può essere ferita solo da altre creature incorporee, armi magiche, incantesimi, capacità magiche o capacità soprannaturali. Ha il 50% di probabilità di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea, eccetto effetti di forza come *dardo incantato*, o attacchi portati con armi dal *tocco fantasma*. Può attraversare oggetti solidi a volontà, ma non gli effetti di forza. I suoi attacchi ignorano le armature naturali, armature e scudi, mentre bonus di deviazione ed effetti di forza funzionano normalmente contro di essi. Una creatura incorporea si muove silenziosamente e non può essere udita da una prova di Ascoltare a meno che non lo desideri.

Telepatia (Sop): Un'allucinazione assassina può comunicare telepaticamente con ogni creatura entro 30 metri dotata di un punteggio di Intelligenza.

Illustrazione di W. England

DIVORATORE DISFATTO

Aberrazione Media
Dadi Vita: 15d8+60 (127 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 21 (+5 Des, +6 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +11/+16
Attacco: Morso +11 in mischia (1d8+10/19-20 e divorare disfacimento)†
Attacco completo: Morso +11 in mischia (1d8+10/19-20 e divorare disfacimento)† e 2 tentacoli artigliati +6 in mischia (1d6+7)†
Spazio/Portata: 1,5 m/3 m (tentacoli)
Attacchi speciali: Divorare disfacimento, esalazione corrotta, squartare 2d4+7
Qualità speciali: Fiutare disfacimento, riduzione del danno 10/bene, vulnerabilità alla purezza
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +10, Vol +11
Caratteristiche: For 20, Des 20, Cos 19, Int 12, Sag 14, Car 15
Abilità: Ascoltare +11, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Osservare +11, Saltare +31
Talenti: Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi in Combattimento, Spingere Migliorato
Ambiente: Colline temperate
Organizzazione: Solitario



Divoratore disfatto

Grado di Sfida: 8
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 16-30 DV (Medio)
Modificatore di livello: -
†Comprensivo dei modificatori dovuti al talento Attacco Poderoso

Questa creatura ha una forma umanoide ricurva ed emaciata. Dalla sua testa calva sporge una mascella sproporzionata erta di denti aguzzi come lame. Dalla sua bocca si protende una lunga lingua punteggiata di piccoli orifizi dentati. Le braccia della creatura sono gommose e serpentine, e terminano con pinne ricoperte di ganci uncinati.

I divoratori disfatti, pur essendo simili ai ghoul e ad altre creature non morte analoghe, sono aberrazioni viventi che si nutrono, come suggerisce il nome, della corruzione degli altri esseri viventi. Uno scontro con un divoratore disfatto può quindi essere un pericolo ma anche una benedizione: i personaggi afflitti dal disfacimento vengono sollevati dal loro fardello ad ogni attacco del divoratore disfatto, ma la creatura diventa più forte mano a mano che si nutre. Quei personaggi che hanno abbracciato la corruzione e hanno basato i loro poteri su di essa potrebbero ritrovarsi privi di incantesimi o privilegi di classe quando la creatura divora il loro disfacimento.

COMBATTIMENTO

Un divoratore disfatto si tuffa in mischia contro i personaggi corrotti, usando il suo attacco con il morso sull'avversario dotato del punteggio più alto di disfacimento, mentre sferza con i suoi tentacoli gli avversari privi di corruzione. Quando usa il suo attacco con il morso, spalanca le sue mascelle più di quanto dovrebbe essere consentito a una bocca di quelle dimensioni. Quando si ritira dopo avere morso un bersaglio, le minuscole bocche che si aprono sulla sua lunga lingua sembrano lasciare piccole scie di fumo nero collegate al bersaglio.

Un divoratore disfatto preferisce combattere usando il suo talento Attacco Poderoso, che gli infligge una penalità di -5 ai tiri per colpire e un bonus di +5 ai danni. Quando non usa il suo talento Attacco Poderoso, il suo attacco con il morso sale a +16 e quello dei suoi tentacoli artigliati sale a +11, ma il danno del morso scende a 1d8+5 e quello dei tentacoli artigliati a 1d6+2.

Divorare disfacimento (Str): Quando un divoratore disfatto colpisce un personaggio con il suo attacco con il morso, estrae il disfacimento dal corpo del bersaglio e se ne ciba. Il punteggio di disfacimento del bersaglio scende di 1 (fino al minimo di 0). Anche un piccolo frammento di disfacimento come questo è comunque sufficiente a fornire molto nutrimento alla creatura. Ogni punto di disfacimento divorato in questo modo conferisce al divoratore un bonus di +1 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e ai danni degli attacchi successivi, e gli conferisce inoltre 5 punti ferita temporanei. Questi benefici durano per 1 ora.

Se un divoratore disfatto morde un personaggio privo di disfacimento, infligge danni normali al bersaglio ma allo stesso tempo subisce a sua volta 5 danni.

Esalazione corrotta (Sop): Ogni volta che un divoratore disfatto accumula punti ferita temporanei sufficienti a portare il suo totale al di sopra del suo massimo normale, può esalare una nube soffocante di corruzione in un cono di 4,5 metri. Le creature all'interno di questo cono subiscono 1d6 danni per ogni punto di disfacimento consumato dal divoratore nell'ultima ora e subiscono un incremento di 1 al loro punteggio di depravazione. Superando un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 dimezzano il danno e negano l'incremento di depravazione. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Squartare (Str): Se un divoratore disfatto mette a segno entrambi gli attacchi con i suoi tentacoli artigliati, si avvinghia al corpo dell'avversario e ne dilania la carni. Questo attacco infligge automaticamente 2d4+7 danni.

Fiutare disfacimento (Str): Un divoratore disfatto può individuare il disfacimento nelle altre creature. Nei confronti di quelle creature afflitte almeno da disfacimento lieve, dispone a tutti gli effetti della capacità olfatto acuto (vedi pagina 308 del *Manuale dei Mostri*). Non dispone di alcuna capacità nei confronti delle creature libere dal disfacimento. Quando si trova entro 9 metri da varie creature afflitte dal disfacimento, percepisce automaticamente quale creatura possiede il punteggio di disfacimento più alto.

Vulnerabilità alla purezza: Le creature totalmente libere sia dalla depravazione che dal disfacimento oltrepassano automaticamente la riduzione del danno di un divoratore disfatto.

ELEMENTALE DELLA CORRUZIONE

Una massa di putrefazione e disfacimento ribollente, dalla forma vagamente umanoide, emerge dal terreno. Si erge torreggiando ed emana un forte fetore di putrefazione.

Un elementale della corruzione è un essere di puro disfacimento. È composto soltanto da corruzione congelata in una massa semisolida di malvagità primordiale. È un'entità di ira malevola, che prova piacere quando uccide o corrompe le creature viventi che incrociano il suo cammino. Di tanto in tanto è possibile incontrare un elementale della corruzione



Elementale della corruzione

Illustrazione di E. Polak

	Elementale della corruzione, Piccolo Elementale Piccolo (Malvagio)	Elementale della corruzione, Medio Elementale Medio (Malvagio)	Elementale della corruzione, Grande Elementale Grande (Malvagio)
Dadi Vita:	2d8+4 (13 pf)	4d8+16 (34 pf)	8d8+40 (76 pf)
Iniziativa:	+0	+1	+2
Velocità:	9 m (6 quadretti)	9 m (6 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	17 (+1 taglia, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17	19 (+1 Des, +8 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 18	20 (-1 taglia, +2 Des, +9 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta:	+1/-1	+3/+6	+6/+15
Attacco:	Schianto +4 in mischia (1d6+3 più corruzione)	Schianto +6 in mischia (1d8+4 più corruzione)	Schianto +10 in mischia (2d8+7 più corruzione)
Attacco completo:	Schianto +4 in mischia (1d6+3 più corruzione)	Schianto +6 in mischia (1d8+4 più corruzione)	2 schianti +10 in mischia (2d8+7 più corruzione)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Tocco di corruzione	Tocco di corruzione	Tocco di corruzione
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, porta dimensionale, tratti degli elementali, corruzione eccessiva	Scurovisione 18 m, porta dimensionale, tratti degli elementali, corruzione eccessiva	Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, porta dimensionale, tratti degli elementali, corruzione eccessiva
Tiri salvezza:	Temp +5, Rifl +0, Vol +2	Temp +8, Rifl +2, Vol +3	Temp +11, Rifl +4, Vol +4
Caratteritstiche:	For 14, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 14, Car 15	For 16, Des 12, Cos 19, Int 10, Sag 14, Car 15	For 20, Des 14, Cos 21, Int 12, Sag 14, Car 15
Abilità:	Ascoltare +7, Osservare +7	Ascoltare +9, Osservare +9	Ascoltare +13, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +5, Osservare +13
Talenti:	Attacco Poderoso, Impeto di Malevolenza*	Attacco Poderoso, Impeto di Malevolenza*, Incalzare	Attacco Poderoso, Impeto di Malevolenza*, Incalzare, Incalzare Potenziato
Ambiente:	Qualsiasi regione corrotta	Qualsiasi regione corrotta	Qualsiasi regione corrotta
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	3	5	7
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente caotico, sempre malvagio	Generalmente caotico, sempre malvagio	Generalmente caotico, sempre malvagio
Avanzamento:	3 DV (Piccolo)	5-7 DV (Medio)	9-15 DV (Grande)
Modificatore di livello:	-	-	-

*Nuovo talento descritto a pagina 123.

al servizio di qualche altra entità più potente; non trae alcun vantaggio da tale servitù, se non la gioia di poter diffondere ulteriore sofferenza e disfacimento.

Anche se la creatura non è un elementale vero e proprio, dal momento che non è composto da uno dei quattro elementi, sfoggia tutti i tratti e le peculiarità degli elementali. Gli elementali della corruzione solitamente si manifestano all'interno delle aree corrotte, ma di tanto in tanto scaturiscono anche dai cadaveri delle creature corrotte appena uccise. (Questo induce alcuni osservatori a pensare erroneamente che si tratti di qualche tipo di non morti.)

Gli elementali della corruzione a volte assumono forme vagamente umanoidi, ma le loro forme restano costantemente fluide, simili a un liquido viscoso. Emanano un forte fetore di putrefazione e infondono un brivido gelido nell'anima di tutte le creature vicine. Parlano una variante dell'Abissale.

COMBATTIMENTO

Gli elementali della corruzione sono avversari sadici. Amano le imboscate e gli attacchi furtivi. Anche se non esitano a uccidere, preferiscono corrompere i loro bersagli con dosi massicce di corruzione per poi lasciarli a soffrire.

Un elementale della corruzione tende a non usare il suo talento Attacco Poderoso nei primi attacchi, applicandolo non appena capisce che avrà buone possibilità di colpire il suo o i suoi bersagli scelti.

Tocco di corruzione (Str): Chiunque venga colpito da un elementale della corruzione o che tocchi fisicamente un elementale della corruzione deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti acquisirà dei punti di disfacimento. La CD del tiro salvezza e l'ammontare di corruzione ottenuto dipende della tabella sottostante. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Elementale	CD del tiro salvezza	Disfacimento acquisito
Piccolo	13	1
Medio	14	1
Grande	16	1d2
Enorme	20	1d3
Maggiore	22	1d4
Anziano	24	1d6

Porta dimensionale (Mag): 3 volte al giorno. Un elementale della corruzione può diffondere la sua essenza corrotta nell'ambiente circostante per poi ricostituirla in un altro punto, riproducendo gli effetti di un incantesimo *porta dimensionale* (*Manuale del Giocatore*, pagina 270). Farlo equivale a un'azione di movimento. A differenza dell'incantesimo *porta dimensionale*, l'elementale ha diritto di effettuare un'azione subito dopo, se gliene rimangono per quel round.

Tratti degli elementali: Un elementale della corruzione è immune al veleno, agli effetti magici di sonno, alla paralisi e allo stordimento. Non è soggetto ai colpi critici o agli attacchi ai fianchi. Non è soggetto a *rianimare*, *reincarnazione* o *resurrezione* (sebbene un *desiderio limitato*, un *desiderio* o un *miracolo* siano in grado di riportarlo in vita).

Corruzione eccessiva (Str): Un elementale della corruzione ha dei punteggi di disfacimento e di depravazione pari ai suoi DV. Non subisce alcun effetto negativo dalla corruzione.

	Elementale della corruzione, Enorme Elementale Enorme (Malvagio)	Elementale della corruzione, Maggiore Elementale Enorme (Malvagio)	Elementale della corruzione, Anziano Elementale Enorme (Malvagio)
Dadi Vita:	16d8+96 (168 pf)	21d8+126 (220 pf)	24d8+144 (252 pf)
Iniziativa:	+4	+5	+6
Velocità:	12 m (8 quadretti)	12 m (8 quadretti)	12 m (8 quadretti)
Classe Armatura:	21 (-2 taglia, +4 Des, +9 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 17	22 (-2 taglia, +5 Des, +9 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 17	23 (-2 taglia, +6 Des, +9 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta:	+12/+27	+15/+31	+18/+35
Attacco:	Schianto +17 in mischia (2d10+10 più corruzione)	Schianto +23 in mischia (2d10+12 più corruzione)	Schianto +27 in mischia (2d10+13 più corruzione)
Attacco completo:	2 schianti +17 in mischia (2d10+10 più corruzione)	2 schianti +23 in mischia (2d10+12 più corruzione)	2 schianti +27 in mischia (2d10+13 più corruzione)
Spazio/Portata:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Tocco di corruzione	Tocco di corruzione	Tocco di corruzione
Qualità speciali:	Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, porta dimensionale, tratti degli elementali, corruzione eccessiva	Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, porta dimensionale, tratti degli elementali, corruzione eccessiva	Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, porta dimensionale, tratti degli elementali, corruzione eccessiva
Tiri salvezza:	Temp +16, Rifl +9, Vol +9	Temp +18, Rifl +14, Vol +11	Temp +20, Rifl +16, Vol +12
Caratteritstiche:	For 24, Des 18, Cos 23 , Int 12, Sag 14, Car 15	For 26, Des 20, Cos 23 , Int 14, Sag 14, Car 15	For 28, Des 22, Cos 23 , Int 16, Sag 14, Car 15
Abilità:	Ascoltare +23, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +10, Osservare +23	Ascoltare +26, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +26, Sopravvivenza +26	Ascoltare +29, Muoversi Silenziosamente +33, Nascondersi +25, Osservare +29, Sopravvivenza +96
Talenti:	Allerta, Attacco Poderoso, Impeto di Malevolenza*B, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro	Allerta, Attacco Poderoso, Colpo Debilitante, Impeto di Malevolenza*B, Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi Fulminei, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro	Allerta, Attacco Poderoso, Colpo Debilitante, Impeto di Malevolenza*B, Incalzare, Incalzare Potenziato, Oltrepassare Migliorato, Riflessi Fulminei, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente:	Qualsiasi regione corrotta	Qualsiasi regione corrotta	Qualsiasi regione corrotta
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	9	11	13
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente caotico, sempre malvagio	Generalmente caotico, sempre malvagio	Generalmente caotico, sempre malvagio
Avanzamento:	17-20 DV (Enorme)	22-23 DV (Enorme)	25-48 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-	-

*Nuovo talento descritto a pagina 123

EREDE SACRILEGO

Non tutte le creature generate dall'unione tra un esterno malvagio e un mortale generano un mezzo-immondo. Se la donna di una tale unione viene fecondata in un'area dove la corruzione è alta, il risultato è un erede sacrilego. Un erede sacrilego può anche essere creato quando un immondo possiede mentalmente un feto non ancora nato all'interno del grembo. In entrambi i casi, la creatura risultante è dotata di poteri immondi e di una volontà maligna, e risulta ancora più terrificante per la sua capacità di apparire come un semplice mortale.

Cosa ancora peggiore, l'orrore che cresce nel grembo nella madre è già completamente intelligente e possiede la capacità di influenzare le azioni della madre e di osservare il mondo tramite i suoi sensi. Una donna mortale in tali condizioni è spesso costretta a commettere ogni sorta di atti depravati, senza mai completamente capire perché è costretta ad agire in tal modo, almeno finché il bambino non nasce.

Gli eredi sacrileghi sembrano dei normali membri della razza dei loro genitori, ma sono vagamente inquietanti. I loro lineamenti potrebbero essere leggermente irregolari, i loro occhi brillare di una luce malvagia, oppure potrebbero rendere nervose le persone attorno a loro per nessun motivo apparente. La stragrande maggioranza degli eredi sacrileghi è umanoide, sebbene anche gli eredi animali non siano rari.

Tutti gli eredi sacrileghi sono irrimediabilmente malvagi. Quando il bambino viene alla luce, non è più possibile separare un immondo dalla mente e dall'anima appena sviluppata; sono un'unica cosa, fusa assieme per sempre. L'immondo non può mai tornare alla sua forma originaria, e uccidendo l'uno si uccide inevitabilmente anche l'altro. La personalità esatta del bambino dipende dalla natura del genitore o del possessore immondo. Gli eredi sacrileghi formati dai diavoli sono subdoli e ingannevoli, mentre quelli posseduti dai demoni tendono ad essere distruttivi in modo casuale. Gli eredi sacrileghi generati dalla corruzione piuttosto che dalla possessione tendono al caos.

ESEMPIO DI EREDE SACRILEGO

Questa creatura sembra essere un lucertoloide ordinario sotto ogni aspetto, ma il suo sguardo è insolitamente gelido, perfino per un rettile.

Questo esempio utilizza un lucertoloide come creatura base.

Erede sacrilego lucertoloide
Esterno Medio (umanoide atipico malvagio, nativo, rettile)
Dadi Vita: 2d8+11 (11 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 18 (+1 Des, +5 naturale, +2 deviazione) o 20 (+1 Des, +5 naturale, +2 scudo pesante, +2 deviazione), contatto 13, colto alla sprovvista 17 o 19
Attacco base/Lotta: +1/+2
Attacco: Artiglio +2 in mischia (1d4+1 più 2d6 contro creature buone) o randello +2 in mischia (1d6+1 più 2d6 contro creature buone) o giavellotto +2 a distanza (1d6+1)
Attacco completo: 2 artigli +2 in mischia (1d4+1 più 2d6 contro creature buone) e morso +0 in mischia (1d4 più 2d6 contro creature buone) o randello +2 in mischia (1d6+1 più 2d6 contro creature buone) e morso +0 in mischia (1d4 più 2d6 contro creature buone) o giavellotto +2 a distanza (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Charme materno, capacità magica (*charme su persone*), colpo sacrilego
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/bene o magia, scurovisione 18 m, trattenere il fiato, guarigione rapida 4, immunità al veleno, agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale, conoscenze istantanee, resistenza all'acido 5, freddo 5, elettricità 5 e fuoco 5, resistenza agli incantesimi 12
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche: For 13, Des 12, Cos 13, Int 15, Sag 12, Car 14
Abilità: Equilibrio +7, Intimidire +4, Nuotare +5, Percepire Intenzioni +4, Saltare +7
Talenti: Multiattacco
Ambiente: Paludi temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 2
Tesoro: 50% monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +6



Illustrazione di W. England

Erede sacrilego

Gli eredi sacrileghi nati presso le culture più primitive, come ad esempio i lucertoloidi, generalmente vengono disprezzati o banditi. Fin troppo spesso tornano quando hanno ottenuto potere sufficiente a tormentare o asservire i loro simili. Finiscono poi per diventare capi religiosi o di qualche culto.

Combattimento

Gli eredi sacrileghi preferiscono attaccare in modo astuto e insinuante, come ad esempio inviando dei servitori sotto charme contro i loro avversari o tentando di porre sotto charme direttamente i loro nemici. Se il combattimento è inevitabile, usano a volontà il loro colpo sacrilego e le loro capacità magiche. Sono guerrieri intelligenti, che cercano di eliminare per primi i loro avversari più pericolosi.

Charme su persone (Mag): 3 volte al giorno, volontà con CD 13 nega, 2° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Charme materno (Sop): Questo lucertoloide è sempre accompagnato da sua madre, avvolta in un costante miasma di disperazione. Possiede le capacità di un lucertoloide standard (*Manuale dei Mostri*, pagina 165).

Trattenere il fiato: Questo erede sacrilego lucertoloide può trattenere il fiato per 52 round prima di rischiare l'annegamento.

Abilità: Grazie alla sua coda, questo erede sacrilego lucertoloide ottiene un bonus razziale alle prove di Equilibrio, Nuotare e Saltare. I modificatori di abilità riportati nella scheda delle statistiche comprendono una penalità di armatura alla prova di -2 (-4 alle prove di Nuotare) dovuti allo scudo pesante che impugna.

CREARE UN EREDE SACRILEGO

"Erede sacrilego" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi umanoide o umanoide mostruoso (d'ora in avanti indicato come creatura base). Gli eredi sacrileghi animali sono straordinariamente rari; la stragrande maggioranza degli eredi sacrileghi è umanoide.

Un erede sacrilego usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne quanto specificato di seguito.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in esterno (malvagio, nativo). I Dadi Vita, il bonus di attacco base o i tiri salvezza non devono essere ricalcolati. La taglia non cambia.

Classe Armatura: Il potere sacrilego di un erede gli conferisce un bonus di deviazione alla CA pari al suo modificatore di Carisma (per un minimo di 1).

Attacco: Un erede sacrilego ottiene un attacco con artiglio, se già non ne possedeva uno. (Le unghie o gli artigli della creatura non appaiono più forti o più affilati rispetto a quelli normali della sua razza). Se la creatura base è in grado di usare armi, l'erede sacrilego mantiene questa capacità. Un erede sacrilego senz'armi usa i suoi artigli quando effettua un'azione di attacco. Quando è dotato di un'arma, solitamente preferisce usare l'arma.

Attacco completo: Un servitore corrotto che combatte senz'armi può usare i suoi artigli come azione di attacco completo. Se dotato di un'arma, solitamente usa quell'arma come attacco primario e gli artigli come attacco naturale secondario.

Danno: Gli eredi sacrileghi dispongono di attacchi con artigli. Si usa il valore del danno appropriato determinato dalla tabella sottostante o il valore di danno della creatura base (se ne ha uno), scegliendo il più alto.

Taglia	Danno
Piccolissima	1
Minuta	1
Minuscola	1d2
Piccola	1d3
Media	1d4
Grande	1d6
Enorme	1d8
Mastodontica	2d6
Colossale	3d6

Attacchi speciali: Un erede sacrilego conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottiene i seguenti attacchi speciali.

Charme materno (Sop): La madre di un erede sacrilego è perennemente sotto l'effetto di uno *charme su persone* o *charme su animali* (come più appropriato) generato dall'erede. La madre potrebbe essere consapevole del fatto che le sue azioni sono inappropriate, o perfino della natura malvagia di suo figlio, ma non riuscirà mai a riscuotersi dalla devozione emotiva che prova nei suoi confronti. L'erede può passare dai propri sensi a quelli della madre a volontà, come azione gratuita. L'erede può usare qualsiasi sua capacità magica utilizzando la madre come fonte invece che se stesso, in modo analogo a come un mago trasmette incantesimi a contatto attraverso il suo famiglio.

Charme materno non consente alcun tiro salvezza e viene applicato perfino prima della nascita vera e propria dell'erede (dal momento che l'erede nascituro è già intelligente e dotato di nozioni sufficienti a formulare i propri piani).

Capacità magiche (Mag): Un erede sacrilego dotato di un punteggio di Intelligenza o di Saggezza pari o superiore a 8 possiede varie capacità magiche determinate dai suoi Dadi Vita, come indicato nella tabella sottostante. Queste capacità sono cumulative. A meno che non sia specificato altrimenti, una capacità è utilizzabile una volta al giorno. Il livello dell'incantatore è pari ai DV della creatura e la CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

DV	Capacità
1-2	*Charme* su animali o su persone 3 volte al giorno[1]
3-4	*Dissacrare*
5-6	*Debilitazione, protezione dal bene* 3 volte al giorno
7-8	*Immagine maggiore* 3 volte al giorno, *veleno* 3 volte al giorno
9-10	*Dominare animali o dominare persone*[1], *metamorfosi funesta*
11-12	*Animare morti*[2], *visione del vero* 3 volte al giorno
13-14	*Aura sacrilega* 3 volte al giorno, *profanare*
15-16	*Ferire*
17-18	*Portale*[3]
19-20	*Metamorfosi di un oggetto*

1 Un erede sacrilego ottiene *charme su animali* e *dominare animali* se la creatura base è un animale, *charme su persone* e *dominare persone* se la creatura base è umanoide.

2 Un erede sacrilego può controllare fino al quadruplo dei suoi DV di scheletri e zombi grazie a questa capacità, in aggiunta a qualsiasi capacità simile di cui potrebbe disporre grazie ai privilegi di classe.

3 Questa capacità può aprire un *portale* soltanto verso il piano nativo dell'immondo procreatore o possessore che ha generato l'erede. Se l'erede è stato creato dalla corruzione piuttosto che dalla possessione immonda, il portale si apre verso l'Abisso.

Colpo sacrilego (Sop): Le armi naturali di un erede sacrilego e le eventuali armi da mischia da lui utilizzate sono considerate di allineamento malvagio ai fini di oltrepassare la riduzione del danno. Inoltre, tutti gli attacchi di questo tipo infliggono 2d6 danni extra contro gli avversari di allineamento buono.

Qualità speciali: Un erede sacrilego conserva tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene quelle descritte di seguito.

Riduzione del danno 5/bene o magia (Se con 11 DV o meno) o 10/bene e magia (se con 12 DV o più).

Scurovisione entro 18 metri.

Guarigione rapida 4.

Immunità al veleno, nonché agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale.

Conoscenze istantanee: Nel momento in cui il feto viene corrotto o posseduto, sviluppa una conoscenza funzionale del mondo circostante e ha accesso a tutte le sua caratteristiche mentali, abilità e capacità magiche.

Resistenza all'acido 5, freddo 5, elettricità 5 e fuoco 5.

Resistenza agli incantesimi pari ai DV della creatura +10 (fino a un massimo di 35).

Caratteristiche: Quelle della creatura base incrementano come segue: Des +2, Int +6, Sag +2, Car +4. (Nota: I modificatori di Intelligenza, Saggezza e Carisma si applicano anche prima della nascita).

Abilità: Un erede sacrilego ottiene punti abilità come un esterno e dispone di punti abilità pari a (8 + modificatore di Int) x (DV x 3). Non si includono i Dadi Vita provenienti da livelli di classe in questo calcolo: un erede ottiene soltanto i punti abilità da esterno previsti dai suoi Dadi Vita razziali, e ottiene il normale ammontare di punti abilità previsti dai suoi livelli di classe. Le abilità della lista della creatura base sono considerate abilità di classe e le altre di classe incrociata.

Organizzazione: Gli eredi sacrileghi solitamente sono creature solitarie (se si eccettuano gli eventuali servitori che potrebbero attirare), a prescindere dagli usi della creatura base.

Grado di Sfida: 4 DV o meno, come la creatura base +1; da 5 a 10 DV, come la creatura base +2; 11 DV o più, come la creatura base +3.

Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi).

Modificatore di livello: +5.

Tesoro: Come la creatura base.

FARNETICANTE CORROTTO

Un farneticante corrotto è un personaggio la cui mente è stata totalmente infranta dalla corruzione della depravazione.

ESEMPIO DI FARNETICANTE CORROTTO

Questo guerriero fa roteare una catena chiodata nell'aria seguendo una complicata traiettoria. Nelle ombre sotto il suo elmo, i suoi occhi sono spalancati in un'espressione folle. Un ghigno sadico distorce i suoi lineamenti.

Questo esempio utilizza un guerriero umano di 5° livello come creatura base.

Farneticante corrotto, guerriero umano di 5° livello
Umanoide Medio (umano)
Dadi Vita: 5d10+15 (42 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 13 (+1 Des, +4 giaco di maglia perfetto, -2 ira), contatto 9, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +5/+10
Attacco: *Catena chiodata+1* +12 in mischia (2d4+10) o arco corto perfetto +7 a distanza (1d6/x3)
Attacco completo: *Catena chiodata+1* +12 in mischia (2d4+10) o arco corto perfetto +7 a distanza (1d6/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m (catena chiodata fino a 3 m)
Attacchi speciali: Ira perpetua
Qualità speciali: Guarigione rapida 3, follia
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +2, Vol +5
Caratteristiche: For 20, Des 13, Cos 16, Int 10, Sag 8, Car 14

Abilità: Ascoltare +9, Osservare +3, Scalare +3
Talenti: Arma Focalizzata (catena chiodata), Arma Specializzata (catena chiodata), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata), Riflessi in Combattimento
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o banda (2-5)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi)
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: I farneticanti corrotti non possono essere personaggi giocanti.
Proprietà: *Catena chiodata+1*, giaco di maglia perfetto, arco corto perfetto con 10 frecce, *pozione di velocità*

CREARE UN FARNETICANTE CORROTTO

"Farneticante corrotto" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi umanoide o umanoide mostruoso afflitto almeno da livelli lievi sia di disfacimento che di depravazione (d'ora in avanti indicato come creatura base). Viene in genere applicato a una creatura che muore poiché il suo punteggio di depravazione supera il limite massimo di depravazione grave determinato dal suo punteggio di Saggezza; vedi la Tabella 4-1: "Soglie di corruzione" a pagina 63.

Un farneticante corrotto usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne quanto specificato di seguito.

Classe Armatura: Lo stato di ira perpetua del farneticante corrotto gli infligge una penalità di -2 alla Classe Armatura.

Attacchi speciali: Un servitore corrotto conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottiene la capacità di ira perpetua.

Ira perpetua (*Str*): Un farneticante corrotto è perennemente in preda a uno stato di furia malsana simile all'ira barbarica. In questo stato, un farneticante ottiene un bonus di +4 ai suoi punteggi di Forza e Costituzione, un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà e una penalità di -2 alla CA. Quegli effetti in grado di contrastare l'ira, come ad esempio l'incantesimo *calmare emozioni* sopprime temporaneamente questa capacità e nega questi bonus e queste penalità.

A differenza dell'ira barbarica, la furia perpetua del farneticante corrotto non gli impedisce di compiere azioni che richiedono ragionamento o concentrazione. Un farneticante corrotto può lanciare incantesimi, usare abilità, attivare oggetti magici e perfino agire con calma e raziocinio. Conserva almeno un minimo di tattica e di pensiero razionale, anche se la sua follia potrebbe spingerlo a interpretare questi pensieri in modo imprevedibile. Mentre alcuni farneticanti corrotti diventano dei lunatici urlanti, altri manifestano la loro follia in modo più sottile e sinistro. Alcuni casi rari riescono a sopprimere i segni esterni della loro collera innata e a farsi passare, per un periodo di tempo limitato, come esseri normali. Col tempo, tuttavia, perfino il farneticante corrotto dalla volontà più ferrea deve dare sfogo alla sua collera, cedendo a impulsi di furia omicida.

Qualità speciali: Un farneticante corrotto conserva tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene quelle descritte di seguito.

Guarigione rapida (*Str*): Un farneticante corrotto guarisce di 3 punti ferita per round.

Follia (*Str*) Un farneticante corrotto è irrimediabilmente pazzo. Usa il suo modificatore di Carisma per i tiri salvezza sulla Volontà invece del modificatore di Saggezza ed è immune agli effetti di *confusione* e di *demenza*. Chiunque scelga un farneticante corrotto come bersaglio di un'individuazione dei pensieri, controllo mentale o capacità telepatica entra in contatto con la sua mente torturata e subisce 1d3 punti di corruzione (depravazione) da tale contatto.

Un farneticante corrotto non può essere riportato alla sanità se non tramite mezzi come *miracolo* o *desiderio*. Se riportato alla sanità, il farneticante corrotto perde questo archetipo e tutti i modificatori che esso comporta.

Tiri salvezza: Lo stato di ira perpetua di un farneticante corrotto gli conferisce un bonus di +2 ai tiri salvezza.

Caratteristiche: Quelle della creatura base incrementano come segue: For +4 (a causa dell'ira), Cos +4 (a causa dell'ira), Sag -6, Car -6.

Corruzione: Un farneticante corrotto non acquisisce ulteriore corruzione. Ai fini delle capacità speciali, i suoi punteggi di disfacimento e di depravazione sono considerati entrambi pari alla metà del suo punteggio di Carisma +1.

Ambiente: Qualsiasi, generalmente lo stesso della creatura base.

Organizzazione: Solitario o banda (2-5)

Tesoro: Doppio dello standard.

Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi).

Modificatore di livello: I farneticanti corrotti non possono essere personaggi giocanti.



Farneticante corrotto

Illustrazione di S. Prescott

GIGANTE DEL CREPUSCOLO

Gigante del crepuscolo minore
Gigante Medio
Dadi Vita: 6d8+24 (51 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 17 (+1 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +4/+9
Attacco: Artiglio +5 in mischia (1d4+9) o randello pesante +5 in mischia (1d10+15)†
Attacco completo: 2 artigli +5 in mischia (1d4+9) o randello pesante +5 in mischia (1d10+15)†
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Cannibalizzare, squartare 2d4+7
Qualità speciali: Visione crepuscolare, ombre del tramonto
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +3, Vol +4
Caratteristiche: For 20, Des 13, Cos 18, Int 14, Sag 14, Car 15
Abilità: Ascoltare +11, Intimidire +11, Osservare +11, Scalare +14
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Multiattacco
Ambiente: Colline e pianure fredde, temperate e calde
Organizzazione: Solitario o banda (2-4)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 7-11 DV (Medio)
Modificatore di livello: -
†Comprensivo dei modificatori dovuti al talento Attacco Poderoso

Gigante del crepuscolo inferiore
Gigante Grande
Dadi Vita: 12d8+84 (138 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +11 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +9/+25
Attacco: Artiglio +11 in mischia (1d6+21) o randello pesante +11 in mischia (2d8+36)†
Attacco completo: 2 artigli +11 in mischia (1d6+21) e morso +9 in mischia (1d6+15) o randello pesante +11/+6 in mischia (2d8+36) o roccia +1 a distanza (2d6+21)†
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Cannibalizzare, squartare 2d6+18, scagliare rocce, capacità magiche
Qualità speciali: Visione crepuscolare, ombre del tramonto, afferrare rocce
Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +4, Vol +8
Caratteristiche: For 34, Des 11, Cos 25, Int 14, Sag 14, Car 16
Abilità: Ascoltare +17, Intimidire +18, Osservare +17, Scalare +27
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Multiattacco, Spezzare Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente: Colline e pianure fredde, temperate e calde
Organizzazione: Solitario o banda (2-4)
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 13-17 DV (Grande)
Modificatore di livello: -
†Comprensivo dei modificatori dovuti al talento Attacco Poderoso

Gigante del crepuscolo superiore
Gigante Enorme
Dadi Vita: 18d8+198 (279 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 25 (-2 taglia, +17 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 25
Attacco base/Lotta: +13/+40
Attacco: Artiglio +17 in mischia (1d8+32) o randello pesante enorme +17 in mischia (3d8+28)†
Attacco completo: 2 artigli +17 in mischia (1d8+32) e morso +15 in mischia (1d8+22) o randello pesante enorme +17/+12/+7 in mischia (3d8+54) o roccia -2 a distanza (2d8+32)†
Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali: Cannibalizzare, squartare 2d8+27, scagliare rocce, capacità magiche
Qualità speciali: Visione crepuscolare, ombre del tramonto, afferrare rocce
Tiri salvezza: Temp +22, Rifl +5, Vol +10
Caratteristiche: For 48, Des 9, Cos 32, Int 14, Sag 14, Car 18
Abilità: Ascoltare +23, Intimidire +25, Osservare +23, Scalare +10
Talenti: Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Multiattacco, Oltrepassare Migliorato, Spezzare Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente: Colline e pianure fredde, temperate e calde
Organizzazione: Solitario o banda (2-4)
Grado di Sfida: 14
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 18-24 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -
†Comprensivo dei modificatori dovuti al talento Attacco Poderoso

Questa creatura, alta circa 2,7 metri, assomiglia a un troll particolarmente evoluto o a un gigante dalle fattezze bestiali. Le sue lunghe braccia pendono dalle spalle e terminano con dei letali artigli; la sua mascella, anche se non sporge quanto quella di un troll, è comunque allungata ed erta di denti aguzzi. La sua carne è scura, simile a quella di un umano bruciato dal sole, e i suoi occhi risplendono di un'intelligenza malsana.

I giganti del crepuscolo sono cugini predatori dei giganti puri, imparentati da vicino tanto ai troll quanto ai giganti del gelo o del fuoco. I giganti del crepuscolo preferiscono andare a caccia nelle ultime ore del giorno, quando le ombre si allungano e le loro prede iniziano a stancarsi. Sono cacciatori spietati e prediligono le armi naturali, ma sono piuttosto intelligenti e possono mettere in atto piani complessi di ogni genere. Si nascondono ai margini delle terre civilizzate degli umanoidi, dal momento che la loro natura in parte mistica li spinge a consumare la carne degli esseri intelligenti a intervalli regolari.

I giganti del crepuscolo impugnano le armi quando devono, ma raramente diventano degli esperti nel loro uso, in quanto la loro taglia instabile (vedi sotto) impedisce loro di usare la stessa arma troppo a lungo. Indossano abiti e vesti molto ampie, facili da rimuovere e da sostituire. Considerano tutte le altre creature delle prede da divorare o dei pericoli da evitare. Si alleano con le altre razze solo in quei casi in cui credono che così facendo avranno maggiori opportunità di nutrirsi. Le tre categorie presentate in questo volume (minore, inferiore e superiore) non rappresentano tre sottorazze diverse, bensì tre fasi diverse che ogni gigante può attraversare più volte in vita sua. Un gigante del crepuscolo minore (Medio) ha una taglia all'incirca equivalente a un umano alto circa 1,8 metri e insolitamente massiccio, di un peso variabile tra i 150 e i 200 kg, ma la sua stazza può cambiare mano a mano che acquisisce altri Dadi Vita, ancor prima che cambi ufficialmente taglia. Un gigante del crepuscolo inferiore

(Grande) all'inizio ha un'altezza compresa tra i 2,7 e i 3 metri e pesa circa 300 kg. Un gigante del crepuscolo superiore (Enorme) ha un'altezza di circa 4,5 metri e pesa quasi 2.000 kg, ma può arrivare a misurare anche 6 metri di altezza e 3.000 kg di peso.

I giganti del crepuscolo parlano il Comune, il Gigante e altri due linguaggi tipici della regione in cui vivono (Nanico, Elfico, Goblin e Orchesco sono quelli più ricorrenti).

COMBATTIMENTO

Al loro stadio minore, i giganti del crepuscolo preferiscono attaccare di sorpresa o tendere imboscate, dal momento che hanno paura di restare intrappolati in uno scontro aperto con un avversario più forte. Con un cappuccio tirato sul volto e nascondendo le sue mani artigliate, un gigante del crepuscolo può fugacemente passare per un umano o un mezzorco, il che gli è utile per avvicinarsi meglio alle sue prede ignare. Quando si fanno più grossi, tuttavia, o quando affrontano un avversario palesemente più debole, i giganti del crepuscolo sono avversari sbrigativi e diretti. Indeboliscono i loro nemici a distanza usando le loro capacità magiche (se ne hanno) per poi farsi avanti e finirli.

Un gigante del crepuscolo in genere preferisce combattere usando il suo talento Attacco Poderoso. Quando non lo usa, gli attacchi con gli artigli e con il randello di un gigante del crepuscolo minore salgono a +9 e il suo attacco con il morso sale a +7. Il danno dei suoi artigli scende a 1d4+5, quello del morso a 1d4+2 e quello del randello pesante a 1d10+7.

Quando non usa il talento Attacco Poderoso, gli attacchi con gli artigli di un gigante del crepuscolo inferiore salgono a +20, quello con il randello pesante sale a +20/+15, il suo attacco con il morso sale a +18 e quello di scagliare rocce sale a +10. Il danno dei suoi artigli scende a 1d6+12, quello del morso a 1d6+6, quello del randello pesante a 2d8+18 e quello di scagliare rocce a 2d6+12.

Quando non usa il talento Attacco Poderoso, gli attacchi con gli artigli di un gigante del crepuscolo superiore salgono a +30, quello con il randello pesante sale a +30/+25/+20, il suo attacco con il morso sale a +28 e quello di scagliare rocce sale a +11. Il danno dei suoi artigli scende a 1d8+19, quello del morso a 1d8+9, quello del randello pesante a 3d8+28 e quello di scagliare rocce a 2d8+19.

Cannibalizzare (Str): I giganti del crepuscolo acquisiscono potere (Forza, Costituzione e perfino capacità speciali e una maggiore taglia) quando divorano le altre creature. Per ogni 5 Dadi Vita di creature viventi senzienti (Intelligenza 3+) o per ogni 20 DV di creature viventi non senzienti divorate, un gigante del crepuscolo acquisisce 1 Dado Vita. Questi Dadi Vita aggiuntivi conferiscono al gigante del crepuscolo i seguenti benefici speciali:

- Ad ogni Dado Vita aggiuntivo, il gigante del crepuscolo ottiene +1 alla Forza.
- Ad ogni 2 Dadi Vita aggiuntivi, il gigante del crepuscolo ottiene +1 alla Costituzione e +1 all'armatura naturale

Questo beneficio speciale si aggiunge ai benefici che il gigante del crepuscolo ottiene quando cambia categoria (da minore a inferiore, da inferiore a superiore), a quelli che tutte le creature ottengono quando aumentano di taglia e ai normali benefici dovuti all'incremento di Dadi Vita (punti ferita extra, bonus di attacco base e ai tiri salvezza base e talenti aggiuntivi). Tutti questi cambiamenti sono già stati applicati nelle statistiche delle varie categorie di giganti del crepuscolo presentate più sopra.

Quando i Dadi Vita di un gigante del crepuscolo minore arrivano a 12, la creatura si trasforma in un gigante del crepuscolo inferiore. La sua taglia passa da Media a Grande (con i consueti modificatori che questo comporta; vedi pagina 314 del *Manuale dei Mostri*), la sua determinazione e la sua volontà si rafforzano (come indicato dal suo aumento di Carisma) e sviluppa nuove e potenti capacità di vario tipo. Un avanzamento analogo ha luogo a 18 DV, quando un gigante del crepuscolo inferiore diventa un gigante del crepuscolo superiore e la sua taglia passa da Grande a Enorme. I giganti del crepuscolo non crescono mai oltre la taglia Enorme, ma possono continuare ad acquisire Dadi Vita e i benefici da essi procurati, fino a un massimo di 24 Dadi Vita.

Purtroppo per il gigante, questi vantaggi non sono permanenti. Un gigante del crepuscolo deve continuare a cibarsi della carne delle altre creature per rimanere al suo status attuale. Ogni giorno in cui il gigante del crepuscolo non divora almeno 2 Dadi Vita di creature senzienti o 8 Dadi Vita di creature non senzienti, i suoi Dadi Vita si riducono di 1, con conseguente perdita di tutti i benefici associati. Quindi, anche il più potente gigante superiore può indebolirsi e tornare alla forma di gigante minimo in tempi di ristrettezze. I giganti del crepuscolo odiano indebolirsi e la perdita di Dadi Vita è un processo molto doloroso, quindi fanno quello che possono per evitare questa circostanza. Non possono indebolirsi oltre i 5 Dadi Vita; dopo quella soglia, si applicano le consuete regole previste per la fame.

Va ricordato che le statistiche presentate in questa sezione rappresentano la forma più debole di ogni categoria di gigante del crepuscolo.



Illustrazione di S. Prescott

Gigante del crepuscolo

Squartare (Str): Se un gigante del crepuscolo mette a segno entrambi gli attacchi con gli artigli, si avvinghia al corpo del bersaglio e ne dilania le carni. Questo attacco infligge automaticamente danni extra pari ai due attacchi con gli artigli più una volta e mezzo il modificatore di Forza del gigante.

Scagliare rocce (Str): Un gigante del crepuscolo inferiore può scagliare rocce di un peso compreso tra i 20 e i 25 kg ciascuna (oggetti Piccoli) e un gigante del crepuscolo superiore può scagliare rocce del peso compreso tra i 30 e i 40 kg (oggetti Medi) fino a una distanza pari a cinque incrementi di gittata. Un gigante del crepuscolo ottiene un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire quando scaglia le rocce. L'incremento di gittata delle rocce lanciate da un gigante del crepuscolo inferiore è 36 metri, mentre per un gigante del crepuscolo superiore è di 42 metri.

Ombre del tramonto (Sop): Un gigante del crepuscolo è perennemente circondato da un'aura di penombra che offusca la luce intensa e spegne in modo analogo lo spirito dei suoi nemici. Entro un raggio di 3 metri da un gigante del crepuscolo minore, l'illuminazione intensa è considerata illuminazione fioca, anche se le creature dotate di visione crepuscolare (o di scurovisione) non subiscono alcuna penalità in questa area. Inoltre, i nemici all'interno dell'area subiscono una penalità di -2 ai tiri salvezza a causa della disperazione che li opprime.

Il raggio di ombre del tramonto di un gigante del crepuscolo si estende mano a mano che il gigante cresce. L'aura di un gigante del crepuscolo inferiore ha un raggio di 6 metri e quella di un gigante del crepuscolo superiore ha un raggio di 9 metri.

Afferrare rocce (Str): Un gigante del crepuscolo inferiore o superiore può prendere al volo rocce di taglia Piccola, Media o Grande (o proiettili di forma similare). Una volta per round, un gigante che normalmente sarebbe colpito da una roccia può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per afferrarla come azione gratuita. La CD è 15 per una roccia Piccola, 20 per una Media, e 25 per una Grande. (Se il proiettile ha un bonus magico al tiro per colpire, la CD aumenta del valore corrispondente). Il gigante deve essere preparato e consapevole dell'attacco per effettuare il tentativo di afferrare rocce.

Capacità magiche: Il livello dell'incantatore è pari al totale attuale dei Dadi Vita del gigante del crepuscolo. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Gigante del crepuscolo inferiore: 1 volta al giorno - *debilitazione, raggio di indebolimento.*

Gigante del crepuscolo superiore: 1 volta al giorno - *porta dimensionale, risucchio di energia* (CD 23); 2 volte al giorno - *lentezza* (CD 17), *scudo*; 3 volte al giorno - *debilitazione, raggio di indebolimento.*

GIULLARE GRIGIO

Folletto Medio
Dadi Vita: 8d6+16 (44 pf)
Iniziativa: +10
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 18 (+6 Des, +2 deviazione), contatto 18, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +4/+4
Attacco: Scettro +10 in mischia (1d4 più *risata incontenibile di Tasha*) o scettro +10 contatto in mischia (*risata incontenibile di Tasha*)
Attacco completo: Scettro +10 in mischia (1d4 più *risata incontenibile di Tasha*) o scettro +10 contatto in mischia (*risata incontenibile di Tasha*)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Nutrimento empatico, *risata incontenibile di Tasha*
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/ferro freddo (vedi testo), visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 18 (vedi testo)
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +12, Vol +6
Caratteristiche: For 10, Des 23, Cos 14, Int 14, Sag 11, Car 17
Abilità: Acrobazia +11, Ascoltare +3, Diplomazia +10, Intrattenere (commedia) +9, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +12, Osservare +3, Percepire Intenzioni +7, Raggirare +7, Utilizzare Oggetti Magici +12
Talenti: Arma Accurata, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Qualsiasi urbano
Organizzazione: Solitario o equipaggio (1 giullare grigio e 2d4 spenti)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 9-12 DV (Medio)
Modificatore di livello: +2

Una figura smagrita e avvolta nelle pittoresche vesti grigie di un giullare sbuca da dietro l'angolo saltellando. I suoi piedi non fanno alcun rumore sulla pietra e in una mano impugna uno scettro che termina con una testa di bambola.

Il giullare grigio è un folletto ultraterreno attirato dalla presenza degli umanoidi. Si nutre di risate e di gioia, che lo rafforzano, ma risucchia permanentemente queste emozioni dalla sua preda.

I giullari grigi assomigliano a giullari, buffoni o mimi vestiti di grigio, nero o bianco. Tendono ad essere magri, quasi scheletrici. I loro occhi sono freddi e vuoti, le loro bocche sorridenti sono larghe e piene di denti aguzzi ma perfettamente bianchi. Tutti i giullari grigi impugnano uno scettro di qualche tipo, simile a quelli usati dai veri giullari di corte.

Un giullare grigio misura in media 1,8 metri di altezza e pesa circa 55 kg. Parla il Comune, l'Elfico e il Silvano.

COMBATTIMENTO

Ai giullari grigi non piace il combattimento diretto: preferiscono avvicinarsi alle vittime ignare (soprattutto i bambini) e risucchiare la loro gioia e le loro risate. Se un giullare grigio è costretto a combattere, ordina ai suoi spenti di tuffarsi in combattimento e tenta di debilitare il maggior numero possibile di avversari usando *risata incontenibile di Tasha*. Poi si nutre delle risate che seguono, massacrando qualsiasi avversario indifeso, oppure fugge, in base a cosa richieda la situazione.

Nutrimento empatico (Sop): Un giullare grigio può risucchiare le emozioni gioiose dalle creature umanoidi. Il giullare deve trovarsi entro 9 metri da un umanoide vivente che attualmente stia ridendo, provando gioia o emozioni analoghe (il che comprende anche le emozioni suscitate da *risata incontrollabile di Tasha*).

In un singolo round, un giullare grigio può nutrirsi di un numero di persone pari al suo bonus di Carisma (tre bersagli per un tipico giullare grigio). Qualsiasi bersaglio che non superi il suo tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 subisce un risucchio di 1d4 al Carisma. Coloro che scendono a Carisma 0 in questo modo potrebbero diventare spenti (vedi sotto).

I giullari grigi si alimentano di emozioni ma diventano particolarmente deboli non appena si sono nutriti. Per un numero di round pari al totale di punti di Carisma risucchiati, la riduzione del danno di un giullare grigio scende a 5/ferro freddo e la sua resistenza agli incantesimi scende a 12.

Risata incontenibile di Tasha (Mag): A volontà, CD 15, livello dell'incantatore 5°. Il giullare grigio deve toccare il soggetto, o con la mano o con il suo scettro, per usare questa capacità.

SPENTI

Il risultato del risucchio di un giullare grigio varia a seconda del bersaglio. Chiunque possieda più Dadi Vita del giullare grigio perde la capacità di ridere o provare gioia se ridotto a Carisma 0. Quelli dotati di un numero di Dadi Vita pari o inferiori al giullare grigio, tuttavia, diventano coloro che i giullari grigi chiamano "gli spenti". Perdono ogni coscienza di sé, nonché ogni capacità di provare emozioni positive. Anche se non sono del tutto privi di mente, non intraprendono alcuna azione a meno che il giullare grigio che ha effettuato il risucchio non dia loro degli ordini. Gli spenti diventano i seguaci e i soldati del giullare. Perdono tutte le capacità basate sull'allineamento o quelle che fanno uso del Carisma, ma conservano tutte le altre. Un singolo giullare grigio può controllare un totale di DV di spenti pari al quadruplo dei propri.



Giullare grigio

Illustrazione di W. England

Grado di Sfida: 8
Tesoro: 50% monete; nessun bene; 1/10 oggetti
Allineamento: Sempre neutrale o caotico, generalmente malvagio
Avanzamento: 10-20 DV (Grande); 20-30 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa sagoma umanoide è molto più grossa di qualsiasi essere umano e avanza a passi strascicati. Emana un debole odore di putrefazione e sembra essere stata cucita assieme usando i resti di vari corpi. Una luce malevola e intelligente brilla nei suoi occhi quando la creatura esamina l'area con uno sguardo intenso e inquietante.

Il cosiddetto golem cadaverico viene spesso scambiato per un normale golem di carne, ma è più intelligente (anzi, è una creatura senziente vera e propria) e di gran lunga più pericoloso. È in grado di sfruttare le abilità e le capacità di coloro che hanno contribuito al suo corpo e quindi va costantemente in cerca di quegli umanoidi che sfoggiano doti che possono fargli gola.

Si crede che il primo golem cadaverico sia stato il frutto di un errore nel corso della creazione di un golem di carne. Solitamente indossano qualsiasi abito che riescano a trovare, oppure rubano quelli che più si adattano alle loro masse gigantesche. Un golem cadaverico è alto 2,4 metri e pesa circa 250 kg. In genere parla il Comune e un altro singolo linguaggio, in base alla razza e alla regione di provenienza, ma può imparare altri linguaggi nel corso della sua esistenza.

GOLEM CADAVERICO

Costrutto Grande
Dadi Vita: 10d10+30 (85 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +1 Des, +10 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta: +7/+16
Attacco: Schianto +11 in mischia (2d8+5) o spada bastarda grande +11 in mischia (2d8+7)
Attacco completo: 2 schianti +11 in mischia (2d8+5) o spada bastarda grande +11+6 in mischia (2d8+7)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Vedi sotto
Qualità speciali: Assimilare carne, tratti dei costrutti, riduzione del danno 5/adamantio, scurovisione 18 m, immunità alla magia, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +3
Caratteristiche: For 12, Des 13, Cos -, Int 12, Sag 11, Car 10
Abilità: Le abilità dei golem cadaverici non solo variano da un golem all'altro, ma i gradi delle abilità di un golem specifico cambiano mano a mano che il golem assimila nuove parti del corpo. Un golem cadaverico standard (Int 12) possiede 39 punti abilità. *Serie tipica di abilità:* Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +8, Osservare +7, Saltare +12
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spezzare Migliorato
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o banda (2-4)

COMBATTIMENTO

I golem cadaverici non esitano a distruggere ogni creatura o ogni cosa che li minacci o che si frapponga dinanzi ai loro obiettivi. Alcuni sviluppano sete di potere o di ricchezza, mentre altri desiderano semplicemente essere lasciati in pace. Tuttavia mostrano tutti un'indole omicida. I golem cadaverici vanno in cerca degli umanoidi dotati delle capacità che desiderano avere, con l'intento di uccidere i loro bersagli e trafugare quelle capacità.

Un golem cadaverico tende a non usare il suo talento Attacco Poderoso nei primi attacchi, applicandolo non appena capisce che avrà buone possibilità di colpire il suo o i suoi bersagli scelti.

Assimilare carne (Str): Un golem cadaverico può scegliere di sostituire uno dei suoi arti, uno dei suoi organi sensoriali o un'altra parte del corpo con una parte analoga prelevata a un umanoide vivente o appena ucciso. Così facendo il golem acquisisce le abilità e le capacità associate a quella particolare parte del corpo. Il golem, tuttavia, non può ottenere punti abilità superiori ai suoi DV + 3. Quindi, se il golem acquisisce le mani di un ladro e desidera assimilare alcuni gradi dell'abilità Scassinare Serrature del ladro, il golem dovrà perdere altri gradi di abilità da lui posseduti al momento. Il golem non può mai ottenere da una parte del corpo più gradi di quelli posseduti dal proprietario originale; quindi, se il ladro possedeva 4 gradi in Scassinare Serrature, il golem non può ottenere più di 4 gradi dalle sue mani, anche se è disposto a perdere altri punti abilità oltre ai 4 appena acquisiti.

Il golem può inoltre acquisire alcune capacità straordinarie e soprannaturali, se preleva le parti del corpo adatte ai membri delle classi o delle razze adeguate. Può disporre soltanto di una capacità del genere alla volta, e quando assimila nuove parti può scegliere se mantenere quella che già possiede o se assimilarne una nuova. La tabella sottostante indica alcune possibili abilità e capacità che il golem può acquisire; il DM può aggiungere altre capacità e abilità alla lista, se lo desidera.

Infine, un golem cadaverico si cura di 2d8+5 danni ogni volta che acquisisce una nuova parte. Aggiungere una nuova parte del corpo è un'azione di round completo.

Parte del corpo	Possibili nuove abilità	Possibili nuove capacità[1]
Occhi	Cercare, Osservare	Scurovisione (se migliore di quella del golem)
Orecchie	Ascoltare	Percezione cieca
Lingua	Diplomazia, Parlare Linguaggi	-
Mani	Rapidità di Mano, Scalare, Scassinare Serrature	Nemico prescelto, raffica di colpi, punire, attacco furtivo
Cervello[2]	Conoscenze (qualsiasi)	-
Cuore	-	Ira
Gambe	Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare	Eludere, movimento veloce

1 La parte deve provenire da un personaggio o una razza dotata di questa capacità. Un golem cadaverico può disporre soltanto di una capacità del genere alla volta.
2 La personalità di un golem cadaverico è vincolata misticamente alla sua forma. Cambiando cervello, il golem non cambia la sua identità.

Tratti dei costrutti: Un golem cadaverico è immune a veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti di morte, effetti di necromanzia, effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame e effetti sul morale) e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a danni extra dai colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchio alle caratteristiche, affaticamento, esaurimento o risucchio di energia. Non può guarirsi dai danni ma può essere riparato. Possiede scurovisione entro 18 m e visione crepuscolare.

Immunità alla magia (Str) Un golem cadaverico è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che consenta la resistenza agli incantesimi. Inoltre, certi incantesimi ed effetti magici funzionano diversamente contro la creatura, come indicato di seguito.

Un incantesimo *cura ferite* o *guarigione* rallenta il golem come se su di esso fosse stato lanciato un incantesimo *lentezza*) per una durata pari al doppio del livello dell'incantesimo. Un incantesimo *infliggi ferite* o *ferire* dissolve eventuali effetti di *lentezza*.

Rigenerazione infligge danni pari a 4d8 più il livello dell'incantatore, il quanto il corpo del golem rigetta le parti appena assimilate. Impedisce inoltre al golem di fare uso di qualsiasi capacità speciale fornita dalle parti acquisite per 2d4 round. Il golem può tentare di superare un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni e mantenere la sua capacità speciale.

COSTRUZIONE

I pezzi di un golem cadaverico devono provenire da cadaveri di umanoidi normali che non si siano decomposti eccessivamente. L'assemblaggio richiede un minimo di sei cadaveri diversi (uno per ogni arto, il torace (compresa la testa) e il cervello. In alcuni casi potrebbero essere necessari ulteriori corpi. Sono necessari anche unguenti e cuciture speciali del valore di 750 mo. Per creare un golem cadaverico è necessario lanciare un incantesimo contrassegnato con il descrittore del male. Questo rito è usato assai raramente, dal momento che ben pochi incantatori sono interessati a creare un golem omicida e senziente che non sono in grado di controllare.

Per mettere assieme il corpo è necessaria una prova di Artigianato con CD 16 (lavorare pellami) o una prova di Guarigione con CD 16.

Li 12°; Creare Costrutti, *forza del toro, creare non morti, costrizione/cerca, desiderio limitato*, l'incantatore deve essere almeno di 12° livello; Prezzo 30.000 mo; Costo 15.750 mo + 1.170 PE.



Golem cadaverico

Illustrazione di Daarken

IMP DI PALUDE

Folletto Piccolo (acquatico)
Dadi Vita: 4d6+8 (22 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: 9 m (6 quadretti), nuotare 9 m (vedi testo)
Classe Armatura: 18 (+1 taglia, +5 Des, +2 naturale)
Attacco base/Lotta: +2/-3
Attacco: Artiglio +8 in mischia (1d3 -1 più infermità)
Attacco completo: 2 artigli +8 in mischia (1d3 -1 più infermità)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Infermità, sprofondare, stagnare
Qualità speciali: Anfibio, codice legale, riduzione del danno 5/ferro freddo, immunità ad acido, paralisi, veleno e sonno, visione crepuscolare, scavare liquido, resistente agli effetti mentali
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +9, Vol +6

Caratteristiche: For 8, Des 21, Cos 15, Int 12, Sag 15, Car 12
Abilità: Ascoltare +11, Cercare +10, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +16, Nuotare +14, Osservare +11, Sopravvivenza +9
Talenti: Arma Accurata, Capacità Focalizzata (affondare)[B], Iniziativa Migliorata
Ambiente: Qualsiasi palude
Organizzazione: Solitario o nidiata (2-6)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: 1/10 monete, 50% beni, 50% oggetti
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 5-12 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: +5

Una piccola creatura umanoide emerge dalle acque stagnanti della palude. È nuda, fatta eccezione per il muschio e le foglie che aderiscono alla sua pelle chiazzata e verdastra, e sfoggia lunghe orecchie a punta. I suoi occhi scintillano e il suo ghigno mette in mostra denti aguzzi da cui cola acqua di palude.

Gli imp di palude (che non sono collegati in alcun modo agli imp immondi) sono piccoli folletti acquatici che tormentano chiunque si trovi ad attraversare il loro territorio. Sono creature crudeli e maliziose, ansiose di infliggere sofferenze e morte agli intrusi. Stranamente, varie nidiate (famiglie molto numerose) di imp di palude seguono un sistema personale di leggi, un codice d'onore che sono psicologicamente impossibilitate a violare. Questo codice varia da nidiata a nidiata e da palude a palude. Ad esempio, una famiglia di imp di palude potrebbe lasciar stare un gruppo di viaggiatori se uno di loro è disposto a rischiare la vita in un gioco d'astuzia o in una corsa attraverso il terreno infido della palude, misurandosi con uno degli imp. Un'altra nidiata potrebbe consentire il passaggio a chiunque riesca a indovinare il loro nome di famiglia. Altri ancora (specialmente coloro che in origine erano degli elfi, vedi sotto), potrebbero riconoscere istintivamente un qualsiasi elfo della loro comunità di origine e concedere loro di passare. Gli imp di palude sono riluttanti a rivelare le loro leggi e i loro codici, e scoprire il metodo di passare presso un gruppo non offre alcuna garanzia di poter fare altrettanto presso un altro.

Gli imp di palude sono alti circa 60 cm e pesano 10 kg. Parlano il Comune e il Silvano; circa la metà di loro è in grado anche di parlare un Elfico rudimentale.



Imp di palude

Illustrazione di W. England

COMBATTIMENTO

Gli imp di palude non sono combattenti potenti e preferiscono evitare gli scontri diretti. La loro tattica preferita consiste nell'usare la loro capacità di sprofondare su tutti i nemici, per poi attaccare in massa coloro che riescono a resistere. Fuggono se il combattimento volge al peggio, e se sconfitti provano a offrire il passaggio sicuro attraverso la palude in cambio delle loro vite.

Infermità (Str): Chiunque venga colpito dall'attacco con artiglio di un imp di palude deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14, altrimenti rimarrà infermo per 2d4 minuti. Il fallimento di più tiri salvezza non produce effetti cumulativi, ma può prolungare la durata dell'infermità. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Sprofondare (Sop): Un imp di palude può, con una semplice occhiata, provocare l'affondamento di chiunque si trovi sull'acqua o in acqua, sul fango o su qualsiasi altra superficie non del tutto solida. Questa capacità funziona entro 18 metri. Superando un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 un bersaglio nega questo attacco e diventa immune all'attacco di sprofondare di quel particolare imp di palude per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Se non supera il tiro salvezza, il bersaglio è trascinato sotto la superficie da una forza spettrale; questo effetto richiede 1 round completo, più 1 round aggiuntivo per ogni punto di bonus di Forza del personaggio, se ne possiede uno. Una volta sotto la superficie, il personaggio è soggetto ad annegamento (si applicano le normali regole dell'annegamento). Un bersaglio può essere salvato se viene aiutato da un altro che supera una prova di Forza con CD 30, ma questo serve solo a far ripartire il processo da capo. L'effetto ha termine istantaneamente se l'imp di palude viene ucciso, se il bersaglio è collocato su una superficie di pietra solida, se viene sollevato a più di 1,5 metri dalla superficie della palude o se si porta al di fuori del raggio di azione (a oltre 18 metri dall'imp di palude).

Se un qualsiasi elfo (ma soltanto un elfo) muore in questo modo, non muore davvero. Entra invece in una forma di stasi al di sotto della palude, nel corso della quale si rimpicciolisce e si raggrinzisce per una durata di tredici giorni. Al termine di quel periodo, l'elfo si trasforma in un imp di palude. Ottiene una comprensione istintiva delle leggi della sua nidiata e un allineamento legale malvagio. Ricorda poco o nulla della sua vita passata.

Stagnare (Sop): Qualsiasi liquido non magico che si trovi entro 18 metri da un imp di palude diventa immediatamente stagnante. Questo effetto rende l'acqua, il vino, il latte e ogni altro liquido non potabile; chiunque ne beva deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14, altrimenti rimarrà nauseato per 1d3 ore. Questa capacità non ha effetto sulle pozioni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Anfibio (Str): Gli imp di palude possono sopravvivere agevolmente sia in acqua che sul terreno.

Codice legale (Str): Ogni nidiata di imp di palude è tenuto ad osservare un particolare codice di comportamento. Se un imp di palude viola il suo codice legale non può usare la sua capacità di sprofondare e perde le sue immunità e le sue resistenze.

Scavare liquido (Str): Quando si sposta attraverso acque stagnanti e fangose, o attraverso liquidi più densi dell'acqua pura, un imp di palude può usare la sua capacità di scavare al posto della sua capacità di nuotare.

Tiri salvezza: Gli imp di palude ottengono un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e le capacità di influenza mentale. (Questo bonus non è compreso nei modificatori ai tiri salvezza sopra riportati).

Abilità: Gli imp di palude ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Un imp di palude ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi effettuate nel suo ambiente nativo e a qualsiasi prova di Nuotare effettuata per compiere azioni speciali o per sfuggire a un pericolo. Può scegliere di prendere sempre 10 a una prova di Nuotare, anche se distratto o minacciato. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

RAMPICANTE OSSEO

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 7d8+42 (73 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 3 m (2 quadretti), scavare 3 m (solo su suolo e terra soffice)
Classe Armatura: 19 (-1 taglia, +2 Des, +8 naturale) contatto 11, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +5/+16
Attacco: Schianto +11 in mischia (2d4+7 più 1d4) o tentacolo +11 in mischia (afferrare migliorato e stritolare)
Attacco completo: 2 schianti +11 in mischia (2d4+7 più 1d4) o 2 tentacoli +11 in mischia (afferrare migliorato e stritolare) o schianto +11 in mischia (2d4+7 più 1d4) e tentacolo +11 in mischia (afferrare migliorato e stritolare)
Spazio/Portata: 3 m/3 m (4,5 con tentacolo)
Attacchi speciali: Stritolare (2d4+7 più 1d4), afferrare migliorato, foglie laminari
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, attrazione illusoria, visione crepuscolare, coscienza collettiva, tratti pseudovegetali
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +4, Vol +8
Caratteristiche: For 25, Des 15, Cos 22, Int 8, Sag 16, Car 12
Abilità: Ascoltare +4, Nascondersi -1, Osservare +4, Sopravvivenza +6
Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Foreste o paludi temperate
Organizzazione: Solitario, vedi testo
Grado di Sfida: 6
Tesoro: 1/10 monete, 50% beni, 50% oggetti
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 8-14 DV (Grande); 15-21 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Dal centro dello stagno spunta una chiazza di piante che sembra un groviglio di piccoli alberi e grosse liane. Le foglie sembrano pallide ma normali a prima vista; un esame più ravvicinato rivela che il loro colore è un bianco sporco venato di verde. Le liane vibrano debolmente, anche se non soffia alcun vento.



Rampicante osseo

Il rampicante osseo è un grosso predatore che si nasconde nel folto della vegetazione. Anche se può essere facilmente scambiato per un vegetale (come è accaduto anche agli studiosi più saggi), è in realtà un'aberrazione. La sua natura diventa più chiara esaminandone un esemplare morto; vasi sanguigni e filamenti di cartilagine spuntano dall'interno di ciò che sembravano liane e rami, e un vasto sistema nervoso scorre sottoterra là dove dovrebbero esserci delle radici, collegando non solo tutte le parti del rampicante osseo fra loro, ma anche agli altri rampicanti ossei nell'area. I rampicanti ossei si nutrono del sangue che versano tramite le loro foglie laminari con uno schianto o un attacco stritolante, oltre a estrarre sostanze nutrienti dal suolo come fanno i vegetali veri. Preferiscono il sapore delle creature senzienti in decomposizione sopra ogni altra cosa. Anche se non sono particolarmente intelligenti, i predatori ossei sono molto astuti e capaci di adattarsi alle tattiche e alle capacità che sono state usate contro di loro.

I rampicanti ossei comprendono il Comune e il Silvano. Non sono dotati dell'apparato necessario a parlare, ma potrebbero farlo fugacemente attraverso la loro capacità di attrazione illusoria.

COMBATTIMENTO

I rampicanti ossei, grossi, lenti e non particolarmente svegli, preferiscono lasciare che siano le loro prede a venire a loro. Usando il loro aspetto innocuo e la loro capacità di attrazione illusoria, attirano le creature entro la loro portata e poi attaccano e continuano ad attaccare finché non le uccidono. Un rampicante osseo in procinto di perdere uno scontro tenta di fuggire scavando (una vista surreale, in cui una dozzina di alberelli e di fronde scompaiono nel terreno come se fossero stati strattonati da qualcuno sottoterra).

Stritolare (Str): Un rampicante osseo infligge automaticamente danni da stritolamento se supera una prova di lotta.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un rampicante osseo deve mettere a segno un attacco con un tentacolo. Può allora tentare di cominciare una lotta come azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Foglie laminari (Str): Le foglie biancastre di un rampicante osseo sono sorprendentemente rigide e affilate come lame. Sono queste foglie a infliggere gli 1d4 danni extra negli attacchi di schianto e di stritolamento. Questo danno extra è considerato un danno tagliente.

Attrazione illusoria (Sop): Un rampicante osseo può generare illusioni dettagliate ma di breve durata, ideate per attirare la sua preda entro portata. In genere tali visioni riproducono qualcosa di prezioso deposto a terra tra le fronde o un individuo ferito che chiede aiuto. Questa capacità funziona come l'incantesimo *immagine maggiore* (*Manuale del Giocatore*, pagina 241; 7° livello dell'incantatore), con la differenza che

Illustrazione di E. Polak

l'illusione dura solo 1d6+1 round e che il rampicante osseo deve aspettare 1d4 round prima di poter usare di nuovo questa capacità. Chi interagisce con l'illusione ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 per dubitare. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Coscienza collettiva (Str): Un rampicante osseo funziona come una creatura indipendente, ma resta parte di un insieme molto più vasto. Quando ci si imbatte in un singolo rampicante osseo, quel rampicante in realtà non è mai da solo. Se in un'area sono presenti dei rampicanti ossei, la regione ne contiene sempre 1d6+6 esemplari. Sono considerate creature solitarie in quanto ogni rampicante osseo del gruppo può trovarsi ovunque da 90 metri a 1,5 km di distanza dal suo simile più vicino. Tutti i rampicanti ossei del gruppo rimangono tuttavia parte della stessa creatura, collegati da chilometri di nervature sotterranee. Tutto ciò che un rampicante osseo sperimenta è noto anche agli altri, quindi quei personaggi che si imbattono in un secondo rampicante osseo dopo averne sconfitto un primo scopriranno che la creatura conosce bene le loro tattiche e le loro capacità.

Tratti pseudovegetali: Anche se un rampicante osseo non è un vegetale, dispone di molti tratti tipici dei vegetali. Un rampicante osseo è immune agli effetti di sonno magico, paralisi, stordimento, incantesimi e capacità di influenza mentale (charme, compulsione, allucinazione, trama ed effetti di morale). Dispone di una sorta di fortificazione contro i colpi critici: il 50% di tutti i colpi critici funzionano come colpi normali.

I rampicanti ossei assomigliano così tanto a un vegetale che un personaggio deve effettuare una prova di Osservare per capire che un rampicante osseo è qualcosa di diverso da una normale pianta; un fallimento indica che il personaggio si avvicina alla portata estesa della creatura quanto basta da farsi attaccare prima di capire che c'è qualcosa che non va.

Abilità: I rampicanti ossei ottengono un bonus razziale di +12 alle prove di Nascondersi effettuate nelle foreste o nelle aree di folta vegetazione.

SANGUEMARCIO

Non morto Medio
Dadi Vita: 10d12 (65 pf)
Iniziativa: -5
Velocità: 6 m (4 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura: 5 (-5 Des), contatto 5, colto alla sprovvista 5
Attacco base/Lotta: +5/+8
Attacco: Schianto +8 in mischia (1d6+4 più febbre del sangue)
Attacco completo: Schianto +8 in mischia (1d6+4 più febbre del sangue)
Spazio/Portata: 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Febbre del sangue, stritolare 1d6+4, afferrare migliorato, infiltrazione di sangue
Qualità speciali: Vista cieca 18 m, riduzione del danno 5/-, immunità, scindersi, seguire tracce infette, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl -2, Vol +2
Caratteristiche: For 17, Des 1, Cos -, Int -, Sag 1, Car 14
Abilità: Scalare +11
Talenti: -
Ambiente: Sotterranei o urbani
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 11-20 DV (Medio); 21-30 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Quella che sembra una grossa pozza di sangue scuro e viscido, punteggiata di chiazze di fluido più viscoso, improvvisamente scatta in avanti come un'ondata di melma.

Un sanguemarcio è un non morto simile a una melma. Sebbene i sapienti fossero in origine convinti che i sanguemarcio fossero melme uccise e animate da qualche incantesimo necromantico, di recente è stato scoperto che il sanguemarcio non è affatto una melma, nonostante la sua forma simile. Un sanguemarcio è invece composto dai fluidi rimanenti di una creatura dissolta nell'acido o liquefatta in qualche modo. I sanguemarcio non hanno altro obiettivo che quello di consumare i fluidi dei viventi, che corrodono grazie alla loro capacità di febbre del sangue.

La maggior parte dei sanguemarcio ha un diametro di circa 2,4 metri e uno spessore che varia dai 5 ai 15 centimetri. Un esemplare tipico pesa circa 200 kg.

COMBATTIMENTO

Un sanguemarcio attacca usando degli pseudopodi fatti della sua stessa sostanza, spesso riuscendo a colpire da una distanza sorprendente. Anche se privo di intelligenza, è dotato di una forma istintiva di astuzia che gli consente di riconoscere le



Illustrazione di Daarken

Sanguemarcio

circostanze più vantaggiose per un attacco (o il momento di ritirarsi, se un combattimento volge al peggio). Un sanguemarcio preferisce uccidere la sua preda immediatamente dopo averla infettata, in modo da poter pasteggiare sul posto, ma se crede di non poter vincere lo scontro, si ritira e poi segue le tracce di coloro che ha infettato, in modo da poterli consumare in seguito.

Febbre del sangue (Sop): Malattia soprannaturale - schianto (o qualsiasi contatto fisico, compresa la lotta o colpire un sanguemarcio usando un attacco senz'armi), Tempra CD 17, periodo di incubazione 1 minuto, danni 1d6 Cos e 1d4 Car. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

A differenza delle normali malattie, la febbre del sangue permane finché la creatura non scende a Costituzione 0 (nel qual caso muore) o non viene curata. La febbre del sangue è una potente maledizione, non una malattia naturale. Se un personaggio cerca di lanciare qualsiasi incantesimo di evocazione (guarigione) su una creatura affetta da febbre del sangue, deve prima superare una prova di livello dell'incantatore con CD 20, altrimenti l'incantesimo non avrà effetto.

Per eliminare la febbre del sangue è prima necessario rimuovere la maledizione con *spezzare incantamento* o *rimuovi maledizione* (entrambi gli incantesimi richiedono una prova di livello dell'incantatore con CD 20), dopodiché non sarà più necessaria alcuna prova di livello dell'incantatore per lanciare incantesimi di guarigione sulla creatura e la febbre del sangue potrà essere curata magicamente, come qualsiasi malattia normale.

Una creatura che muore a causa della febbre del sangue (o che muore per qualsiasi motivo mentre è affetta da febbre del sangue) si scioglie in una pozza di sangue denso, e perfino la sua carne e i suoi organi si liquefanno. Un sanguemarcio si ciba di questi resti.

Stritolare (Str): Un sanguemarcio infligge danni con schianto automatici se supera una prova di lotta, oltre ad avere la possibilità di infettare il bersaglio con la febbre del sangue.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un sanguemarcio deve mettere a segno un attacco con schianto. Può dunque tentare di cominciare una lotta come azione gratuita e senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare. Quelle creature che non hanno ancora contratto la febbre del sangue devono effettuare un nuovo tiro salvezza ad ogni round in cui rimangono in lotta per evitare di contrarre la malattia.

Infiltrazione di sangue (Sop): Se un sanguemarcio sta perdendo uno scontro, potrebbe tentare di nascondersi nel corpo di una creatura già infettata dalla febbre del sangue. Il sanguemarcio ha bisogno soltanto di toccare qualcuno che sia stato già infettato e potrà quindi defluire nel suo corpo. L'individuo può opporsi a questa invasione superando un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17. Se lo fallisce, il sanguemarcio si insinua nel sistema sanguigno del bersaglio e il bersaglio resta nauseato fino a quando il sanguemarcio resta dentro di lui. Il sanguemarcio può essere espulso attraverso l'applicazione di un incantesimo *rimuovi malattia* o *guarigione*, se l'incantatore supera una prova di livello dell'incantatore con CD 20. Altrimenti potrà rimanere fino a 24 ore all'interno dell'ospite prima di doversene andare, riversandosi a terra in un fiotto di sangue che sgorga dai vari orifizi della creatura ospite.

Scindersi (Str): Le armi taglienti e perforanti non infliggono alcun danno su un sanguemarcio. La creatura si scinde invece in due sanguemarcio identici, ognuno dotato della metà dei punti ferita attuali dell'originale (arrotondando per difetto). Un sanguemarcio con 10 punti ferita o meno non può scindersi ulteriormente e muore se scende a 0 punti ferita. La scissione ha luogo soltanto se un attacco infligge effettivamente dei danni; quei colpi che vengono completamente annullati dalla riduzione del danno di un sanguemarcio non ne provocano la scissione.

Seguire tracce infette (Sop): Un sanguemarcio può percepire la distanza e la direzione di chiunque sia stato infettato dalla febbre del sangue, purché il soggetto si trovi entro una distanza pari a 1,5 km per i Dadi Vita del sanguemarcio e non sia situato all'interno di un *campo anti-magia* o di altri effetti analoghi.

Abilità: Un sanguemarcio ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 a una prova di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

SERVITORE CORROTTO

Un servitore corrotto è un mortale trasformato in un orrendo servitore non morto delle forze del male.

ESEMPIO DI SERVITORE CORROTTO

Questo guerriero fa roteare una catena chiodata nell'aria seguendo una complicata traiettoria. Nelle ombre sotto il suo elmo, due bagliori di luce verde balenano là dove dovrebbero trovarsi i suoi occhi.

Questo esempio utilizza un guerriero umano di 5° livello come creatura base.

Servitore corrotto, guerriero umano di 5° livello
Non morto Medio (umanoide atipico)
Dadi Vita: 5d12 (32 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 20 (+2 Des, +4 naturale, +4 giaco di maglia perfetto), contatto 12, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +5/+10
Attacco: Artiglio +10 in mischia (1d4+5) o *catena chiodata+1* +12 in mischia (2d4+10) o arco corto perfetto +8 a distanza (1d6/x3)
Attacco completo: 2 artigli +10/+10 in mischia (1d4+5) o *catena chiodata+1* +12 in mischia (2d4+10) o arco corto perfetto +8 a distanza (1d6/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m (catena chiodata fino a 3 m)
Attacchi speciali: Aura di paura
Qualità speciali: Cambiare forma, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 3, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +3, Vol +3
Caratteristiche: For 20, Des 15, Cos -, Int 10, Sag 14, Car 12
Abilità: Ascoltare +6, Osservare +6, Scalare +9
Talenti: Arma Focalizzata (catena chiodata), Arma Specializzata (catena chiodata), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata), Riflessi in Combattimento
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o banda (2-5)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi)
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: -

Combattimento

Gli attacchi con gli artigli di questo servitore corrotto sono considerati armi magiche ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Questo servitore corrotto usa il suo talento di Attacco Poderoso in modo intelligente, applicandolo non appena capisce che avrà buone possibilità di colpire il suo o i suoi bersagli scelti.

Il tiro salvezza sulla Volontà contro l'aura di paura di questo servitore corrotto ha una CD pari a 13. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Proprietà: Catena chiodata+1, giaco di maglia perfetto, *pozione di velocità*.

CREARE UN SERVITORE CORROTTO

"Servitore corrotto" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi umanoide o umanoide mostruoso afflitto almeno da livelli lievi sia di disfacimento che depravazione (d'ora in avanti indicato come creatura base). Viene in genere applicato a una creatura che muore poiché il suo punteggio di disfacimento supera il limite massimo del disfacimento grave determinato dal suo punteggio di Costituzione; vedi la Tabella 4-1: "Soglie di corruzione" a pagina 63.

Un servitore corrotto usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne quanto specificato di seguito.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in non morto (umanoide atipico o umanoide mostruoso). Il bonus di attacco base, i tiri salvezza o i punti abilità non devono essere ricalcolati. La taglia non cambia.

Dado Vita: Tutti i Dadi Vita attuali e futuri vengono incrementati a d12.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale di un servitore corrotto aumenta di +4 grazie alle placche chitinose che si formano sulla pelle della creatura e al suo interno.



Illustrazione di S. Prescott

Servitore corrotto

Attacco: Un servitore corrotto conserva tutti gli attacchi della creatura base e sviluppa artigli lunghi molti centimetri che può usare come armi naturali. Se la creatura base è in grado di usare armi, il servitore corrotto mantiene questa capacità. Una creatura dotata di armi naturali mantiene quelle armi naturali. Un servitore corrotto che combatte senz'armi usa i suoi attacchi con gli artigli o la sua arma naturale primaria (se ne ha una). Un servitore corrotto dotato di un'arma può usare i suoi artigli o l'arma in questione, come preferisce.

Attacco completo: Un servitore corrotto che combatte senz'armi può sferrare due attacchi con gli artigli come azione di attacco completo, oppure usare le sue altre armi naturali (se le possiede). Se dotato di un'arma, solitamente usa quell'arma come attacco primario, assieme a un artiglio o a un'altra arma naturale come attacco naturale secondario.

Danno: I servitori corrotti dispongono di danni da artigli. Se la creatura base non possiede questa forma di attacco, si usa il valore del danno appropriato determinato dalla tabella sottostante in base alla taglia del servitore corrotto. Le creature dotate di altri tipi di armi naturali mantengono i loro vecchi valori dei danni o usano il valore appropriato riportato nella tabella sottostante, scegliendo il più alto.

Taglia	Danno
Piccolissima	1
Minuta	1
Minuscola	1d2
Piccola	1d3
Media	1d4
Grande	1d6
Enorme	1d8
Mastodontica	2d6
Colossale	2d8

Le armi naturali di un servitore corrotto sono considerate armi magiche ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Attacchi speciali: Un servitore corrotto conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottiene un'aura di paura.

Aura di paura (Sop): I servitori corrotti emanano una costante aura di terrore e di malvagità. Le creature entro un raggio di 9 metri da un servitore corrotto devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello del servitore corrotto + il modificatore di Car del servitore corrotto) altrimenti rimarranno scosse. Le creature scosse subiscono una penalità morale di -2 ai tiri per colpire, ai danni delle armi e ai tiri salvezza.

Qualità speciali: Un servitore corrotto conserva tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene quelle descritte di seguito.

Cambiare forma (Sop): Un servitore corrotto può assumere la forma di qualsiasi creatura umanoide. Vedi pagina 306 del *Manuale dei Mostri* per ulteriori dettagli.

Riduzione del danno (Str) Un servitore corrotto ottiene riduzione del danno pari al suo livello del personaggio:

Livello del personaggio	Riduzione del danno
1°-3°	5/magia o argento
4°-7°	10/magia
8°-11°	10/bene
12°+	15/magia e argento

Guarigione rapida (Str): Un servitore corrotto guarisce di 3 punti ferita per round, fintanto che possiede ancora 1 punto ferita.

Tratti dei non morti: Un servitore corrotto è immune ad effetti di influenza mentale, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a danni extra dei colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, affaticamento, esaurimento o morte da danno massiccio. Non può essere *rianimato* e la *resurrezione* funziona solo se è consenziente. È dotato di scurovisione entro 18 metri.

Caratteristiche: Quelle della creatura base incrementano come segue: For +4, Des +2, Car +4. In quanto creatura non morta, un servitore corrotto non ha alcun punteggio di Costituzione.

Corruzione: Un servitore corrotto non acquisisce ulteriore corruzione. Ai fini delle capacità speciali, i suoi punteggi di disfacimento e di depravazione sono considerati entrambi pari alla metà del suo punteggio di Carisma +1.

Ambiente: Qualsiasi, generalmente lo stesso della creatura base.

Organizzazione: Solitario o banda (2-5)

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Tesoro: Doppio dello standard.

Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi).

Avanzamento: Per classe del personaggio.

Modificatore di livello: I servitori corrotti non possono essere personaggi giocanti.

WRAITH ANATEMA

Non morto Medio (incorporeo)
Dadi Vita: 8d12 (52 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 24 m (perfetta)
Classe Armatura: 17 (+3 Des, +4 deviazione), contatto 17, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +4/-
Attacco: Tocco incorporeo +7 in mischia (1d4 For *oppure* risucchio di Sag)
Attacco completo: Tocco incorporeo +7 in mischia (1d4 For *oppure* risucchio di Sag)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Risucchio di caratteristica, creare progenie
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, percezione empatica, falsa sostanza, tratti degli incorporei, resistenza allo scacciare +4, capacità magiche, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +8
Caratteristiche: For -, Des 17, Cos -, Int 16, Sag 14, Car 18
Abilità: Ascoltare +13, Camuffare +25, Cercare +14, Intimidire +15, Nascondersi +14, Osservare +13, Raccogliere Informazioni +10, Sopravvivenza +7 (+9 seguendo tracce)
Talenti: Combattere alla Cieca, Impeto di Malevolenza*, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo, specialmente quelli urbani
Organizzazione: Solitario o banda (2-4)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente caotico, sempre malvagio
Avanzamento: 9-24 DV (Medio)
Modificatore di livello: -
*Nuovo talento descritto a pagina 123



Wraith anatema

Questa figura sembra a prima vista normale, sebbene appaia livida dalla rabbia. Un esame più attento rivela che la sua sagoma è leggermente trasparente, e che fluttua a pochi centimetri da terra.

I wraith anatema sono non morti incorporei, sotto molti aspetti simili ai wraith o agli spettri. Vengono a crearsi quando qualcuno muore di morte violenta e sanguinaria, assieme alla sua famiglia, ai suoi amici e a tutto ciò che gli era caro e a cui lavorava. I wraith anatema compaiono più spesso, ma non esclusivamente, all'interno o nei pressi delle regioni corrotte.

La vera forma di un wraith anatema è quella di un miscuglio di malsana nebbia ed energia grigiastra di aspetto vagamente umano. Solitamente utilizza la sua capacità di *camuffare se stesso* per assumere l'aspetto che aveva in vita, o di qualcun altro che desidera impersonare. A causa della natura non morta e corrotta di un wraith anatema, le creature viventi spesso si sentono vagamente a disagio nei suoi pressi, ma senza riuscire ad attribuirne la causa al wraith anatema stesso.

I wraith anatema hanno una forma vagamente umana ma sono privi di peso. Parlano i linguaggi che parlavano in vita.

COMBATTIMENTO

I wraith anatema sono avversari temibili che sanno usare in modo efficace il loro tocco incorporeo per uccidere o incapacitare i loro nemici. Ciò che rende un wraith anatema veramente pericoloso, tuttavia, è il fatto che raramente attacca i suoi nemici in modo diretto. Se una creatura vivente suscita la collera di un wraith anatema (e il temperamento di queste creature fa sì che ciò accada fin troppo spesso), il wraith preferisce dare la caccia agli amici e alle persone care del suo nemico vivente. Un singolo wraith anatema può tormentare un individuo per mesi o perfino per anni, dando la caccia a tutte le persone amate dalla vittima.

Risucchio di caratteristica (Sop): Un wraith anatema può effettuare un risucchio alla Forza o alla Saggezza con un semplice tocco. Deve decidere quale caratteristica risucchiare prima di tirare per colpire. Mentre gli effetti del risucchio alla Forza di un wraith anatema sono immediatamente visibili, il suo risucchio alla Saggezza è più sottile. Se il bersaglio non si rende conto di essere stato attaccato

Illustrazione di Daarken

(ad esempio, se il wraith lo sfiora in mezzo a una folla, o se lo attacca beneficiando di occultamento), deve superare una prova di Saggezza con CD 18 (usando il suo punteggio di Saggezza appena ridotto) per rendersi conto che è accaduto qualcosa di sbagliato. Se un wraith anatema continua a usare il suo risucchio di Forza su un bersaglio già ridotto a Forza 0, infliggerà invece un risucchio alla Costituzione.

Creare progenie (Sop): Qualsiasi umanoide ucciso in battaglia da un wraith anatema diventa un wraith normale entro 1d4 round. Le progenie obbediscono ai comandi del wraith anatema che le ha create e restano ad esso asservite fino alla sua morte. Non possiedono nessuna delle capacità che avevano in vita, anche se mantengono una vaga somiglianza al loro vecchio aspetto.

Percezione empatica (Str): Quando un wraith anatema giunge entro 9 metri da un qualsiasi essere senziente, percepisce immediatamente e istintivamente il nome e l'aspetto di tutti gli amici e delle persone care di quell'individuo. Acquisisce inoltre una cognizione generica di dove l'individuo crede che essi si trovino, anche se queste informazioni potrebbero non essere accurate. Questa capacità non consente alcun tiro salvezza, ma gli incantesimi o le capacità che rendono il soggetto immune alla lettura del pensiero o alla telepatia bloccano questo potere.

Falsa sostanza (Str): Un wraith anatema sembra più solido rispetto alla maggior parte delle creature incorporee. In qualsiasi situazione diversa dall'illuminazione diretta, un osservatore deve superare una prova di Osservare con CD 18 per notare che un wraith anatema è incorporeo.

Tratti degli incorporei: Un wraith anatema può essere ferito solo da altre creature incorporee, armi magiche, incantesimi, capacità magiche o capacità soprannaturali. Ha il 50% di probabilità di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea, eccetto effetti di forza come *dardo incantato*,o attacchi portati con armi dal *tocco fantasma*. Può attraversare oggetti solidi a volontà, ma non gli effetti di forza. I suoi attacchi ignorano le armature naturali, le armature e gli scudi, mentre i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente contro di essi. Una creatura incorporea si muove silenziosamente e non può essere udita da una prova di Ascoltare a meno che non lo desideri. Vedi pagina 312 del *Manuale dei Mostri* per tutte le informazioni sul sottotipo incorporeo.

Capacità magiche: A volontà - *camuffare se stesso* (+10 alle prove di Camuffare, già incluso nel totale soprastante dell'abilità), *individuazione dei pensieri* (CD 16). 8° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Tratti dei non morti: Un wraith anatema è immune ad effetti di influenza mentale, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a danni extra dei colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, affaticamento, esaurimento o morte da danno massiccio. Non può essere *rianimato* e la *resurrezione* funziona solo se è consenziente. È dotato di scurovisione entro 18 metri.

A PROPOSITO DEGLI AUTORI

JAMES WYATT ha vinto un premio Origins per *La Città della Regina Ragno*.Ha scritto anche *Oriental Adventures* ed è stato co-autore di altri vari prodotti per giochi di ruolo tra cui l'*Ambientazione di Eberron*, *Sharn: Città delle torri*, *Draconomicon: il Libro dei Draghi* e il *Libro delle Imprese Eroiche*. Vive nello stato di Washington con sua moglie Amy e suo figlio Carter.

ARI MARMELL ha contribuito a oltre quaranta prodotti narrativi o di GDR, tra cui *Vampiri: Il Requiem*, vari volumi dell'ambientazione Scarred Lands, *Egyptian Adventures: Hamunaptra*, *Dawnforge* e il romanzo *Gehenna: The Final Night. Eroi dell'Orrore* è il suo primo libro per Wizards of the Coast. Vive con sua moglie e due gatti.

C.A. SULEIMAN si considera un giocatore di professione e ha scritto numerosi supplementi di gioco di ruolo per varie compagnie, tra cui Dread and Darkness. Vive nell'area di Washington D.C. con un'incantevole donna di nome Joana e un cane un po' meno incantevole di nome J.D.

Nel dungeon nessuno può sentirti urlare

Tenebre più intense dei baratri più oscuri. Un sussurro terrificante portato da un vento gelido. Un rumore inquietante che echeggia nella notte. Gli strumenti dell'orrore possono movimentare qualsiasi sessione di D&D, sia che vengano applicati a un incontro terrificante, a un'avventura spaventosa o a un'intera campagna horror. Scavate fino al cuore delle vostre paure peggiori, affrontate le creature che si nascondono in agguato nella notte e scoprite cosa accade quando gli eroi di D&D passano al contrattacco!

Questo volume fornisce al Dungeon Master una vasta serie di strumenti per inserire gli elementi horror in qualsiasi sessione di D&D, compresi i suggerimenti migliori per infondere in un'avventura ogni genere di emozione, dal mistero all'inquietudine, dagli incubi alla disperazione. Contiene nuove regole per evocare atmosfere macabre e di terrore, nuovi mostri e archetipi, e nuovi metodi per utilizzare i mostri già esistenti in modo terrificante e inaspettato.

Ai giocatori, questo volume offre nuove classi standard, nuove classi di prestigio, nuovi talenti, incantesimi e oggetti magici ideati per arginare l'avanzata dell'oscurità almeno per un'altra notte ancora. Dall'archivista al necromante del terrore, dal mezzosangue immondo allo studioso corrotto, scoprirete nuovi modi per preparare i vostri eroi (o antieroi) alla lotta contro la paura stessa.

Da utilizzare assieme ai manuali base di DUNGEONS & DRAGONS®
Manuale del Giocatore™ Guida del DUNGEON MASTER™ Manuale dei Mostri™



OFFICIAL LICENSED PRODUCT
d20 system
Visita il nostro sito web
www.wizards.com/dnd

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web: www.25edition.it

ISBN 88 8288 191 1
9 788882 881917
Prezzo € 29,95