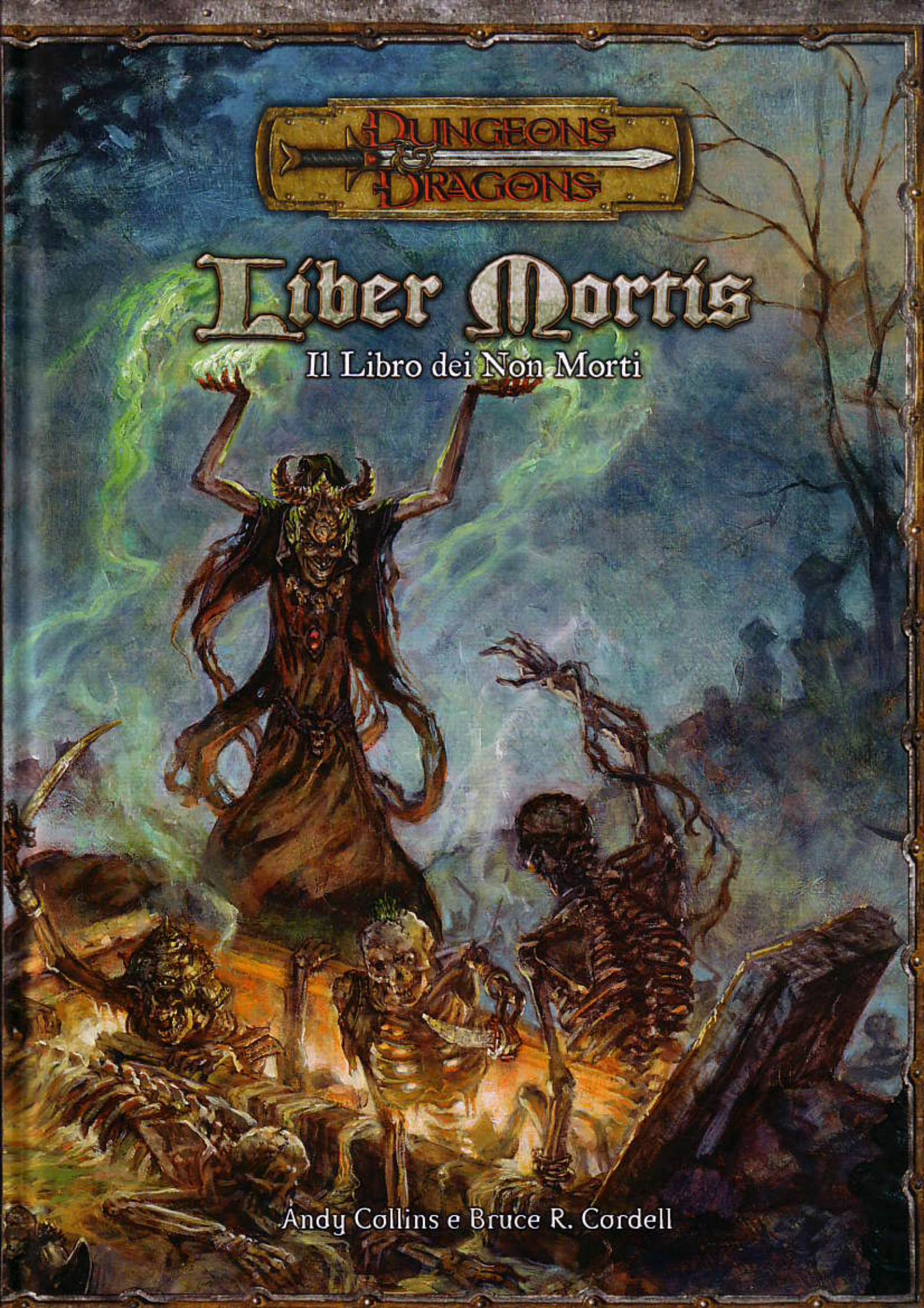

Dungeons & Dragons
Liber Mortis
Il Libro dei Non Morti
Andy Collins e Bruce R. Cordell

Indice

Introduzione 4
Cosa serve per giocare 4

Capitolo 1: Tutto sui non morti 5
Cos'è un non morto? 5
Manifestazioni di non morte 5
Origini della non morte 5
Fisiologia dei non morti 7
Metabolismo dei non morti 8
Propagazione dei non morti 11
Sviluppo dei non morti 11
Sensi dei non morti 11
Atteggiamento e psicologia dei non morti 12
Coscienza di sé 12
Tempo e immortalità 12
Compassione 12
Progenie 13
Società dei non morti 13
Religione dei non morti 15
Descrizione delle divinità 15
Combattere i non morti 18

Capitolo 2: Opzioni dei personaggi 23
Nuovi talenti 23
Talenti divini 23
Talenti mostruosi 23
Descrizioni dei talenti 24
Non morti nella compagnia 31
Vantaggi e svantaggi dei non morti 31
Modificatore di livello 32
Archetipi e classi di mostro 32
Gregari e seguaci non morti 32
Cavalcature non morte 33
Classi di mostro non morto 33
Creare un personaggio non morto 34
Entrare in una classe di non morto 34
Come funzionano le classi di mostro 35
Ghoul/Ghast 35
Mohrg 36
Mummia 37
Progenie vampirica 38
Wight 40

Capitolo 3: Classi di prestigio 41
Cantore funebre 41
Maestro esangue 43
Maestro della luminosità 45
Maestro del sudario 46
Necromante puro 48
Prescelto della morte 50
Purificatore sacro 52
Classi di prestigio per non morti 53
Effimero esemplare 53
Maestro vampiro 54
Protettore della tomba 55
Terrore incombente 57

Capitolo 4: Incantesimi 59
Incantesimi da assassino 59
Incantesimi da chierico 59
Domini dei chierici 60
Dominio della fame 60
Dominio del legame mortale 60
Dominio della non morte 60
Incantesimi da druido 60
Incantesimi da guardia nera 61
Incantesimi da mago e da stregone 61
Incantesimi da paladino 62
Incantesimi 62
Arma dell'anatema dei non morti 62
Arma del tocco fantasma 62
Armatura ectoplasmica 62
Armatura del tocco fantasma 62
Arto avvizzito 62
Bacio del vampiro 63
Campo debilitante 63
Campo debilitante superiore 63
Campo di ghoul 63
Carezza della notte 63
Ciste necrotica 64
Consapevolezza necrotica 64
Dominazione necrotica 64
Eruzione necrotica 64
Esplosione necrotica 65
Evoca non morti I 65
Evoca non morti II 65
Evoca non morti III 65
Evoca non morti IV 65
Evoca non morti V 65
Forma del fantasma 65
Gelo della tomba 66
Gesto del ghoul 66
Glifo del ghoul 66
Guanto del ghoul 66
Interdizione alla morte di massa 67
Lama del dolore e della paura 67
Luce del ghoul 67
Morsa di orcus 67
Morso del re 67
Nova incorporea 67
Occhi del re 67
Ossessione necrotica 68
Piaga dei non morti 68
Potenziamento incorporeo 68
Potenziamento necrotico 69
Protezione dall'energia negativa 69
Protezione dall'energia positiva 69
Rianimare non morti 69
Riflusso di energia 69
Rigonfiamento necrotico 69
Ristorare di massa 70
Risvegliare non morti 70
Ritorsione ectoplasmica 70
Schermo della progenie 70
Scintilla di vita 70
Scrutare necrotico 71
Stella insanguinata 71
Svuotamento di sangue 71
Svuotamento di sangue di massa 71
Terminazione necrotica 71
Tocco spettrale 72
Trappola fantasma 72
Traslazione infestante 72
Velo della non morte 72
Vitalità riparata 72
Zanne del re dei vampiri 72

Capitolo 5: Equipaggiamento 73
Oggetti speciali e sostanze alchemiche 73
Positossine 74
Oggetti magici 75
Innesti non morti 79

Capitolo 6: Nuovi mostri 81
Utilizzare questo capitolo 81
Gradi di sfida 81
Archetipi 81
Tipi e sottotipi comuni 81
Aliante di pelle 83
Amniota del sangue 84
Angelo della rovina 85
Blasfemo 86
Bruto fantasma 86
Cadavere brutale 88
Cantore della cripta 89
Cantore spettrale 90
Cervello nella giara 91
Ciste mobile 92
Compagno omicida 92
Creatura mummificata 93
Creatura umbratile 95
Divoratore di carcasse 96
Essiccatore 97
Falena della tomba 97
Figlio di atropal 98
Fossile rianimato 99
Ghoul della tomba 100
Golem di terra di cimitero 102
Guscio reietto 103
Influenza pestilenziale 104
Lamento 105
Larva crudele 106
Mezzo-vampiro 106
Mietitore entropico 108
Murk 109
Necromentale 110
Necropolitano 111
Non morto evoluto 113
Nube di mosche del sangue 114
Ossario 115
Precluso 116
Progenie cinerea 116
Pupillo incappucciato 117
Quell 119
Salma del gelo 119
Sciame mutaforma 120
Sciame di topi cadavere 125
Sciame di topi d'ossa 125
Seppellitore 126
Skirr 127
Vestiario 128
Vestigia dei sogni 128
Volto 130
Wight massacratore 131
Wraith del vuoto 132

Capitolo 7: Non morti nella campagna 133
Incorporare i non morti nella campagna 133
Non morti come mostri 133
Non morti come menti criminali 134
Campagne tematiche sui non morti 134
Dirigere incontri con i non morti 135
Utilizzare non morti di esempio 143
Utilizzare le varianti dei non morti 143
Fantasmi 144
Lich 151
Scheletri 158
Vampiri 162
Zombi 170
Culti della non morte 173
Accademia necromica 173
Celati tra le ombre 174
Ordine di rubino 175
Occhi di Vecna 175
Servitori del teschio 176
Luoghi di avventura 177
Tomba di Nuchar 177
Il tumulo 179
Fanghurst 180
Rifugio sotterraneo del signore della guerra 182
Cripta necromantica 185
Catacomba del figlio 187

Introduzione

Non sono necessari molti sforzi per scoprire storie, racconti e leggende riguardanti i morti viventi, quelle orribili mostruosità animate che predano i vivi. Dalle catacombe infestate alle necropoli, i non morti sono creature che ogni avventuriero ha qualche probabilità di incontrare, e in diverse occasioni. A fronte di questa certezza, è meglio prepararsi studiando la non vita.

Le storie sui morti viventi hanno intrigato e spaventato ascoltatori, lettori e osservatori per centinaia, forse migliaia di anni. Quasi ogni cultura del pianeta ha le proprie leggende riguardo spiriti inquieti, demoni che si nutrono di sangue, e i cadaveri animati di amati parenti che tornano a tormentare i loro ignari congiunti. Esistono centinaia di libri che descrivono incontri con vampiri, fantasmi e ghoul, e l'industria cinematografica ha contribuito a fornire un'enorme lista di nuove (e vecchie) versioni di queste storie.

Illustrazione di W. England

Liber Mortis raccoglie molti di questi frammenti di sapienza popolare, letteratura e cultura pop e li presenta in un formato appropriato a D&D. All'interno di queste pagine il DM scoprirà nuovi orrori da incorporare nelle sue partite, idee su come introdurre i non morti nel suo mondo di gioco, suggerimenti e trucchi per dirigere incontri con non morti, e una serie di non morti e incontri con essi da inserire direttamente nelle partite. Se si è alla ricerca di nuovi modi per impiegare creature non morte ormai divenute familiari, di nuovi punti di vista su temi familiari come morte e non vita, o semplicemente un nuovo terrore da scatenare contro giocatori ormai troppo adagiati, questo è il libro giusto.

Ma il libro non lascia a mani vuote i giocatori. Comprende anche tattiche ottimali per affrontare i non morti, nuovi strumenti per il combattimento (compreso equipaggiamento, oggetti magici, incantesimi, talenti e classi di prestigio) e anche alcune indicazioni su come interpretare una creatura non morta come personaggio giocante. Se interpretare un'orribile creatura condannata a un'eternità di non vita (o magari una persona dedicata alla distruzione di simili mostruosità) vi fa venir voglia di tirare i dadi, allora siete nel posto giusto.

Così, che vogliate il vostro non morto ripugnante e affamato di cervelli o aristocratico e assetato di sangue, non avrete problemi con questo libro. Date però retta a questo consiglio: sarà meglio lasciare le luci accese mentre lo leggete.

E una collana d'aglio non fa mai male.

COSA SERVE PER GIOCARE

Liber Mortis fa uso delle informazioni nei tre manuali base di D&D: *Manuale del Giocatore*, *Guida del* DUNGEON MASTER, e *Manuale dei Mostri*. Inoltre, comprende riferimenti al materiale di diversi supplementi di D&D, compreso il *Manuale dei Mostri II*, *Abissi e Inferi* e il *Libro delle Fosche Tenebre*. Sebbene il possesso di uno o tutti questi supplementi aumenterà il vostro godimento del libro, non sono strettamente necessari.

LIBER MORTIS

Questo libro prende il nome da una serie di tomi scritti in un dialetto del Celestiale da un aasimar chierico di Pelor dal nome Acrinus, che nel corso di alcuni decenni raccolse queste informazioni da diverse altre fonti. Tradotto rozzamente, significa "Libro della Morte", sebbene alcuni saggi sostengano che il nome attuale sia un'alterazione del titolo originale datogli da Acrinus. Dato che è morto da molto tempo, e questo dialetto del Celestiale non è più utilizzato da alcuna creatura vivente, è impossibile verificarlo.

Il tomo elfico *Maie Firvain* ("Oltre la Morte") fu uno dei primi trattati sulla condizione della non morte. Alcuni saggi trovano questa opera troppo distaccata e clinica per essere di qualche utilità, ma ciononostante ha i propri sostenitori.

Per non essere superati dai loro odiati cugini, anche i drow studiarono questo argomento. Il loro contributo più apprezzato, *Tsabal Gulstrae* ("Tessitori del Vuoto Buio"), affrontò nuovi argomenti di sapienza necromantica. Il libro è una lettura fondamentale nella maggior parte delle accademie di stregoneria drow, e se ne trovano delle copie anche nelle librerie di molti chierici degli elfi scuri.

Come appropriato alla loro natura, gli studiosi nanici assunsero un approccio diretto allo studio della non morte. *Thrakharaktor* ("Il Libro delle Anime Nere e Inquiete") forniva molte tattiche per affrontare queste creature, e le sue lezioni sono state tramandate per generazioni tra le razze di pietra.

Il più noto approccio degli umani all'argomento è, naturalmente, *Il Libro dei Morti* (conosciuto anche come *Necronomicon*). Sebbene questa opera sia probabilmente la fonte più conosciuta di materiale sui non morti, la sua veridicità è spesso messa in dubbio da chi ha studiato a fondo l'argomento. Alcuni sostengono addirittura che il libro sia un'ardita opera di disinformazione, prodotta da un necromante o lich per danneggiare i suoi nemici.

Illustrazione di C. Lukacs

Questo capitolo presenta tutta la verità sui non morti: le loro origini, abitudini, fisiologia e punto di vista. Inoltre, cerca di accertare la natura della non morte, presentando diverse teorie riguardo le energie che danno luce alla non vita.

COS'È UN NON MORTO?

"Cosa si trova al termine di una vita ben vissuta? Eoni di fredda servitù, la carne solo un ricordo, ogni tuo singolo tormentato pensiero concentrato su di una sola cosa: cibarsi dei vivi."

– Accademico Drake
Necromante dell'Accademia Cupa

"...uhhhmmsss..."

– Zombi ignoto

Tra gli studiosi è accesa la discussione sulla moltitudine di forme, corpi, poteri e capacità riscontrate tra i non morti. Perché non sono tutti identici? La differenza sorge dalla fonte della non vita stessa, lo spirito oscuro che circonda il tessuto necrotico dei morti.

MANIFESTAZIONI DI NON MORTE

La non morte si manifesta in diversi modi. È sufficiente sfogliare le pagine di un bestiario necromantico per accorgersi della moltitudine di forme e stati riconosciuti ai non morti.

Forma/Stato	Esempio
Corporeo, in putrefazione	Zombi
Corporeo, conservato	Mummia
Corporeo, conservato con nutrimento	Vampiro
Incorporeo, transitorio	Wraith
Incorporeo, infestante	Fantasma
Umanoide	Wight
Mostruoso	Verme notturno
Senza mente	Scheletro
Senziente	Lich

Un elemento unificante definisce gran parte delle creature non morte: ognuna di esse in passato era viva, non importa quanto poco sia rimasto della creatura originale, anche se si tratta solo dello spirito o del ricordo. Sebbene casi estremamente rari abbiano visto piccoli frammenti dell'energia della non vita stessa (energia negativa) prendere forme e perseguire scopi orribili, quasi tutti i non morti, prima di ottenere il temuto titolo, un tempo respiravano.

ORIGINI DELLA NON MORTE

Esistono numerose teorie riguardo la natura della non morte, e sebbene alcune ipotesi competano o le contraddicano, altre ancora si rinforzano o sovrappongono vicendevolmente. Sebbene queste congetture possano non concordare sulle origini della non vita, la maggior parte di esse perlomeno asserisce che viene di solito impartita sui corpi di creature da poco decedute. Seguono alcune delle più accettate teorie riguardo le origini di questo male.

Le atrocità richiamano la non vita: Gli atti malvagi possono ripercuotersi in più dimensioni, aprendo delle spaccature nella realtà e permettendo al male di

REGOLA VARIANTE: INFESTAZIONI

A volte i non morti vengono creati senza una forma fisica o incorporea ma diventano semplicemente delle presenze malvagie. Le presenze infestanti possono comparire spontaneamente (vedi "Le atrocità richiamano la non vita", pagina a fianco) o come risultato dell'incantesimo *traslazione infestonte* (vedi pagina 72). Legati ad un particolare luogo od oggetto, queste creature possono rivelare la loro natura inquieta solo indirettamente, almeno all'inizio.

Come presenza infestante, un non morto è impossibilitato a influenzare o anche a percepire direttamente. Una presenza infestante è più sfuggevole dei non morti che compaiono come fantasmi o wraith incorporei, o addirittura di quei non morti abbastanza intraprendenti da vagare per il Piano Etereo. Infatti, una presenza infestante è legata a un oggetto o luogo, e viene dissolta solo alla distruzione dell'oggetto o luogo in questione. Nonostante non abbia presenza fisica, ogni presenza infestante possiede comunque l'identità di un tipo specifico di non morto. Ad esempio, una presenza infestante potrebbe essere simile a un vampiro, mentre un'altra potrebbe essere più accomunabile a un wraith.

L'infestazione: Ogniqualvolta che un non morto compare come presenza infestante, infesta un oggetto o un luogo comune e incustodito. Utilizzando la stessa procedura che impiega per popolare un luogo o un'area con un normale mostro, il DM sceglie un oggetto o luogo comune incustodito come vittima della presenza infestante. Il DM determina anche la varietà di non morto (scheletro, zombi, wraith o altro) che serve da fonte della presenza infestante. Un non morto può infestare un oggetto di taglia almeno Minuscola e non superiore a taglia Enorme. Gli oggetti (magici e comuni) in possesso di un personaggio (spesso indicati come oggetti custoditi) non possono essere infestati. Gli oggetti magici incustoditi ricevono un tiro salvezza come se l'incantesimo fosse lanciato su di loro (CD 10 + 1/2 dei DV del non morto + il modificatore di Car del non morto).

Una presenza infestante diventa parte dell'oggetto o luogo infestato. Le presenze infestanti sono sempre consapevoli di ciò che sta avvenendo intorno all'oggetto infestato. Possono vedere e ascoltare fino a 18 metri di distanza (ma non ottengono vista cieca). Una presenza infestante non può essere scacciata, intimorita o distrutta mentre resta immateriale (ma vedi "Esorcizzare una presenza infestante", sotto). Le normali vulnerabilità di una particolare specie di non morto non si applicano alla sua presenza infestante. Ad esempio, la presenza infestante di un vampiro che infesta un attizzatoio non viene distrutta dalla luce del sole.

Effetti dell'infestazione: Una presenza che infesta un oggetto può farlo in due modi. I non morti con meno di 5 Dadi Vita possono impiegare una sola forma di infestazione, ma i non morti con 5 o più Dadi Vita possono rendere nota la propria presenza utilizzando uno dei metodi descritti di seguito (dimora temporanea o poltergeist). A prescindere dal modo in cui la presenza infestante si rende manifesta, la presenza infestante di un non morto senziente può sempre comunicare con le creature vicine, di solito con voci bisbigliate o incoerenti che sembrano venire dal nulla. Di solito però le presenze infestanti non sono molto portate per la conversazione. A volte i personaggi possono notare che gli oggetti rinvenuti o i luoghi che abitano hanno una strana aria, o sembra che ci qualcosa di "bizzarro" (con una prova riuscita di Intelligenza con CD 15).

Dimora temporanea: Una presenza non morta che infesta un oggetto o un'area può a volte divenire qualcosa di più di una presenza, assumendo forma corporea o incorporea un numero di volte a settimana pari ai Dadi Vita del non morto (ciò comprende le presenze infestanti che si manifestano "fisicamente" come non morti incorporei). La presenza che prende forma lo fa in qualsiasi punto del luogo che infesta, o nello spazio più vicino adiacente all'oggetto che infesta. Una presenza che può prendere forma può restare formata per un numero di minuti pari ai suoi DV. Un non morto che prende forma può sempre decidere di ritornare alla sua condizione di presenza infestante prima del tempo, ma per farlo deve utilizzare un'azione di movimento.

Mentre in forma fisica, il non morto può compiere qualsiasi normale azione per un non morto della sua specie. Può attaccare, ferire e addirittura essere distrutto. A meno che non sia un fantasma, lich o qualche altra sorta di non morto resistente alla distruzione, la presenza infestante viene permanentemente eliminata, sebbene molte provino a tornare alla loro condizione di presenza infestante se minacciate di distruzione.

Poltergeist: Se un oggetto possiede parti mobili, come un vagone, un orologio o una balestra, la presenza infestante può controllare i movimenti dell'oggetto, sebbene l'oggetto non possa muoversi più rapidamente di quanto farebbe il non morto nella sua forma normale. Quindi, un vagone potrebbe sterzare e travolgere un pedone sulla strada o uscire dalle stalle senza cavalli al traino. Un orologio può avanzare lento o al contrario. Una balestra può incoccarsi e sparare (ma non mirare o caricarsi da sola).

Un non morto con almeno 10 DV e un punteggio di Carisma 17 o superiore può obbligare un oggetto senza parti mobili ad animarsi (vedi "Oggetto animato", pagina 192 del *Manuale dei Mostri*), in base alla taglia dell'oggetto. Nessun non morto, a prescindere dai suoi Dadi Vita o dal suo punteggio di Carisma, può animare un oggetto che abbia un Grado di Sfida superiore al proprio.

Se è un luogo invece di un oggetto a essere infestato, la presenza infestante può animare contemporaneamente un numero di oggetti pari ai suoi DV.

Esorcizzare una presenza infestante: A prescindere dal metodo con cui una presenza infestante decida di rivelarsi, essa è comunque soggetta alla scoperta e distruzione. Sfortunatamente, la capacità di scacciare del chierico di solito non ha alcun effetto diretto sulle presenze infestanti, oltre che irritarle e farne concentrare l'attenzione sul chierico che opera il tentativo. È necessario qualcosa di più: un esorcista. L'esorcismo è uno speciale rituale, che richiede la recitazione di una formula che invochi il nome di una o più divinità, impiegata con l'intento di scacciare una presenza infestante. L'esorcismo di una presenza infestante è essenzialmente un processo in due parti: forzare una presenza a diventare fisica, e poi distruggere il non morto rivelato nel più rapido modo possibile.

Prima di tutto, la rivelazione forzata può avvenire con l'uso di uno speciale rituale, generalmente noto a chiunque con gradi in Conoscenze (religioni). Deve essere svolto da un esorcista che spenda dieci azioni di round completo a cantare o recitare la formula appropriata all'esorcismo, al termine dei quali l'esorcista deve effettuare una prova di Conoscenze (religioni) con CD 20. Se la concentrazione dell'esorcista viene interrotta, il rituale deve essere ripreso dall'inizio. Se il rituale ha successo, la presenza infestante diventa fisica e deve restare tale per 1 round completo. L'azione successiva dell'esorcista può essere impiegata per cercare di scacciare il non morto rivelato, o per proseguire il rituale, con un'ulteriore prova di Conoscenze (religioni) con CD 20 necessaria al termine di ciascun round. Ogni prova riuscita obbliga il non morto a restare corporeo o incorporeo per 1 ulteriore round.

Anche i non morti con meno di 5 DV che di solito sono in grado di infestare solo come poltergeist sono obbligati a prendere forma dall'esorcismo rituale, così come le presenze infestanti che hanno già utilizzato tutte le loro possibilità di prendere forma per quella settimana. I non morti forzati a prendere forma di solito utilizzano le loro azioni per tentare di uccidere l'esorcista prima di venire essi stessi distrutti, quindi gli esorcisti si portano di solito dietro dei compagni che possano attaccare fisicamente il non morto rivelato.

penetrare. Un atto sufficientemente peccaminoso può attirare l'attenzione di spiriti maligni, incorporei e alla ricerca di una dimora di carne, con particolare interesse per quelle da poco lasciate vuote. Questi spiriti di solito sono quasi esclusivamente noduli di fame insaziabile, bramosi solo di nutrirsi, e compongono la maggior parte dei non morti senza mente. A volte queste influenze malvagie riescono addirittura a rinvigorire i ricordi svanenti del precedente ospite del corpo. Quindi, restano alcune sembianze della personalità e dei ricordi originali, sebbene la creatura appena risvegliata sia incondizionatamente corrotta dallo spirito che la abita, divenendo una creatura malvagia, corrotta e intelligente. Questa creatura non ha davvero in sé lo spirito della creatura originale, che è partita per la sua destinazione definitiva nei Piani Esterni. Questo amalgama è qualcosa di completamente nuovo.

In altre occasioni, atti atroci richiamano spiriti oscuri a rianimarsi nella forma di carne di una creatura appena morta, lasciando intatto lo spirito originale. Ciò potrebbe accadere se la persona era già di per sé malvagia, o fosse stata tentata dal male in vita. In alternativa, alcuni spiriti buoni potrebbero restare innaturalmente intrappolati all'interno del proprio corpo, venendo lentamente convertiti al male mentre gli spiriti delle tenebre convertono lo spirito alla condizione di non morto.

Energia negativa come forza di sostentamento: Sebbene le atrocità possano servire ad attirare la non vita, non sono sufficienti a portare di per sé una trasformazione di questa portata. È necessaria anche la stessa energia che guida gli spiriti oscuri e la loro insaziabile sete di vita. Ciò che è morto è privo di vitalità, quindi da dove viene l'energia per animare la creatura? L'energia negativa (una forza guidata, conservata e utilizzata principalmente da creature malvagie, divinità maligne e i loro servitori) fornisce il potere per questa metamorfosi. Proprio come il sangue alimenta una creatura vivente, l'energia negativa alimenta i non morti, fornendogli tutte le loro capacità, dalla mobilità al pensiero, dal mangiare la carne alla divorazione delle anime.

Energia negativa come forza risucchiante: Alcuni sostengono che i non morti esistano contemporaneamente sul Piano Materiale e sul Piano dell'Energia Negativa. Più precisamente, credono che i non morti sul Piano Materiale siano collegati al Piano dell'Energia Negativa tramite un condotto, proprio come la vita stessa mostra alcune scintille di energia positiva.

Il Piano dell'Energia Negativa è il cuore della tenebra: la fame che divora l'anima. È un luogo vuoto e desolato, un nulla infinito, e un luogo di notte silente e soffocante. Peggio ancora, è un piano bisognoso, avido, che sottrae la vita a tutto ciò che di vulnerabile finisce tra le sue grinfie. Calore, fuoco e la vita stessa sono tutti attirati tra le fauci di questo piano, che ne brama continuamente di più.

Anche l'esistenza stessa del più debole dei non morti produce un risucchio costante di energie dal Piano Materiale, da cui deriva la sensazione di freddo spesso attribuita ai non viventi. Come parte dell'incantamento della loro creazione, i non morti "filtrano" una parte dell'energia che scorre nel Piano Materiale verso il Piano dell'Energia Negativa. Questa energia "rubata" serve ad alimentare la propria esistenza.

I non morti più potenti hanno un legame più forte con il Piano dell'Energia Negativa e quindi sono in grado di filtrare ancora più energia dal Piano Materiale per i loro fini prima che si perda nel Vuoto Finale. Questo tipo di animazione è nota come necromanzia, ma potrebbe venir chiamata anche animanzia entropica. I maghi ritengono che la magia potrebbe riuscire a legare oggetti o cadaveri al Piano dell'Energia Positiva, ripristinando in questo caso il flusso dell'energia.

Non morte come contagio: Molti non morti possiedono metodi di propagare la propria maledizione tra le loro precedenti vittime. Ad esempio, chi viene infettato dal morso malato di un ghoul può contrarre la febbre da ghoul. Coloro che periscono a causa di questa malattia si rianimano la mezzanotte successiva come ghoul. In questo modo, alcuni non morti riescono a reclutare i viventi tra i loro ranghi.

I non morti si propagano in una parodia distorta della moltiplicazione della vita. Ancora peggio, il proliferare di non morti è molto più rapido, facile e non richiede il consenso di una creatura per generare un non morto: solo l'incapacità di una vittima di allontanare il cadavere ritornato dalla tomba.

Rianimazione voluta: Si può fare affidamento che i ricercatori si spingano troppo in là nell'inseguimento della scintilla vitale, e degli oscuri frutti della morte. Alcuni cercano di scoprire i segreti della morte per paura, pensando che magari superando la propria mortalità, non dovranno più temere nulla. I maghi che percorrono questa via fino al termine ultimo, a volte abbracciano la morte nella sua interezza, senza però diventare immortali, solo resistenti. Gli incantatori che adottano questa esistenza sono di solito noti come lich. Per loro sventura, molti scoprono che abbandonare i piaceri della vita continuando a esistere è un fato molto peggiore dell'assoluzione data dalla vera morte. Altri sondano i confini tra l'ultimo respiro e il silenzio finale solo al fine della conoscenza. Privi di coscienza o altra passione che non sia il bisogno di apprendere la verità, questi praticanti si sono resi responsabili di piaghe di zombi, venti capaci di rubare l'anima, e altre atrocità.

A volte questi maghi dotti compiono esperimenti anche nell'animazione di materia inerte che condivide molte delle proprietà dell'animazione dei non morti, in particolare quando la materia inerte in questione è composta delle parti di scarto di creature un tempo vive. Queste creazioni sono di solito note come golem di carne. Per quanto simile uno zombi possa apparire a un golem di carne (o qualsiasi altro costrutto), i costrutti e i non morti restano entità separate, per due motivi fondamentali. Primo, l'energia negativa non è un potere necessario per nessun costrutto comune, compresi i golem di carne. L'energia negativa non alimenta i costrutti, né gioca un ruolo importante nei metodi in cui i costrutti possono danneggiare i loro nemici. Secondo, i costrutti non sono animati da spiriti malvagi, ma piuttosto da spiriti elementali. Secondo le stime di alcune persone, questa somiglianza è troppo simile per dare conforto, ma molti sentono che le differenze sono sufficienti da garantire una chiara separazione di tipi.

FISIOLOGIA DEI NON MORTI

"Il metabolismo e la fede necromantica sono indistinguibili. Cos'è l'animazione di tessuto decomposto se non una fede così pura e immacolata da estendersi oltre la tomba?"

- Gulthias, capo vampirico del Culto di Ashardalon.

"So solo questo: mi nutro per vivere, e vivo per nutrirmi."

- Ossorosso, wight assassino

A parte la sfortuna o la distruzione volontaria, i non morti possono aspettarsi di sopravvivere in buona salute per migliaia di anni, possibilmente anche molto di più. Le creature non morte differiscono dai vivi in molti altri modi a parte la longevità. Questa sezione espande i tratti dei non morti già indicati nella descrizione del tipo non morto a pagina 316 del *Manuale dei Mostri*.

METABOLISMO DEI NON MORTI

Con rare eccezioni, i non morti non hanno praticamente metabolismo di cui parlare. I non morti sono animati essenzialmente da energia negativa, sebbene questa animazione sia in qualche modo dipendente dalla capacità del non morto di nutrirsi. Nonostante la biologia giochi una parte minima nell'esistenza di queste creature, i non morti condividono alcuni aspetti con le creature viventi.

Come le creature ectotermiche (a sangue freddo), i non viventi mancano della capacità di produrre calore e devono dipendere dall'ambiente per esso. Questa incapacità di produrre calore è decisamente una peculiarità dei non morti, molto notata dagli studiosi e da chi li incontra, e spesso comparata al gelo della morte. Classificare i non morti come creature a sangue freddo sarebbe inaccurato, dato che la maggior parte dei non morti è priva di sangue. Come gli ectotermi, i non morti assumono la temperatura dell'ambiente circostante. A differenza delle creature a sangue freddo, i non morti non vengono danneggiati da temperature particolarmente rigide (a meno che non restino congelati) o particolarmente elevate (a meno che non comincino a fondere e bruciare).

Dieta

Alcuni non morti esistono per secoli senza interagire con alcuna creatura vivente, mentre altri sembrano necessitare, o perlomeno bramare con passione inarrestabile la carne, energia o forza vitale dei vivi. Anche i non morti che non necessitano di mangiare possono avere delle preferenze alimentari. Essenzialmente alcuni non morti possono scegliere di mangiare se lo desiderano, anche se non ne hanno la necessità. Potrebbero addirittura mangiare del cibo normale, se desiderassero apparire normali o fossero interessati a cercare di percepire qualche traccia di gusto; i non morti con lingua, come i ghoul e gli skirr (vedi pagina 127) mantengono il loro senso del gusto.

Alcuni non morti si beano della loro capacità di nutrirsi dei vivi. Altri, in particolare i più intelligenti, romanticizzano o addirittura eroticizzano la loro necessità di nutrirsi dei vivi per mantenere le forze (o per soddisfare la loro dipendenza). Nonostante il fatto che questa capacità di nutrirsi sia spesso pericolosa (o addirittura letale) per chi gli si oppone, la fama che la anima è una grande debolezza per la maggior parte dei non morti.

Con tutto questo a mente, i requisiti di nutrimento dei non morti possono essere divisi in tre tipi: non richiesto, fame insaziabile o dieta dipendente.

Non richiesto: Alcuni non morti non hanno bisogno di nutrirsi, e vivono solo di energia negativa.

Fame insaziabile: Alcuni non morti non hanno alcuna necessità "fisica" di nutrirsi, e potrebbero continuare a vivere di sola energia negativa, ma sono spinti a farlo da una fame insaziabile. Questa fame, negata troppo a lungo, potrebbe trascinare anche un non morto senziente a una fame irrefrenabile. Una volta nutrito e saziata la fame, la sua intensità torna ad un livello tollerabile, ma il ciclo è destinato a ripetersi.

Se un giocatore controlla un non morto con fame insaziabile, utilizzare il riquadro "Regola variante: Gestire la fame dei non morti" a pagina 10.

Dieta dipendente: Alcuni non morti devono nutrirsi dei vivi per mantenere la propria capacità di muoversi o qualcun'altra loro capacità. Il legame al Piano dell'Energia Negativa per i non morti di questa sorta diventa sempre più tenue quanto più a lungo gli è negato accesso al cibo. Ad un certo punto, la loro mobilità o una o più altre capacità specifiche saranno perse finché non potrà nutrirsi di nuovo. Non importa però quanto siano debilitati dalla mancanza di nutrimento, i non morti non possono essere

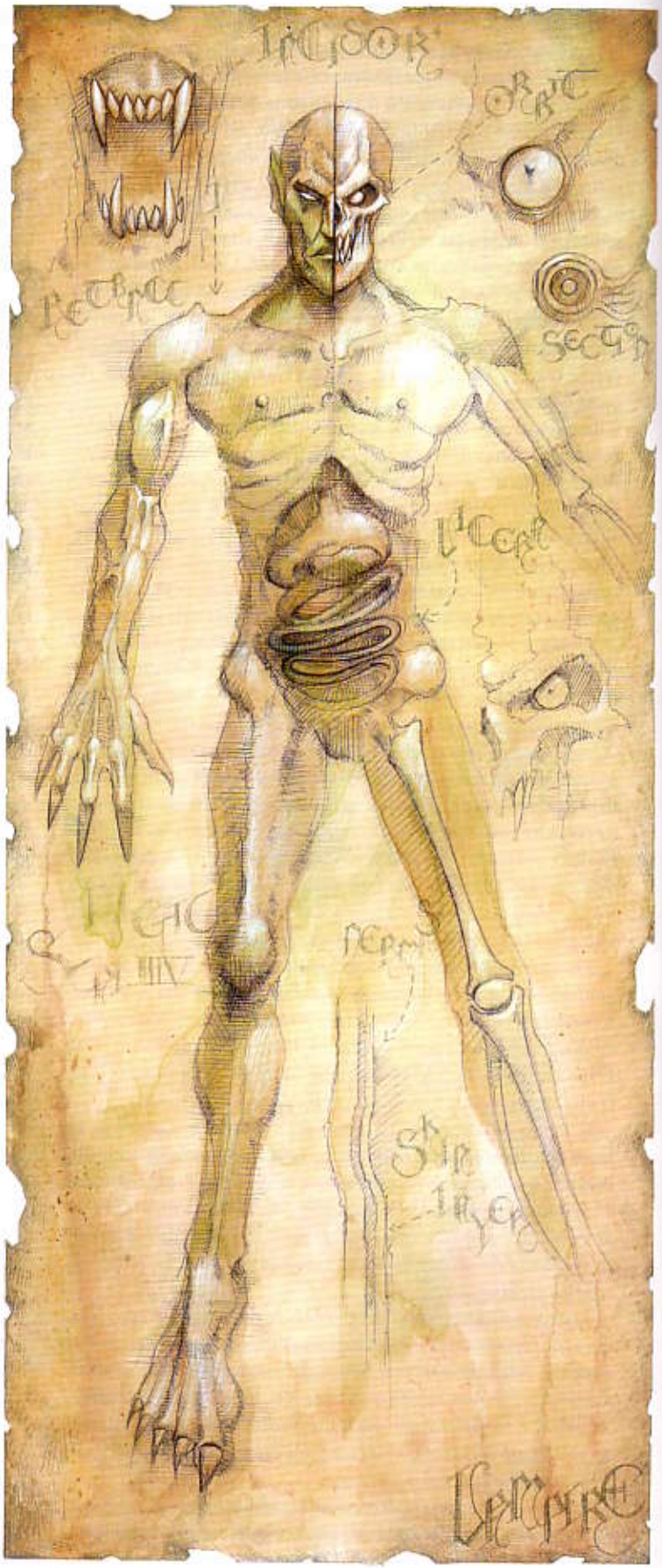


Illustrazione di W. England

Tabella 1-1: Dieta dei non morti

Varietà di non morto	Non richiesto	Fame insaziabile	Dieta dipendente
Aliante di pelle[LM]	-	-	Pelle
Allip	-	Sag[1]	-
Amniota del sangue[LM]	-	Sangue[1]	-
Angelo della rovina[LM]	-	-	-
Annegato[M3]	-	-	-
Artiglio ossuto[M3]	-	-	-
Banshee[M2]	Car[1]	-	-
Beviossa[M3]	-	Cos[1]	-
Bhut[AI]	-	-	-
Blasfemo[LM]	-	For[1]	-
Bodak	-	-	-
Bruto fantasma[LM, A]	-	-	-
Cadavere brutale[LM]	-	-	-
Cantore della cripta[LM]	-	-	-
Cantore spettrale[LM]	-	Car[1]	-
Cavaliere della morte[M2, A]	-	-	-
Cervello nella giara[LM]	-	-	-
Ciste mobile[LM]	-	Sangue[1]	-
Compagno omicida[LM]	-	-	-
Creatura mummificata[LM, A]	-	-	-
Creatura stregata[LM, A]	-	-	-
Creatura umbratile[LM, A]	-	For[1]	-
Custode della cripta[AI]	-	-	-
Demone, immondo di sangue[AI]	Forza vitale[2]	Sangue[1]	-
Divoratore di carcasse[LM]	Carne	-	-
Divoratore	-	-	Forza vitale[2]
Effigie[M2]	-	Forza vitale[2]	-
Essiccatore[LM]	-	Acqua	-
Falena della tomba[LM]	-	-	-
Fantasma[A]	-	-	-
Figlio di atropal[LM]	-	-	-
Fossile rianimato[LM, A]	-	-	-
Ghoul	-	-	Carne
Ghoul (ghast)	-	-	Carne
Ghoul abissale[AI]	Sag[1]	-	-
Ghoul della tomba[LM, A]	-	-	Carne
Golem di terra di cimitero[LM]	-	-	-
Grimweird[M3]	-	Forza vitale[2]	-
Guscio reietto[LM]	-	-	-
Huecuva[AI, A]	-	-	-
Hullathoin[AI]	-	-	-
Influenza pestilenziale[LM]	-	-	-
Jahi[M2]	-	Car[1]	-
Lamento[LM]	-	-	-
Larva crudele[LM]	-	-	-
Lich[A]	-	-	-
Mezzo-vampiro[LM, A]	-	-	Sangue[1]
Mietitore entropico[LM]	-	-	-
Mohrg	-	-	-
Morte cremisi[M2]	-	Sangue[1]	-
Mummia	-	-	-
Mummia di sale[M3]	-	-	-
Murk[LM]	-	Sag[1]	-
Naga d'ossa[M2]	-	-	-
Necromane[M2]	-	Carne	-
Necromentale[LM, A]	Forza vitale[2]	-	-
Necronauta[M3]	-	Corpi	-
Necropolitano[LM, A]	-	-	-
Nube di mosche del sangue[LM]	-	-	Sangue[1]
Ombra	-	For[1]	-
Ombra superiore	-	For[1]	-
Ombra notturna:			
Ala notturna	-	Magia[3]	-
Gigante notturno	-	-	-
Verme notturno	-	Forza vitale[2]	-
Ossario[LM]	-	Ossa[3]	-
Precluso[LM]	-	-	-
Progenie cinerea[LM]	-	Car[1]	-
Progenie di Kyuss[M2]	-	-	-
Progenie vampirica	-	Forza vitale[2]	Sangue[1]
Pupillo incappucciato[LM, A]	Sangue[1]	-	-
Quell[LM]	-	-	-
Quth-maren[AI]	-	-	-
Raiment[LM]	-	-	-
Salma del gelo[LM]	-	-	Calore
Scheletro[A]	-	-	-
Sciame mutaforma[LM, A]	-	-	-
Sciame spettrale[M3]	-	For[1]	-
Sciame di topi cadavere[LM]	-	-	-
Sciame di topi d'ossa[LM]	-	-	-
Segugio del massacro[M3]	Cadaveri	-	-
Seminatore del contagio[M3]	-	-	-
Seppellitore[LM]	-	-	-
Simbionte (viso spettrale)[AI]	-	-	-
Skirr[LM]	-	-	Carne
Spettro	-	Forza vitale[2]	-
Spirito famelico[M2]	-	Cibo	-
Sterminatore[M2]	-	-	-
Testa strisciante[AI]	Teste	-	-
Ulgurstasta[AI]	-	Corpi (Int)	-
Urlatore mortale[M3]	-	Car[1]	-
Vampiro[A]	-	Forza vitale[2]	Sangue[1]
Vasuthant[M3]	-	For[1]	-
Vento d'ira[M2]	-	-	-
Verme funereo[M2]	Cos[1]	-	-
Vestigia dei sogni[LM]	-	Corpi[1]	-
Volto[LM]	-	-	-
Wight	-	Forza vitale[2]	-
Wight massacratore[LM]	-	Forza vitale[2]	-
Wight della polvere[M3]	-	Oggetti di metallo o pietra	-
Wraith spadaccino[AI]	-	-	-
Wraith del terrore	-	Cos[1]	-
Wraith del vuoto[LM]	-	Cos[1]	-
Wraith	-	Cos[1]	-
Zombi[A]	-	-	-

1 Provoca risucchio o danni alle caratteristiche, che può anche fornire al non morto punti ferita temporanei.
2 Il non morto risucchia la forza vitale della vittima, fornendole livelli negativi.
3 Il non morto risucchia cariche magiche dagli oggetti.

M2 indica *Manuale dei Mostri II*.
M3 indica *Manuale dei Mostri III*.
AI indica *Abissi e Inferi*.
LM Nuovo mostro o archetipo di questo libro.
A Archetipo.

affamati fino al punto della totale inattività. L'assunzione del loro cibo preferito li riporterà sempre al pieno delle loro capacità. La maggior parte dei non morti con dieta dipendente possono agire per 3d6 mesi prima di perdere la mobilità.

Se un giocatore controlla un non morto con un'esistenza a dieta dipendente, utilizzare il riquadro "Regola variante: Gestire la fame dei non morti" in questa pagina.

Fame non morta: I non morti che possiedono una fame insaziabile possono scegliere di *non* nutrirsi; la loro fame infernale non può essere negata. Allo stesso modo, anche i non morti con dieta dipendente sanno che devono sfamarsi. I non morti senza mente non sono interessati al fatto che la loro fame li spinga a compiere attacchi evidenti o tatticamente sconsiderati, mentre i non morti intelligenti preferiscono pianificare le proprie azioni. Se a un non morto intelligente viene però troppo a lungo negato il suo più grande desiderio, le sue azioni lo possono presto spingere alla frenesia, nonostante il suo intento di rimanere nascosto e anonimo. Ugualmente, coloro che dipendono da una dieta regolare per alimentare la propria esistenza agiranno per evitare di vedere compromessa la propria possibilità di nutrirsi. Il DM determina quand'è che la fame insaziabile può giocare un ruolo nelle motivazioni di un mostro o PNG non morto.

Guarigione dei non morti

Una creatura vivente ferita in maniera letale può divenire inabile o morente. In questo periodo, il pronto soccorso o la buona sorte possono ridare salute alla creatura ed eventualmente riportarla a piena forza. I non morti non sono altrettanto fortunati. Ciò che renderebbe inabile o priva di sensi una creatura vivente distrugge senza rimedio una creatura non morta. (In termini di gioco, quando un non morto viene ridotto a 0 punti ferita o meno, viene permanentemente distrutto). Nessun aiuto, magico o normale, è sufficiente per ripristinare il non morto al suo precedente stato di animazione.

Dato che sono già morti, i non morti che vengono distrutti non possono essere riportati in esistenza tramite *rianimare morti* o *reincarnare*. *Resurrezione* e *resurrezione pura* possono agire sui non morti, ma trasformano i non morti nelle creature viventi che erano prima di diventare non morti.

Solo i non morti con un punteggio di Intelligenza possono recuperare i punti ferita persi, di solito tramite la guarigione necromantica (vedi sotto) o tramite l'applicazione di energia negativa. Un non morto con la capacità guarigione rapida non necessita di un punteggio di Intelligenza per beneficiare di quella capacità.

Guarigione necromantica: Con 8 o più ore di inattività in un periodo di 24 ore, un non morto con un punteggio di Intelligenza recupera 1 punto ferita per Dado Vita. Se questo non morto resta completamente inattivo per un periodo completo di 24 ore, recupera 2 punti ferita per Dado Vita.

Guarigione magica: L'applicazione di energia negativa, come un incantesimo *infliggere*, può ripristinare i punti ferita di un non morto. Di solito, qualsiasi incantesimo che danneggerebbe una creatura vivente tramite l'applicazione di energia negativa guarisce lo stesso ammontare di punti ferita quando viene lanciato su di un non morto.

Guarigione per danni alle caratteristiche: I danni alle caratteristiche sono temporanei, proprio come i danni ai punti ferita. I danni alle caratteristiche vengono ripristinati al ritmo di 1 punto ogni 24 ore (ma i danni alle caratteristiche subiti per incapacità a soddisfare la fame inesorabile del non morto o la sua dieta dipendente non guarisce naturalmente in questa maniera).

Riserva necrotica: Alcuni non morti possiedono la capacità di nutrirsi dei vivi per rinvigorire giornalmente i loro corpi, ottenendo così un piccolo ritardo dall'immediata distruzione quando subiscono danni. Vedi il talento Riserva Necrotica, pagina 29, per ulteriori dettagli.

Dormire

I non morti non dormono, e non hanno praticamente mai bisogno di riposare (sebbene alcuni possano ottenere i benefici della guarigione tramite il riposo, vedi sopra). I non morti che lanciano incantesimi hanno però bisogno di un po' di tempo per rinfrescare il loro inconscio, proprio come gli incantatori viventi, prima di poter preparare o lanciare nuovi incantesimi.

Per ottenere nuovamente la capacità di lanciare o preparare incantesimi al giorno, un non morto deve avere la mente riposata.

REGOLA VARIANTE: GESTIRE LA FAME DEI NON MORTI

Questa regola variante si applica soprattutto ai personaggi giocanti non morti con dieta dipendente o vittime di fame insaziabile. Queste regole non sono invece adatte per i non morti che trascorrono anni o ancora più tempo segregati in tombe prima di ottenere un'opportunità di nutrirsi. Il DM potrebbe invece decidere di utilizzare queste regole a seconda della situazione anche per PNG o mostri non morti.

La fame provata da un non morto insieme al bisogno di sostentarsi è simile a una dipendenza. Proprio come le creature viventi con un estremo bisogno di sostanze chimiche, i non morti affamati sono pronti ad atteggiamenti violenti, erratici e a volte autodistruttivi se gli viene negato ciò che bramano di più.

Tipo di fame	Sazio	Volontà CD	Danni
Fame insaziabile	1 giorno	25	1d6 Sag
Dieta dipendente	3 giorni	15	2d4 Sag

Saziato: Un non morto con fame insaziabile subisce ogni giorno danni alle caratteristiche a meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà con CD 25. Un non morto con dieta dipendente subisce danni alle caratteristiche ogni tre giorni a meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15. Ogni volta che un non morto si nutre del suo cibo preferito, rimane sazio e non deve più compiere questi tiri salvezza per tutto il periodo in cui resta sazio indicato sulla tabella. Al termine del periodo in cui è sazio, il non morto torna ad essere affamato.

Danni: La necessità di un non morto di nutrirsi è simile a uno spuntone di metallo conficcato nel cervello, che infligge i danni indicati ogni giorno a meno che il non morto non superi il tiro salvezza o si nutra. Il non morto recupera immediatamente tutti i danni alle caratteristiche subiti se riesce a nutrirsi.

Se il non morto continua a non nutrirsi, continuando a perdere Saggezza nel frattempo, il suo equilibrio mentale ne risente. Continua a biascicare piani che gli permetterebbero di sfamarsi: piani che considererebbe troppo rischiosi se fosse sano di mente. Quando la Saggezza del non morto raggiunge lo 0, ha perso ogni forza di volontà, e privo di giudizio si mette alla ricerca del suo cibo preferito, anche a rischio della sua totale distruzione. (Un personaggio giocante che raggiunge Saggezza 0 a causa del mancato nutrimento viene temporaneamente controllato dal DM, che interpreta il non morto come una bestia affamata fino a quando il personaggio non si sarà sfamato).

Un non morto intelligente di solito pianifica il verificarsi di questa eventualità, arrivando addirittura a farsi rinchiudere in una cripta costruita da sé e dalla quale è impossibile la fuga. Resterà lì fino a quando una terza parte con cui è già d'accordo fornirà al non morto il suo cibo preferito (presumibilmente in un modo che non metta in pericolo la terza parte, ma gli incidenti possono sempre capitare).

Per riposare la mente, il non morto deve trascorrere 8 ore in calma rilassata: deve evitare di muoversi, combattere, lanciare incantesimi, utilizzare abilità, conversare o qualsiasi altra attività fisica o mentale faticosa durante il periodo di riposo. Se la calma rilassata viene interrotta, ogni interruzione aggiunge 1 ora all'ammontare totale di tempo che il non morto deve trascorrere a riposare la mente.

PROPAGAZIONE DEI NON MORTI

Molti non morti condividono con le creature viventi almeno una peculiarità: possiedono i mezzi per propagare la loro specie. Diverse varietà di non morto possono far sì che le vittime da loro uccise ritornino dalla tomba, creando di conseguenza nuove creature non viventi.

Creare progenie non morta: Molti non morti possiedono la capacità di creare progenie (una versione uguale o inferiore di se stessi, ma sotto il proprio controllo) semplicemente uccidendo le proprie vittime. Presumibilmente, il non morto deve avere risucchiato almeno uno dei punteggi di caratteristica della vittima o inflittogli almeno un livello negativo perché avvenga la morte. (Ad esempio, un wight che fa cadere una pietra tombale sopra a un nemico, uccidendolo, non dovrebbe aspettarsi di ottenere un nuovo servitore wight dai suoi resti).

Parlando in senso più ampio, la propagazione dei non morti può essere percepita come una malattia infettiva: è maligna, facilmente diffusa, e uccide chi la porta. Naturalmente, la piaga dell'autopropagazione dei non morti è molto peggiore di qualsiasi malattia comune (in particolare dato che i normali rimedi per proteggersi dalle malattie in questo caso sono inutili), ma la cura è simile: eliminata la fonte dell'infezione si elimina anche la malattia.

I non viventi fanno utilizzo di metodi diversi per creare nuove creature non morte. Questi metodi, e le creature che ne fanno uso, sono riassunti nella Tabella 1-2.

Tabella 1-2: Propagazione dei non morti

Metodo	Creature che ne fanno uso
Risucchio	Amniota del sangue*, ombra, salma del gelo*, vampiro, wraith
Uccidere vittima con capacità	Bodak, guscio reietto*
Malattia	Ghast, ghoul, lacedon
Risucchio di energia	Cantore della cripta*, spettro, vampiro, wight, wight massacratore*
Creazione magica	Lich, mummia, scheletro, zombi
Divisione	Aliante di pelle*, vestigia dei sogni

*Nuovo mostro descritto nel Capitolo 6.

Prevenzione dalla non vita: Coloro che sperano di sfuggire alla maledizione della non morte al termine della propria esistenza, cercano la benedizione di una divinità buona. Coloro che cercano simili benedizioni in templi cittadini o che servono un dio possono richiedere una grazia: una benedizione che protegga il corpo contro la rianimazione come progenie in caso accadesse l'impensabile, e il credente cada in battaglia contro i non morti. (Vedi l'incantesimo *schermo dalla progenie*, pagina 70, per maggiori dettagli).

REGOLA VARIANTE: RINUNCIARE ALLA CREAZIONE DI PROGENIE

In casi in cui furtività o occultamento della loro presenza è necessario, alcuni non morti possono scegliere di non generare progenie. Qualsiasi non morto che abbia la capacità di creare progenie (anche quelli che lo fanno automaticamente) possono scegliere di ignorare la creazione con un piccolo sforzo. Ogni volta che è in grado di generare una nuova creatura, un non morto può impedirne la nascita effettuando una prova di Intelligenza con CD 15.

SVILUPPO DEI NON MORTI

A differenza delle creature viventi, che crescono e maturano tramite i cicli vitali, i non morti sono di solito immutabili, congelati al momento della loro creazione. Molti sono maledetti nel non potere mai più adottare nuove filosofie, o cambiare con le incertezze e le lezioni della vita, oppure di trovare la felicità.

Un non morto che sopravvive secolo dopo secolo a volte riesce a trovare un modo per aumentare di forza e conoscenze. Il suo legame al Piano dell'Energia Negativa, in origine un semplice rivolo, può diventare nel corso di centinaia di anni una vera e propria corrente, e con tempo sufficiente, un potente ruscello.

Ottenere livelli di classe: I non morti intelligenti hanno l'opzione di venire addestrati e guadagnare livelli in una classe da PG o PNG. Non tutti i non morti intelligenti hanno l'attitudine mentale necessaria per seguire gli impieghi più intellettuali, quindi le classi meno cerebrali, come il guerriero e il barbaro, sono spesso popolari tra di essi. I non morti particolarmente intelligenti sono attirati dalle classi da incantatore. I non morti che ebbero principio come incantatori di alto livello e utilizzare la magia per solcare il golfo che li separa dalla mortalità potrebbero continuare ad avanzare normalmente nelle loro classi da incantatore.

Evoluzione: A volte i non morti divengono più forti con il tempo. Questo stagionamento delle capacità richiede centinaia di anni di esistenza, e anche in questi casi, di questi non morti che resistono così a lungo, solo alcuni divengono più potenti. Questa maturazione del potere è dipendente dal legame del non morto con il Piano dell'Energia Negativa. Col prolungarsi dell'esistenza della creatura per secoli, il suo legame a questa energia del vuoto diventa sempre più forte, infondendo forza, vigore e oscuri intenti nel mostro. (Vedi l'archetipo del non morto evoluto, pagina 113, per maggiori dettagli).

SENSI DEI NON MORTI

Come altri predatori, i non morti possiedono sensi sufficienti a scovare una preda, e in alcuni casi, si tratta addirittura di sensi potenziati.

Vista (Str): L'energia che anima un non morto si estende all'organo della vista, dando a tutte le creature non morte scurovisione fino a 18 metri. Non sono danneggiati dall'oscurità, e sono in grado di vedere anche in condizioni di buio assoluto, quando la maggior parte delle creature viventi non è in grado di distinguere il più piccolo indizio visivo.

Olfatto e udito (Str): L'energia che anima un non morto si estende anche agli organi dell'olfatto e dell'udito. Quindi un non morto può annusare e ascoltare proprio come una creatura vivente. Come per i viventi, però, se un non morto perde fisicamente un particolare organo, non può più usare quella specifica capacità.

Gusto (Str): L'energia che anima un non morto si estende anche agli organi del gusto. Se un non morto perde fisicamente la lingua, non può più percepire l'ambiente tramite questo senso. Molti non morti ricadono in questa categoria, compresi gli scheletri. Tutti i non morti incorporei perdono il senso del gusto (ma possono ancora udire e annusare).

Tatto: I non morti mantengono un vago e spettrale senso del tatto, più meccanico che biologico. È una pallida e rude imitazione di un vero senso tattile. I non morti incorporei non hanno senso del tatto.

Dal momento che i non morti possono essere "costituiti" da qualsiasi creatura vivente, non possiedono alcuna cultura generale o singola forma di società. I non morti possono comunque essere definiti dal modo in cui interagiscono con le società stabilite che li circondano. Inoltre, sebbene molti non morti preferiscano vivere ai confini della società reale, alcuni di essi sono più acculturati e raffinati nelle loro sensibilità.

Nessuna società: Molti non morti non hanno alcuna società. Vengono animati dal caso o da poteri maligni, si nascondono per anni all'interno o nei pressi di una tomba, e se hanno bisogno di nutrirsi, si aprono la strada verso la fonte di nutrimento desiderata nel miglior modo possibile. Continuano a ripetere questo processo finchè non verranno totalmente distrutti. I non morti senza mente compongono il grosso di questi non morti senza società, ma qualsiasi non morto, a prescindere dalla sua intelligenza, può ricadere in questa basilare esistenza predatrice.

Infiltrati: I non morti con poteri magici tali da camuffare la loro natura priva di vita a volte scelgono di partecipare alla società dei viventi. Anche i non morti che per natura sembrano vivi di solito utilizzano questo trucco, in particolare i vampiri. In questo modo, alcuni non morti non abbandonano mai davvero la società in cui sono cresciuti, sebbene le loro abitudini debbano cambiare per sostenere la loro mascherata.

I non morti scelgono di mantenere i legami con la società dei viventi per diverse ragioni. Ad esempio, alcuni non morti sentono che senza i contatti e i piaceri di cui godevano come creature viventi, diventerebbero inevitabilmente pazzi. Inoltre, infiltrarsi nella società dei viventi fornisce ad alcuni non morti una riserva costantemente rinnovata di potenziali vittime. Questo scenario è venuto fuori così tante volte (in particolare con i vampiri) che necessita di ben poche elaborazioni.

Infine, i non morti intelligenti potrebbero avere necessità diverse dal semplice nutrimento o dal soffrire di solitudine. I lich, in particolare, si volgono al loro stato non vivente per impedire a qualcosa di così futile come la mortalità di disturbare le loro ricerche. Mentre molti lich sono felici di rimanere nascosti per eoni di studi privati, altri di essi comprendono il valore della collaborazione desiderando accedere alle più recenti teorie e ricerche magiche. Questi non morti "cosmopoliti" possono continuare a fingersi vivi solo per continuare ad accedere a risorse quali accademie di magia, partecipazioni a gilde di incantatori e l'ingresso a biblioteche del sapere.

Membri conclamati: In alcune ambientazioni straordinarie, i non morti non devono neppure nascondere la loro condizione, ma possono diventare membri a pieno titolo della società. Ci si potrebbe allora chiedere: dove possono i non morti camminare apertamente per le strade senza essere cacciati e respinti? Probabilmente in nessun luogo del Piano Materiale, ma alcune città extraplanari sono sufficientemente cosmopolite da concedere limitata cittadinanza anche ai non morti, assumendo che costoro seguano tutte le regole della società civile. Le regole di queste società comprendono, prima e innanzitutto, non aggredire gli altri membri della società. Nei Piani Esterni, Sigil (chiamata anche la Città delle Porte) è la più nota di queste tolleranti località.

Anche in queste libere città, i non morti devono spesso sottoporsi a un processo di autorizzazione per poter ottenere accesso legale illimitato alla metropoli. Un non morto con note abitudini nutritive (in particolare i vampiri, ma anche altri non morti) devono ottenere un'autorizzazione limitata nel tempo (che varia da luogo a luogo o addirittura da distretto a distretto, e che di solito deve essere rinnovata almeno una volta all'anno). Questa autorizzazione necessita che il non morto mostri, in dettaglio, come soddisferà le sue necessità nutritive in quel periodo in modo da non danneggiare altri cittadini, visitatori del posto, o abitanti di altre località che potrebbero avere rimostranze sul fatto che la città ospiti il non morto in questione. La maggior parte delle prove presentate dal non morto riguardano l'acquisto di bestiame da cui può trarre nutrimento.

I cittadini vivi sono di solito presunti innocenti degli assalti finchè non viene dimostrato il contrario, ma per i non morti, la cui natura è spesso insopprimibile, l'assunto di solito è l'opposto. I

Illustrazione di T. Baxa

I non morti si trovano a loro agio in questa sorta di città

non morti che fanno apertamente parte di una società che li tollera devono compiere un ulteriore passo rispetto al cittadino medio per mantenere la propria nazionalità civile. Devono essere molto attenti a non infrangere alcuna regola o valicare alcun limite, oppure rischieranno di perdere non solo la cittadinanza.

Società dei non morti: In alcuni luoghi, i ruoli dei viventi e dei morti nella società sono capovolti. I non morti fanno talmente parte della società da essere perfettamente integrati. I mercanti non morti vendono i loro beni in zone buie del mercato, consiglieri non morti detengono posizioni di autorità, e avventurieri non morti sono alla ricerca di oro e gloria insieme a (o al posto di) esploratori vivi.

In altri luoghi, la non morte è l'aspetto dominante della società. Solo i morti godono dei benefici della società, e tutti i loro fabbisogni vengono così soddisfatti. Le fattorie ai margini della città non crescono grano, ma spesso producono creature viventi (spesso umanoidi) che nutrono le masse di non morti che richiedono essenza vitale, sangue o carne per sostenersi. A meno che un aspirante membro di questa società non sia già un non morto, entrarne a far parte di solito richiede di sottoporsi alla trasformazione in non morto.

Ad esempio, in un distretto della città chiamata Nocturnus, sono i non morti a governare. Sebbene gli abitanti viventi provenienti da altre parti della città possano entrare nel distretto e concludere i propri affari, solo i non morti possono rivendicare la residenza nel distretto, e quindi ricevere gli oscuri benefici concessi agli abitanti del distretto. I vivi possono chiedere di prendere residenza nel distretto dei non morti, chiamato il Pallido, ma devono sottoporsi a un doloroso processo chiamato crucimigrazione, che li trasforma in versioni non morte, ma intelligenti, di se stessi. (Vedi la descrizione del necropolitano, pagina 111, per maggiori dettagli su questa trasformazione).

RELIGIONE DEI NON MORTI

Hai dubbi sulla tua vita? Ti chiedi la ragione della nostra esistenza giornaliera e delle sue sofferenze? I tuoi sogni da giovane sono stati travolti dalla dura realtà, e sono ormai aldilà delle tue speranze? Lavori ogni giorno solo "per tirare avanti", solo per svegliarti il mattino per un altro giorno di lavoro nei campi, un vuoto guscio di ciò che speravi di essere e di fare? Desideri cancellare la dura e banale vita che conduci? Sei disperato? Allora vieni a trovarci. La Chiesa del Mietitore ha la risposta.
- Opuscolo per la ricerca di nuovi fedeli di Nerull sotto falsi pretesti

I non morti riveriscono molte divinità diverse, sebbene molti di coloro che sono stati appena creati siano spesso completamente ignoranti degli dei che ora meritano maggiormente la loro attenzione. Come indicato nella precedente sezione, i non morti spesso non costituiscono alcuna cultura unita. Ma come richiamo tra simili, nessuna forza è più potente del richiamo degli dei non morti al loro potenziale gregge.

Anche creature che non siano non morti possono venerare le divinità qui descritte. Queste divinità sono sempre contente di avere adoratori vivi, sebbene malvagi. Col tempo, questi seguaci possono diventare anch'essi non morti. Questa venerazione è particolarmente comune tra certi culti e razze depravate, come indicato di seguito.

DESCRIZIONE DELLE DIVINITÀ

Ognuna delle descrizioni delle divinità che seguono contiene le seguenti voci informative descritte di seguito. (Questo libro non si occupa delle statistiche di gioco e dei poteri divini delle divinità).

Nome: La prima riga riporta il nome con cui è generalmente conosciuta la divinità. Se sono presenti altri nomi o titoli che le vengono attribuiti, sono elencati subito sotto il nome.

Grado divino/Allineamento: La riga successiva indica il livello di potere della divinità comparato a quello di altre divinità.

Tabella 1-3: Divinità dei non morti

Nome	Area di influenza	AL	Domini	Arma pref.
Afflux	curiosità, necromanzia, morte	NM	Conoscenza, Legame Mortale[1], Male, Non Morte[1]	spada corta
Doresain	necromanzia, ghoul	CM	Caos, Fame[1], Male	scimitarra
Gloria Crespuscolare	amore, bellezza, immortalità	N	Charme[2], Magia, Protezione	pugnale
Nerull	morte, oscurità, omicidi, mondo dei morti	NM	Inganno, Male, Morte	falce
Orcus	non morte, vendetta	CM	Caos, Male, Morte, Oscurità[2]	mazza

1 Nuovo dominio; vedi pagina 60.
2 Descritto nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*. Se la campagna è ambientata in quel mondo, si può aggiungere questo dominio alla lista della divinità (se lo si desidera, sostituendo un altro dominio).

In ordine discendente, i livelli di potere (come descritto in *Dei e Semidei*) sono divinità maggiore, divinità intermedia, divinità minore e semidio. Questi gradi non influenzano le capacità dei chierici di una divinità, il potere degli incantesimi che questi chierici lanciano, o la maggior parte degli altri aspetti del mondo mortale. Subito a seguire viene indicato l'allineamento della divinità. Le divinità seguono gli stessi allineamenti dei mortali (vedi "Allineamento", pagina 103 del *Manuale del Giocatore*).

Descrizione: Segue una breve descrizione dell'aspetto della divinità e altre informazioni generali, compreso l'atteggiamento dei chierici della divinità. Questa sezione descrive anche qualsiasi particolare alleanza o inimicizia tra questa e altre fedi. Questa sezione indica chi è più propenso a venerare questa divinità, e fornisce una introduzione ai principi base del credo o degli insegnamenti della divinità.

Area di influenza: Gli aspetti dell'esistenza mortale con i quali la divinità è più frequentemente associata. Gli elementi dell'area di influenza vengono semplicemente elencati in ordine di importanza.

Domini: I chierici della divinità scelgono tra i domini qui elencati.

Addestramento dei chierici: Questa sezione descrive le lezioni speciali o ordalie che i nuovi seguaci (in particolare se chierici) devono completare per essere ordinati.

Cerche: Esempi del tipo di cerche che la divinità può chiedere ai suoi seguaci di svolgere in suo nome.

Preghiere: Questa sezione delinea e illustra le varie preghiere che i seguaci della divinità possono utilizzare.

Templi: Luoghi di venerazione, chiamati qui templi per semplicità, variano da divinità a divinità. Molti templi forniscono cure, informazioni e altri simili servizi agli alleati della fede.

Riti: Questa sezione delinea e illustra alcuni dei riti che la divinità può richiedere ai suoi seguaci o al clero.

Araldo e alleati: L'araldo di una divinità è la specie di creatura che spesso invia sul Piano Materiale quando deve intervenire negli affari dei mortali. Gli alleati della divinità sono creature che invia in risposta rispettivamente agli incantesimi *alleato planare inferiore, alleato planare* e *alleato planare superiore*.

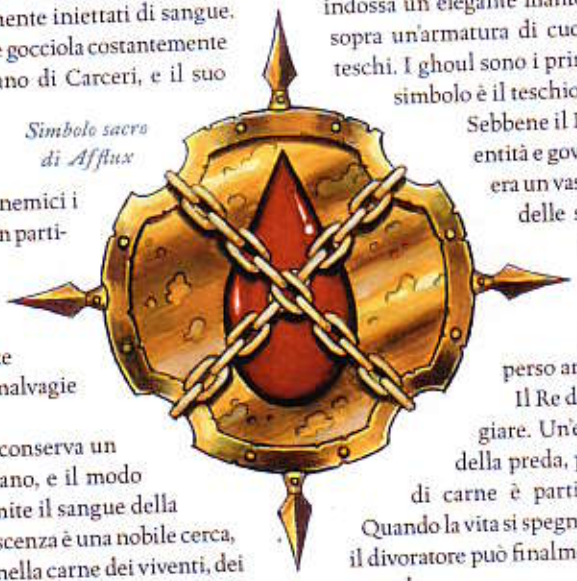
Arma preferita: Questa voce fornisce la specie di arma preferita dalla divinità. I chierici della divinità preferi-

scono l'uso di questa arma, e certi incantesimi lanciati dai chierici, come *arma spirituale*, possono avere effetti simili a questa arma.

AFFLUX

Padre del sangue, l'Interrogatore Insoddisfatto, lo Spargitore di Sangue
Divinità minore (Neutrale Malvagio)

L'insaziabile Afflux ricerca la conoscenza del sangue, del corpo e della mente. Afflux non ha mai timore di sacrificare i viventi per comprendere ciò che li teneva in vita. È il signore dell'interrogatorio, della tortura e dell'esecuzione, oltre che della conoscenza ottenuta tramite esse. Appare come un uomo glabro e coperto di sangue dalla pelle candida e occhi innaturalmente iniettati di sangue. Indossa un grande manto di sangue che gocciola costantemente ma non si secca mai. Dimora nel piano di Carceri, e il suo simbolo è la goccia scarlatta.



Simbolo sacro di Afflux

Necromanti, maghi malvagi, inquisitori e torturatori riveriscono Afflux. Tutti i seguaci di Afflux considerano nemici i membri di fedi allineate con il bene, e in particolare quelle che offrono conoscenza. Tra le divinità malvagie, Afflux non ha alcun nemico particolare, e i suoi seguaci a volte stringono alleanze di convenienza con altre chiese malvagie quando hanno obiettivi comuni.

Afflux insegna che ogni creatura conserva un segreto, non importa quando mondano, e il modo migliore per spillare il segreto è tramite il sangue della creatura. La ricerca eterna della conoscenza è una nobile cerca, ma il luogo migliore in cui cercare è nella carne dei viventi, dei morti e dei non morti, dato che il segreto dell'essere senziente e dell'animazione maschera il vero segreto della comprensione finale.

Area di influenza: Curiosità, necromanzia, morte.

Domini: Conoscenza, Legame Mortale, Male, Non Morte.

Addestramento dei chierici: Alcuni maghi malvagi arrivano a riverire, se non addirittura a venerare, Afflux. È certo che il suo nome sia noto tra i necromanti, i cui oscuri metodi di ricerca sono così simili a quelli prescritti da Afflux. Torturatori e coloro che traggono piacere dal dolore fisico impartito a terzi rendono frequentemente omaggio all'Interrogatore Insoddisfatto.

Cerche: I chierici di Afflux si diffondono per terre vicine e lontane, insegnando la loro perversa conoscenza del dolore e della tortura a chiunque ascolti.

Preghiere: Le preghiere offerte ad Afflux sembrano i lamenti delle vittime messe sulla ruota dai torturatori consacrati dal dio. Ogni urlo è un mantra, e una notte di dolore è una messa solenne.

Templi: Afflux ha pochi templi. Il laboratorio di qualsiasi necromante in cui i metodi dello Spargitore di Sangue vengono utilizzati può diventare un santuario di Afflux, se il luogo viene consacrato in suo nome.

Riti: Quando una vittima soccombe troppo velocemente al dolore, è abitudine del chierico che presiede all'evento di ferirsi in nome di Afflux (se il chierico è vivo), per offrire ulteriore dolore in ricompensa.

Araldo e alleati: Afflux di solito invia un lamento (vedi pagina 105) come araldo. I suoi alleati planari sono ravid, streghe notturne e ali notturne.

Arma preferita: Spada corta.

DORESAIN

Re dei Ghoul
Semidio (Caotico Malvagio)

L'eterna fame di Doresain si appella a tutte le creature la cui fame è insaziabile. La divinità sembra un ghoul molto magro e dimesso. I suoi occhi rilucono di una cadaverica luce verdognola e i piedi sono a forma di zoccolo. In contrasto al corpo dimesso, Doresain indossa un elegante mantello bianco di morbida carne umana sopra un'armatura di cuoio rinforzato bianca con minuscoli teschi. I ghoul sono i principali adoratori di Doresain, e il suo simbolo è il teschio di un ghoul.

Sebbene il Re dei Ghoul sia di per sé una potente entità e governi il suo strato dell'Abisso, una volta era un vassallo di Orcus. In seguito all'invasione delle schiere gnoll di Yeenoghu, il Re dei Ghoul fu costretto a piegarsi e rendere omaggio a Yeenoghu. Avvenne poi che Yeenoghu perse il controllo dello strato del Re, e di recente, ha perso anche la capacità di controllarlo.

Il Re dei Ghoul insegna che si esiste per mangiare. Un'esistenza perfetta richiede il consumo della preda, preferibilmente senziente. Il sacrificio di carne è particolarmente apprezzato da Doresain. Quando la vita si spegne sotto denti laceranti e labbra tremanti, il divoratore può finalmente provare la vera felicità, almeno per una volta.

Area di influenza: Necromanzia, ghoul.

Domini: Caos, Fame, Male.

Addestramento dei chierici: Doresain a volte fa la sua comparsa quando incauti necromanti trattano con il Piano dell'Energia Negativa. Considerando questa attività un invito, il Re compare e converte con la forza tutti i presenti in ghoul, creando di conseguenza suoi nuovi adoratori. Sebbene molti ghoul siano ignoranti e atei, coloro che scoprono la religione finiscono inevitabilmente attratti dal Re dei Ghoul. Se delle creature diverse dai ghoul finiscono per adorare il Re, lo fanno con la certezza che prima o poi verranno "tirati nel mucchio".

Simbolo sacro di Doresain

Cerche: Tutti i ghoul rendono omaggio al Re. Il sapere dei ghoul richiama una terra sacra a tutti i ghoul chiamata il Regno Bianco. Sebbene i ghoul legati al piano mortale a volte ricreino versioni inferiori di quello che credono essere il Regno Bianco, è risaputo che la vera incarnazione del Regno Bianco si trova in uno strato dell'Abisso dove il Re è sovrano.

Preghiere: Ogni atto ghiotto di consumo è, a suo modo, una preghiera per Doresain, anche se il divoratore non se ne rende conto.

Templi: I templi del Re dei Ghoul si trovano solo sottoterra. A volte si possono incontrare dei piccoli santuari in mausolei sotterranei o al centro di catacombe, ma veri e propri templi sono costruiti solo nei più profondi reami sotterranei, circondati da una comunità di ghoul delle dimensioni di almeno una piccola città.

Illustrazione di D. Martin

Riti: Condividere la dolce carne di una vittima tra numerosi ghoul viene chiamato informalmente "passarsi l'osso", e serve da rito comune in commemorazione di Doresain.

Araldo e alleati: Doresain spesso invia un barbaro ghoul della tomba di 13° livello come suo araldo. I suoi alleati planari sono demoni succubi ghoul della tomba, diavoli erinni ghoul della tomba, e diavoli del ghiaccio ghoul della tomba. Doresain possiede il potere di aggiungere l'archetipo ghoul della tomba (vedi pagina 100) anche alle creature cui l'archetipo non è normalmente applicabile.

Arma preferita: Scimitarra.

GLORIA CREPUSCOLARE

La Bellezza Immortale, l'Amante Eterna
Divinità Minore (Neutrale)

Simbolo sacro di Gloria Crepuscolare

Gloria Crepuscolare insegna che l'amore non deve per forza avere fine. Invece, l'amore può durare in eterno, se i resti del corpo vengono appropriatamente conservati. Divinità dell'amore ad ogni costo, Gloria Crepuscolare appare come una donna perfettamente conservata con carne di colore bianco ghiaccio (quasi trasparente) e capelli bianco-platino lunghi fino al collo. Gli occhi sono blu come quelli di un bambino, con labbra e unghie dello stesso colore. È perfetta, nonostante (o grazie) al suo gelo mortale. Disprezzando la nudità, la Bellezza Immortale preferisce gonne stravaganti. Un foro a forma di cuore, stranamente affascinante, perfora il palmo di ciascuna delle sue mani esangui. Il simbolo di Gloria Crepuscolare è una mano aperta, perforata sul palmo da un buco a forma di cuore.

L'Amante Eterna attira in particolare coloro che cercano l'immortalità, gli amanti e i non morti. Ma chiunque abbia amato e perduto, o conosce l'amore e ne teme la fine, è un potenziale adoratore di Gloria Crepuscolare. La maggior parte dei suoi adoratori sono non morti, o presto divengono tali dopo averla venerata per qualche tempo. Molti dei suoi seguaci adoraccerebbero prontamente i seguaci di altre fedi, ma è difficile farlo con membri di fedi che ritengono che la non morte debba essere eliminata.

Gloria Crepuscolare insegna che tutto ciò che importa è il desiderio, e il desiderio di amare un'altra persona non dovrebbe mai venir meno per colpa del passare del tempo. Coloro il cui amore trascende la vita dovrebbero ricercare la vita eterna tramite la grazia della non morte. Una perfetta conservazione può congelare l'amore per sempre. Sebbene la resurrezione di amati morti tragicamente può funzionare per alcuni, nulla può ritardare l'imperante richiamo dell'età: nulla salvo l'abbraccio della non morte.

Area di influenza: Amore, bellezza, immortalità tramite la non morte.

Domini: Charme, Magia, Protezione.

Addestramento dei chierici: L'addestramento a cui un chierico deve sottoporsi per divenire un consacrato di Gloria Crepuscolare è un segreto ammantato nell'amore e nell'affetto.

Cerche: I chierici di Gloria Crepuscolare sono principalmente dei predicatori, che parlano della continuazione dell'amore (e, tramite di esso, il proseguo dell'esistenza dopo la morte).

Preghiere: Tutte le preghiere per Gloria Crepuscolare lodano la sua immutabile perfezione, una bellezza congelata all'apice dal balsamo della morte.

Templi: I templi dedicati all'Amante Eterna possono comparire ovunque, ma quando le autorità comprendono la vera natura dell'adorazione di questo dio, con le sue componenti non morte, vengono di solito chiusi.

Riti: I riti di Gloria Crepuscolare sono molteplici, ma la semplice recita di un poema d'amore ispirato dalla dea viene considerato un obbligo giornaliero per i suoi seguaci.

Araldo e alleati: Gloria Crepuscolare di solito invia un lich femmina come suo araldo. Alleati planari sono elementali del fuoco Medi, Grandi ed Enormi.

Arma preferita: Pugnale.

NERULL

Il Mietitore, Il Nemico di Ogni Bene, Colui che Odia la Vita, Latore di Oscurità, Cupo Re, Mietitore della Carne
Divinità Maggiore (Neutrale Malvagio)

Nerull, la divinità della morte, è tanto temuta quanto è ampiamente conosciuta. Il suo aspetto emaciato sembra quello di un cadavere mummificato e quasi scheletrico, con pelle color rosso ruggine, spessi capelli verdastri, mantello rugginoso con cappuccio e occhi, denti e unghie di un colore simile a velenoso verderame. Il suo bastone nero (Mozza-vita), forma una lama falciforme di rossa energia che uccide chiunque tocchi. Nerull dimora nel piano di Carceri. Il suo simbolo è un teschio e una falce.

Simbolo sacro di Nerull

I chierici di Nerull sono riservati e solitari, dato che poche persone sane di mente tollerano la loro presenza. Eccetto che nella maggior parte delle terre malvagie, Nerull non ha chiese organizzate. Eppure, il Mietitore è temuto ovunque. I suoi chierici vestono indumenti color ruggine (quando non sono camuffati).

Nerull è il patrono di chi cerca il male più grande per il suo sollazzo o guadagno personale. Tutti sono uguali nel freddo reame di Nerull. Ogni cosa vivente è un affronto al Mietitore e ogni morte porta una scura scintilla di gioia al suo morto cuore.

Area di influenza: Morte, oscurità, omicidi, mondo dei morti.

Domini: Inganno, Male, Morte.

Addestramento dei chierici: Alcuni individui sono ossessionati dalla morte, anche da bambini, e quindi sono potenziali reclute per il clero di Nerull. Tutti devono sottoporsi a un ultimo rito di iniziazione: essere seppelliti vivi (per giorni o addirittura settimane, a volte). Sebbene i suoi chierici non morti non siano di per sé "vivi", può essere comunque un processo doloroso, dato che vengono lasciati senza cibo per tutto il periodo. È chiaramente un'ordalia più dura per i suoi protetti vivi, dato che molti di loro vengono trasformati in non morti durante questo stesso processo.

Cerche: I seguaci di Nerull violano antiche tombe alla ricerca di conoscenze perdute, fondano culti per fornire cibo consenziente ai vampiri, e animano eserciti di non morti per terrorizzare il mondo dei viventi.

Preghiere: Gran parte della liturgia di Nerull viene pronunciata al tempo passato, anche se parla di cose non ancora avvenute. Ad esempio, un chierico di Nerull potrebbe pregare, "Mi hai dato il dominio finale sui morti..." Quelli che lo pregano per placarlo attirano

Illustrazione di D. Martin e S. Wood

solamente la sua attenzione e il proprio destino. Quelli che uccidono in suo nome saranno premiati (o questa è la sua promessa).

Templi: I templi di Nerull sono sempre nascosti, anche in zone dove il Mietitore è venerato. Si trovano generalmente sottoterra, spesso come parti di complessi di catacombe. Molti dei templi sono pieni di creature non morte e altre che diffondono o celebrano la morte, come le streghe, gli immondi e i vargouille.

Riti: Nerull ha ben poco da celebrare, a parte la morte. Il numero di diversi riti funebri di cui Nerull dispone, a seconda di chi e come è morto, è impressionante.

I chierici di Nerull commettono omicidi come offerte alla loro divinità. Se le loro azioni venissero scoperte, si spostano verso nuovi terreni di caccia. Alcuni intraprendono la vita nomade e indossano un viso innocente mentre si muovono di villaggio in villaggio, assassinando qualche persona e quindi spostandosi di nuovo.

Araldo e alleati: Nerull utilizza un gigante notturno come suo araldo sul Piano Materiale. I suoi alleati sono mastini d'ombra, salamandre medie e incubi cauchemar.

Arma preferita: Falce.

ORCUS

Principe Demoniaco dei Non Morti, Tenebrous
Signore dei Demoni (Caotico Malvagio)

Orcus è un gigantesco e orribile principe dei demoni, trasudante livore, odio e disprezzo. Dopo avere abbassato la guardia nella guerra contro Demogorgon e Graz'zt, Orcus venne ucciso e spodestato. Ma nonostante questo, Orcus è tornato dalla morte come demone non morto, e ha assunto temporaneamente il nome di Tenebrous, nascondendosi nell'ombra e aspettando di mettere in atto la sua vendetta. Ora ha reclamato la sua vecchia carica e ha scelto di dimorare a Naratyr, la sua terribile città-fortezza su Thanatos, lo strato dell'Abisso su cui egli governa. Ancora una volta, Orcus è impegnato a lottare e a contendersi il dominio con gli altri signori dei demoni. Orcus non si accontenta più di invecchiare e ingrassarsi di larve, seduto nel suo castello. Orcus vive nell'Abisso. Il suo simbolo è una verga con la testa a forma di teschio.

Simbolo sacro di Orcus

Orcus si rivolge principalmente a demoni, necromanti e non morti. Sebbene non sia ancora del tutto un dio, Orcus viene venerato come tale più di qualsiasi altro principe dei demoni. Anche se Demogorgon è forse il più potente, Orcus è più vicino all'ascensione e alla sua trasformazione in divinità. Il culto di Orcus è assai diffuso, e annovera un significativo numero di seguaci tra gli umanoidi, superiore a quello di buona parte degli altri principi dei demoni. Sono soprattutto gli orchi, i mezzorchi, gli ogre e i giganti ad adorare Orcus, come anche un gran numero di umani spregevoli e corrotti.

Sotto molti aspetti, Orcus è una creatura contraddittoria. Non ama il suo dominio, quello dei non morti, e non si fregia dell'autoproclamatosi titolo "Principe dei Non Morti" per vera fedeltà o orgoglio del suo ruolo. Una cosa sicura è che il signore dei demoni disprezza i non morti. Ha ben poca considerazione per loro, e li usa senza curarsene minimamente. Naturalmente, però, Orcus disprezza anche i viventi. Odia ogni cosa, e trasuda costantemente livore e malizia. Ambisce solo al potere personale e a seminare dolore e distruzione su tutti gli altri.

Area di influenza: Non morte, vendetta.

Domini: Caos, Male, Morte, Oscurità.

Addestramento dei chierici: Orcus non ha interessi in un addestramento o organizzazione precisa, e così neppure i suoi sacerdoti. Quindi, l'addestramento consiste in poco più che un patto crudele, l'introduzione alla mitologia di Orcus, e un colpo vigoroso con una verga con la testa a forma di teschio a completare il processo.

Cerche: Orcus ha predisposto ai suoi adoratori il compito di aumentare il livello della sua venerazione in tutti i territori, uccidendo chi pone resistenza, compresi i seguaci di altre divinità malvagie, in particolare Nerull. Tipiche cerche comprendono l'assalto di un ritrovo di cultisti di Nerull, saccheggiare una chiesa di Pelor per distruggere i suoi oggetti sacri, e costruire o aprire portali o passaggi dall'Abisso al Piano Materiale.

Preghiere: La frase più ripetuta in una preghiera a Orcus è una conferma al termine di una dichiarazione, qualcosa come "... o che Orcus mi uccida e rubi la mia anima eterna."

Templi: Nonostante la sua condizione di principe dei demoni anziché di vera divinità, Orcus ha ispirato la costruzione di templi in tutti i piani. Coloro che lo venerano ottengono poteri clericali come se adorassero una vera divinità, sebbene sia chiaro che ottengano i loro poteri da una fonte più universale (forse dal Piano dell'Energia Negativa stesso). I suoi templi sono quasi sempre nascosti, e i suoi adoratori si organizzano in società segrete inserite all'interno delle normali comunità. Alcuni dei suoi templi, tuttavia, sono roccaforti terrificanti, brulicanti di non morti, governate da qualche signore particolarmente perverso pronto a commettere atrocità e a scatenare guerre in nome del principe dei demoni. A volte un'intera tribù di orchi si proclama fedele al Principe dei Non Morti, ma nel farlo si guadagna il disprezzo di tutte le altre tribù.

Riti: I conflitti sanguinosi sono il metodo preferito dai seguaci di Orcus per salire di rango. A volte questa attività viene formalizzata, come quando i sottoposti sfidano i chierici di rango superiore secondo il Rito della Sfida. Naturalmente, ciò di solito risulta nella morte del sottoposto prima che il Rito della Sfida possa avvenire. Infatti, il Rito della Sfida può essere un metodo per i chierici di alto livello di identificare gli agitatori ed eliminarli.

Araldo e alleati: Un balor è il tipo preferito di araldo di Orcus. Gli alleati planari sono ululatori, demoni glabrezu e demoni nalfeshnee.

Arma preferita: Mazza.

Illustrazione di D. Martin

COMBATTERE I NON MORTI

"Combatto i draghi perché voglio. Combatto i non morti perché devo".
- Jozan, chierico di Pelor

I non morti. Forse nessun altro tipo di creatura evoca una così totale repulsione nella mente dei loro avversari. Non solo queste creature possiedono poteri letali, ma la loro stessa esistenza serve ai personaggi da memento alla punizione eterna che li attende oltre la morte. Alcuni non morti possiedono addirittura la capacità di trasformare i loro avversari caduti in altre parodie di vita: la pena definitiva per il fallimento.

Per quanto formidabili e inarrestabili possano a volte apparire i non morti, anch'essi hanno delle vulnerabilità. Questa sezione serve da guida all'avventuriero che deve affrontare in battaglia i morti viventi. Dagli infimi scheletri ai potenti lich, ogni creatura non morta ha le sue peculiarità e capacità speciali. Se si combattono i non morti nello stesso modo in cui si affrontano ogre e lupi crudeli, probabilmente presto ci si troverà ad affrontare la sconfitta. Se invece si apprendono quali tattiche utilizzare contro i

diversi non morti che si affrontano, le probabilità di sopravvivenza aumentano drammaticamente.

CONOSCI IL TUO NEMICO

Anche contando solo quelli che compaiono nel *Manuale dei Mostri*, in D&D® esiste una grande varietà di creature non morte. Molte sono simili di aspetto e/o tattiche, cosa che può provocare grande confusione anche per il più stagionato degli avventurieri. L'eroe che confonde un fantasma per un wraith soffre un netto svantaggio, ancor prima che venga sferrato un singolo attacco.

L'abilità più utile nell'identificare i non morti è Conoscenze (religioni), dato che gli insegnamenti del tempio spesso comprendono informazioni su questi nemici di tutti i chierici viventi. Quando si vede una creatura non morta, ne si può identificare la specie (ghoul, wraith, mummia e così via) con una prova riuscita di Conoscenze (religioni) come azione gratuita. La CD della prova è 10 + i DV base della creatura. Non includere alcun DV extra per l'avanzamento o i livelli di classe della creatura in questo calcolo. Per le creature prive di una quantità base di DV (come vampiri o lich), porre la CD a 20 o 10 + i DV totali, quale sia il valore più basso. Se si può udire un non morto ma non vederlo (ad esempio, una mummia che si trascina nel buio), aggiungere +5 alla CD quando si tenta di identificarlo.

Una volta identificata la varietà di creatura non morta che si sta affrontando, cercare di determinare gli attacchi speciali, qualità speciali o vulnerabilità che possa avere. Una volta per round, durante il proprio turno, il personaggio può effettuare un'altra prova di Conoscenze (religioni) come azione gratuita per ricordare o determinare un'informazione importante. Ad esempio, se il personaggio ha identificato il suo avversario come un wraith, può tentare di effettuare un'altra prova per ricordare che il suo attacco di contatto risucchia la Costituzione, o che qualsiasi umanoide che uccida si rianima come wraith pochi round dopo, oppure che è priva di poteri in condizioni di luce diurna. Ogni prova rivela solo un'informazione, ma il DM può decidere di fornire un'altra informazione utile per ogni 5 punti di cui la prova supera la CD richiesta.

Il DM può modificare la CD di 2 o più per i non morti ritenuti particolarmente rari o comuni nella campagna. Ad esempio, se i ghoul sono molto presenti nel mondo di campagna, il DM potrebbe ridurre la CD per identificarli da 12 a 10, dato che la maggior parte delle persone avrà visto o sentito parlare dei ghoul. Al contrario, quando si introduce un nuovo non morto nella campagna, il DM può incrementare la CD per identificarlo di 5 per rifletterne la rarità, almeno le prime volte che i personaggi lo incontrano.

Normalmente non si può ritentare una prova di Conoscenze (la risposta è nota o non lo è) ma il DM può permettere al personaggio di ritentare la prova per identificare una creatura o ricordare un'informazione dopo che avrà appreso qualcosa di nuovo a riguardo di essa. Ad esempio, se non si riesce a identificare un ghoul prima del suo attacco, il personaggio può ottenere un'altra possibilità di identificarlo dopo averlo visto paralizzare un suo avversario.

I personaggi senza molto esperienza in Conoscenze (religioni) possono utilizzare Raccogliere Informazioni per apprendere notizie sulle creature non morte, sebbene questa prova entri in gioco solo dopo il primo incontro con una particolare specie di non morto. Utilizzare la stessa CD delle prove di Conoscenze (religioni).

Azione	CD
Identificare specie	10 + DV base della creatura
Identificare attacco speciale	10 + DV base della creatura
Identificare qualità speciale	10 + DV base della creatura
Identificare vulnerabilità	10 + DV della creatura

Modificatore alla CD	Condizione
+5	Il personaggio può udire ma non vedere il non morto
+2 o superiore	La creatura è particolarmente rara o ignota
-2 o inferiore	La creatura è particolarmente comune o nota

CONOSCERNE LE DEBOLEZZE

Una volta identificato ciò che si ha di fronte, il passo seguente è utilizzare le tattiche appropriate in base alle sue capacità. Sebbene alcune tecniche funzionino bene contro diversi non morti, ogni volta sia possibile il personaggio dovrebbe adattare la sua preparazione alla specifica minaccia da affrontare.

Scacciare

La prima tattica utilizzata dai personaggi contro i non morti è di solito scacciare (o intimorire, per quei rari personaggi che fanno uso di questa capacità). Ai livelli inferiori, scacciare non morti è molto efficace. Dato che più creature da 1 DV e 2 DV sono una sfida ragionevole per personaggi di basso livello, un utilizzo della capacità scacciare può spesso eliminare diversi non morti dall'incontro. Anche quando un personaggio raggiunge il 5° e 6° livello, la capacità scacciare non morti può spesso eliminare più non morti deboli da un gruppo misto.

La capacità scacciare non morti compara il livello del chierico ai Dadi Vita delle creature non morte colpite. Dato però che i Dadi Vita salgono molto più in fretta del GS di una creatura, un chierico di 5° livello o superiore si trova spesso ad affrontare non morti con più Dadi Vita di quanti ne sia in grado di influenzare con la sua capacità scacciare non morti. Ciò significa che i chierici di alto livello otterranno probabilmente migliori risultati usando i loro potenti incantesimi o capacità di combattimento direttamente contro i non morti che provando a scacciarli.

Energia positiva

Muscoli marci, tendini mancanti e carne decomposta si flettono in un'oscena parodia della vita quando vengono avvolti di energia negativa. Ulteriori quantità di energia negativa riescono addirittura a guarire il danno inferto ai non morti (vedi "Metabolismo dei non morti", pagina 8). Così, non dovrebbe sorprendere che l'energia opposta di questo multiverso, l'energia positiva, abbia un significativo effetto deleterio sulla loro carne marcia.

Utilizzare l'energia positiva: Quando l'energia positiva è incanalata e brandita da servitori di divinità allineate con il bene, i non morti possono essere scacciati o addirittura distrutti in un attimo. I servitori del male possono anch'essi scegliere di utilizzare l'energia positiva per distruggere i non morti, o piegare addirittura la volontà dei non morti intelligenti alla propria minacciandoli con questa grande forza.

In generale, un incantesimo che incanala energia positiva infligge tanti danni alle creature non morte quanti ne guarirebbe a una creatura vivente. Gli effetti di guarigione che non sono basati sull'energia positiva (come alcuni poteri psionici) non hanno effetto sui non morti.

Se il personaggio riesce a toccare una creatura non morta, tramite un incantesimo *curare* o *guarigione* può infliggerle ingenti danni. Le opzioni a distanza comprendono incantesimi *cura ferite di massa*, *guarigione di massa* e *distruggere non morti*. Anche l'acquasanta utilizza l'energia positiva per danneggiare le creature non morte, e la capacità imposizione delle mani del paladino infligge danni alle creature non morte proprio come gli incantesimi *curare*.

Resistenza all'energia positiva: Non tutti i non morti sono ugualmente suscettibili agli effetti dannosi dell'energia positiva. Alcuni non morti possono resistere al danno inferto grazie alla

resistenza all'energia positiva, mentre altri sono in grado di resistere di più all'essere scacciati o distrutti dall'utilizzo dell'energia positiva al servizio di una divinità. (Vedi i talenti Resistenza all'Energia Positiva e Resistenza allo Scacciare Migliorata nel Capitolo 2 per ulteriori dettagli).

Tabella 1-4: Effetti dell'energia positiva

Incantesimo	Effetto
Benedire acqua	L'acqua infligge 2d4 danni ai non morti, o 1 danno con lo spruzzo
Cura ferite	Infligge danni a contatto ai non morti
Distruggere non morti	Infligge 1d6 danni ai non morti a distanza
Guarigione	Infligge 10 pf per livello di danno tramite contatto con un non morto
Guarigione di massa	Infligge 10 pf per livello di danno a molti non morti a distanza

Luce solare

Diverse creature non morte soffrono di speciali vulnerabilità alla luce solare. Alcune, come lo spettro e il wraith, vengono semplicemente rese impotenti dalla luce solare. Altre, come il bodak e il vampiro, possono restare danneggiate o addirittura essere distrutte dall'esposizione alla luce solare.

Tabella 1-5: Effetti degli incantesimi di luce solare

Incantesimo	Effetto
Esplosione solare	Infligge 1d6 danni per livello ai non morti a distanza, o distrugge i non morti vulnerabili alla luce solare a distanza
Luce incandescente	Infligge 1d6 danni per livello ai non morti a distanza, o 1d8 danni per livello ai non morti vulnerabili alla luce solare a distanza
Raggio solare	Infligge 1d6 danni per livello ai non morti a distanza, o distrugge i non morti vulnerabili alla luce solare a distanza

Motivazioni della vulnerabilità: Perché alcuni non morti sono resi vulnerabili dalla luce solare, mentre altri ne vengono distrutti, mentre altri ancora la possono beatamente ignorare? Sono in molti ad avere suggerito teorie in risposta a questa domanda. Alcuni antichi studiosi suggerivano che la luce solare fosse una manifestazione dell'energia positiva. Se però fosse questo il caso, si presume che tutti i non morti ne sarebbero in qualche modo vulnerabili (o perlomeno quelli privi di una qualche resistenza all'energia positiva), e dato che non sembra essere il caso, questa teoria può essere scartata.

Attualmente, la teoria più seguita sulla ragione per cui la luce solare sia anatema per vampiri, wraith, bodak e altre creature, riguarda la sua forza continua e l'effetto rinvigorente che ha sulla maggior parte delle creature viventi. Quindi, alcuni non morti sono semplicemente incapaci fisicamente di accettare l'esposizione alla luce solare come altro che un attacco fisico diretto. Inoltre, la luce solare è energia luminosa, forte e pura. Sebbene alcuni non morti traggano grande vantaggio dall'imitare la flessibilità della vita (come il vampiro) e altri sono più forti tra le ombre, dove la luce non può raggiungerli (come il wraith), pochi sono in grado di sopportare quelle stesse radiazioni che permettono la crescita nel mondo. Quando vengono avvolti dai suoi raggi, vengono resi impotenti se non addirittura disintegrati.

Danni da luce solare: Quale che sia l'effetto, solo la luce solare reale e diretta infligge danni a meno che il testo descrittivo di una creatura indichi specificamente il contrario. Ad esempio, nonostante il suo nome, l'incantesimo *luce diurna* non ha nessun effetto specifico contro i non morti, anche quelli vulnerabili alla luce solare. Detto questo, anche i non morti che non hanno alcuna speciale vulnerabilità alla luce solare subiscono danni extra dagli incantesimi legati alla luce solare indicati nella Tabella 1-5.

Sopportare la luce solare: Alcuni non morti vulnerabili alla luce solare sono più resistenti ai suoi effetti dannosi di altri. Invece di essere immediatamente resi impotenti, o distrutti, questi non morti godono di alcuni round di sicurezza. (Vedi il talento Contrastare la Luce Solare, pagina 26, per ulteriori dettagli).

Armi speciali

Molti non morti sono resistenti a certi tipi di attacchi fisici. Il saggio avventuriero impara a portare l'arma giusta per combattere ogni tipo di non morto.

Armi generiche: Anche ai livelli più bassi, è meglio affrontare gli incontri con i non morti portando con sé sia armi taglienti che contundenti. Anche se l'arma secondaria non infligge tanti danni quanto quella primaria, sarà comunque più efficace contro quelle creature non morte con riduzione del danno, in particolare ai bassi livelli. Utilizzare mazze, randelli, martelli da guerra e morning star contro gli scheletri, mentre spade, asce e pugnali vanno bene contro gli zombi.

Armi magiche: L'arma più comune necessaria ad affrontare un non morto è un'arma magica. Un'arma con un bonus di potenziamento +1 o superiore è necessaria per colpire un'ampia varietà di non morti incorporei, dall'ombra al temuto wraith. Si cerchi di avere a disposizione un'arma +1 o migliore quando ci si aspetta di incontrare non morti. In caso, fare scorta di un paio di pergamene o oli di *arma magica*.

Armi speciali: Ancora più efficaci contro i non morti incorporei sono le armi del tocco fantasma. Al prezzo equivalente di un bonus di +1, la capacità speciale tocco fantasma è ben alla portata di avventurieri di basso e medio livello. L'incantesimo *arma del tocco fantasma* (vedi pagina 62) permette di utilizzare la capacità per un tempo limitato, ed è utile ai personaggi che incontrano solo di rado i non morti incorporei.

Altri non morti dispongono di vulnerabilità e resistenze speciali di cui bisogna tenere conto quando ci si arma contro. Un'arma infuocata (o dell'esplosione infuocata) funziona bene contro tutte le mummie vulnerabili al fuoco. Mettere da parte armi d'argento per incontri con progenie vampiriche, e se ci aspetta di incappare nel capo vampiro, portare con sé anche una pergamena o un olio di *arma magica superiore*. Non si pensi neppure di lanciarsi contro un lich senza un'arma magica contundente nel gruppo. Per le grosse e cattive ombre notturne, è d'obbligo un'arma magica d'argento (e quando si combatte contro il gigante notturno frantuma armi o l'ala notturna risucchia magia, non sarebbe male portarne una di riserva).

Paletti di legno: Solo i vampiri e le progenie vampiriche sono vulnerabili all'impalamento. Conficcare un paletto di legno nel cuore di un vampiro lo uccide immediatamente. Coloro che cercano di sfruttare questa vulnerabilità del vampiro dovrebbero però tenere a mente che impalare il vampiro è solo metà dell'opera, e che se non si sistema il corpo, il vampiro potrebbe tornare a dare la caccia ai personaggi più tardi. Un vampiro impalato ritorna presto in vita se il paletto viene rimosso prima che il corpo venga distrutto appropriatamente (come decapitandolo e riempiendone la bocca di ostie consacrate).

Se un vampiro viene impalato, ma il corpo viene abbandonato a marcire, il pericolo permane. Alla fine, un paletto solitario potrebbe essere tutto ciò che rimane visibile, conficcato nella terra, la polvere del vampiro ucciso da tempo portata via dal vento. Ma se il paletto venisse rimosso, la polvere si ricomporrebbe, e il vampiro tornerebbe attivo nel giro di 72 ore.

Altri incantesimi ed effetti

Pochi altri incantesimi nel *Manuale del Giocatore* hanno altri effetti speciali contro le creature non morte, come riassunto

nella Tabella 1-6. Questa lista non comprende quegli incantesimi pensati appositamente per essere usati contro i non morti, come *comandare non morti*.

Disintegrazione è un caso particolare che merita di essere menzionato. Sebbene questo incantesimo non abbia effetti particolari contro le creature non morte, il fatto che queste creature abbiano un tiro salvezza sulla Tempra molto basso rende *disintegrazione* terribilmente efficace nel distruggerle.

Tabella 1-6: Effetti degli incantesimi sui non morti

Incantesimo	Effetto
Arma distruttriva	L'arma distrugge i non morti
Campo anti-magia	I non morti incorporei scompaiono quando si trovano all'interno della sua area
Consacrare	Le prove di scacciare ottengono un bonus di +3; i non morti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire, ai danni e ai tiri salvezza
Muro di fuoco	Infligge danni raddoppiati ai non morti
Pietra magica	Ogni pietra infligge 2d6+2 danni ai non morti
Santificare	Le prove di scacciare ottengono un bonus di +4
Tocco gelido	I non morti toccati fuggono in preda al panico per 1d4 round + 1 round per livello dell'incantatore

TATTICHE DIFENSIVE

Sebbene l'attacco sia la miglior difesa, ciò non vuol dire che bisogna ignorare alcune misure basilari di protezione. Le creature non morte dispongono di alcuni dei peggiori attacchi speciali in circolazione, e se non si è preparati contro di essi, le probabilità di sopravvivenza si riducono drammaticamente.

Danni e risucchio di caratteristica

Molte creature non morte, in particolare quelle incorporee, hanno la capacità di danneggiare o risucchiare i punteggi di caratteristica. I danni e i risucchi di caratteristica sono molto più difficili da guarire dei danni ai punti ferita, e spesso hanno l'effetto secondario di ridurre la capacità del bersaglio di resistere o sopravvivere a ulteriori attacchi. Anche un singolo colpo da un'ombra può fare grande differenza per la capacità di combatterla, e un gruppo di loro alleate contro un solo avversario può rendere il combattimento molto rapido (e a senso unico).

Non si faccia l'errore di considerare che i danni o i risucchi di una caratteristica non importante siano ignorabili. I guerrieri che subiscono danni o risucchi a Saggezza o Carisma potrebbero non preoccuparsi degli effetti immediati (dato che pochi sono i guerrieri che si affidano ad abilità o poteri speciali basati su queste caratteristiche), ma li rende molto più vulnerabili al vedere quelle caratteristiche ridotte a 0, che li metterebbe fuori combattimento.

Sebbene non sia facile proteggersi dai danni o risucchi di caratteristica, bisognerebbe tenere a portata di mano qualche metodo per recuperare i punti caratteristica persi. Questi incantesimi possono essere costosi, per richieste di tempo, componenti o entrambe. La Tabella 1-7 riassume i vari metodi disponibili ai personaggi, il tempo di lancio, e i costi richiesti.

L'incantesimo di livello più basso che può curare danni alle caratteristiche è *ristorare inferiore*, e ogni personaggio dovrebbe portare con sé almeno una pozione o pergamena con quell'incantesimo non appena possa permetterselo. *Ristorare* è l'incantesimo di livello più basso che possa rimediare ai risucchi di caratteristica. È quindi una buona idea avere almeno una pergamena di *ristorare* nel gruppo in ogni momento.

Tabella 1-7: Ristorare danni e risucchi di caratteristica

Incantesimo	Livello	Danni guariti	Risucchio guarito	Tempo di lancio	Costo
Guarigione	Chierico 6, druido 7, Guarigione 6	Tutti	-	1 azione	-
Guarigione di massa	Chierico 9, Guarigione 9	Tutti	-	1 azione	-
Ristorare	Chierico 4, paladino 4	Tutti	Tutto*	3 round	100 mo
Ristorare inferiore	Chierico 2, druido 2, paladino 1	1d4*	-	3 round	-
Ristorare di massa†	Chierico 8	Tutti	Tutto*	1 round	100 mo
Ristorare superiore	Chierico 7	Tutti	Tutto	10 min.	500 PE

*Solo un punteggio di caratteristica.
†Nuovo incantesimo; vedi pagina 70.

Effetti mortali

Sebbene non siano così comuni tra i non viventi, le capacità che producono effetti mortali sono sufficientemente pericolose da meritare prevenzione, quale che sia la rarità. È buona idea avere sempre a disposizione una pergamena di *interdizione alla morte*. Anche se non si incappa in un bodak, banshee o incantatore con *distruggere viventi* o simili incantesimi, sarà comunque di aiuto contro i risucchi di energia (vedi sotto). Ai livelli superiori, *interdizione alla morte di massa* (vedi pagina 67) può proteggere l'intero gruppo in un attimo, o gli incantatori possono proteggersi con *velo della non morte* (vedi pagina 72).

I danni alle caratteristiche indeboliscono le capacità dei combattenti

Illustrazione di S. Belledin

Incorporeità

Le creature incorporee si rivelano spesso terrificanti per gli avventurieri perché sono in grado di superare quasi tutte le difese dei personaggi. Non importa quanto sia robusta un'armatura o uno scudo, o quanto sia spessa la pelle, il tocco incorporeo di un'ombra o uno spettro gli passa attraverso per liberare il suo effetto mortale.

Ovviamente, l'incremento della CA di contatto (migliorando la propria Destrezza, acquisendo un *anello di protezione* o qualche altro oggetto o effetto che conferisce un bonus di deviazione, o aggiungendo qualche bonus di schivare) è il modo più semplice ed efficace di proteggersi contro gli attacchi delle creature incorporee. Dato che queste difese funzionano perfettamente anche contro altre forme di attacco, sono molto efficaci.

A volte, i metodi efficaci non sono sufficienti. Se ci si trova a combattere contro molti non morti incorporei, potrebbe esserci bisogno di maggiore aiuto contro i loro attacchi. Sia *armatura magica* che *scudo*, dato che i bonus alla Classe Armatura sono basati sulla forza, si sommano alla CA di contatto del personaggio contro attacchi incorporei. Le armature del tocco fantasma sono un po' costose, ma incredibilmente preziose contro le creature incorporee. Il Capitolo 4 presenta diversi nuovi incantesimi che funzionano bene anche contro gli attacchi incorporei, come ad esempio *armatura ectoplasmica* (che incrementa la Classe Armatura contro attacchi di contatto incorporei).

Malattia

Una manciata di rare creature non morte può infettare le sue vittime con malattie. Ciononostante, sarà raro avere bisogno di disporre di *rimuovere malattia* sul campo, dato che molte malattie hanno lunghi periodi di incubazione e quindi è difficile che facciano immediatamente sentire i loro effetti. Il giorno dopo avere combattuto un non morto (in particolare uno con cui non si ha familiarità), è una buona idea che il chierico lanci *rimuovi malattia* su chiunque sia entrato in contatto con la creatura, giusto in caso...

La malattia più comunemente associata ai non morti, la putrefazione della mummia, è in realtà una maledizione potente e rapida. C'è bisogno di *rimuovi maledizione* (o del suo cugino più potente *spezzare incantamento*) per liberarsi di questo orribile malanno. A differenza delle tipiche malattie, la putrefazione della mummia si mette in atto talmente in fretta da voler disporre di questi incantesimi anche durante il corso dell'avventura.

Paralisi

Un'ampia gamma di creature non morte possiede attacchi paralizzanti, dal ghoul al lich. Il sistema più facile per sistemare la cosa è *rimuovi paralisi* (che funziona contro un massimo di quattro creature). Anche *libertà* funziona, sebbene sia un po' eccessivo. Il miglior incantesimo antiparalisi è *libertà di movimento*. Non solo libera una creatura paralizzata, ma fornisce anche immunità dalla paralisi (oltre che un'ampia gamma di altri benefici) per 10 minuti per livello dell'incantatore.

Paura

Sebbene quasi tutte le creature non morte procurino un brivido gelido lungo la schiena di qualsiasi avventuriero, sono pochi che utilizzano la forza del terrore magico contro i loro nemici. L'aura di paura del lich è efficace solo contro i più deboli avversari, quindi probabilmente non se ne si dovrà preoccupare. (Se il livello del personaggio è talmente basso da subire l'effetto dell'aura del lich, farebbe meglio a fuggire in ogni caso). La mummia, d'altra parte, ha una potente capacità di disperazione che può paralizzare le creature che la vedono. Anche se l'effetto è di breve durata, può menomare un gruppo di avventurieri impreparati, dando alla mummia tempo prezioso per eliminare i suoi nemici. Il gigante notturno possiede un potere di paura simile, ma che agisce solo sulle creature che ne incrociano lo sguardo.

Calmare emozioni può sopprimere la paura di numerosi personaggi simultaneamente. *Rimuovi paura* funziona bene sia come aiuto a un personaggio terrorizzato che da protezione contro gli effetti della paura. *Benedizione* e *aiuto* conferiscono ciascuno un bonus ai tiri salvezza contro paura, così come la capacità ispirare coraggio del bardo e l'aura di coraggio del paladino. Ai livelli superiori, incantesimi come *banchetto degli eroi* e *eroismo superiore* forniscono immunità alla paura. Ogni volta sia possibile, prendere vantaggio della natura preventiva di questi incantesimi ed effetti per evitare completamente la paura.

Le *pozioni di rimuovi paura* sono economiche, ma non si commetta l'errore di affidarle a personaggi che probabilmente falliranno il loro tiro salvezza contro la paura, dato che saranno incapaci di utilizzare la pozione. Lasciarle invece nelle mani di personaggi con buoni tiri salvezza sulla Volontà e la capacità di raggiungere i loro alleati in fuga, come il monaco.

Risucchio di energia

La maggior parte dei personaggi temono i risucchi di energia più di qualsiasi altra forma di attacco, e a buona ragione. Come i danni o i risucchi di caratteristica, il risucchio di energia infligge la duplice preoccupazione di ridurre le capacità di agire e portare il personaggio più vicino alla morte. Ma sebbene molte forme di danno o risucchio di caratteristica mettano fuori gioco il personaggio solo come conseguenza del loro effetto, i risucchi di energia possono uccidere direttamente (e a volte trasformare anche in una creatura non morta).

Ogni volta sia possibile, bisogna guardarsi dagli attacchi che risucchiano energia. *Interdizione alla morte* è una difesa comune, sebbene la sua breve durata indichi che bisogna sapere cosa si sta per subire perché sia utile. Nel mezzo di un combattimento, il chierico potrebbe avere difficoltà a raggiungere in tempo il personaggio per lanciare l'incantesimo, sebbene *interdizione alla morte di massa* (vedi pagina 67) rimedi a questa restrizione. Per il chierico o mago di alto livello, *velo della non morte* (vedi pagina 72) fornisce una protezione totale da questa minaccia.

Esistono ancora minori risorse per eliminare i livelli negativi di quelle per curare i danni o i risucchi di caratteristica. Vengono riassunte nella Tabella 1-8.

Tabella 1-8: Ripristinare i livelli negativi e livelli persi

Incantesimo	Livello	Livelli negativi dissolti	Livelli persi recuperati	Tempo di lancio	Costo
Ristorare	Chierico 4, paladino 4	Tutti	1	3 round	100 mo
Ristorare di massa†	Chierico 8	Tutti	1	1 round	100 mo
Ristorare superiore	Chierico 7	Tutti	Tutti	10 min.	500 PE

†Nuovo incantesimo; vedi pagina 70.

Se non si riescono a rimuovere i livelli negativi prima che siano trascorse 24 ore, cercare almeno di effettuare ogni sforzo per migliorare il tiro salvezza sulla Tempra prima di determinare se diventano permanenti. Assunto che si sappia con ragionevole accuratezza il momento in cui effettuare il tiro salvezza, *resistenza dell'orso* è un metodo molto efficace per farlo, ma qualsiasi incantesimo che aumenti la Costituzione o migliori i tiri salvezza è anch'esso utile.

Illustrazione di C. Lukacs

Corrotti dal potere oscuro dell'energia negativa, i non morti sono tra i più pericolosi e insidiosi nemici in D&D. Questo capitolo fornisce talenti benefici sia ai non morti che ai cacciatori di non morti, oltre a includere informazioni su come introdurre non morti nella compagnia come personaggi giocanti. Dopotutto, a volte il modo migliore per studiare un nemico è comportarsi come lui. Con la guida del DM, si può optare di interpretare un personaggio non morto o aggiungere un famiglio, gregario o altro compagno non morto al gruppo degli avventurieri.

NUOVI TALENTI

Questa sezione presenta numerosi nuovi talenti. Molti sono concepiti per aiutare gli avventurieri a combattere i nemici non morti, mentre altri permettono a quegli stessi nemici di divenire ancora più temibili.

TALENTI DIVINI

I talenti in questa categoria condividono una serie di peculiarità che li restringono a certe classi o combinazioni di classi. Innanzitutto, hanno tutti come prerequisito la capacità di scacciare o intimorire non morti. Quindi, sono aperti a chierici o paladini di 3° livello o superiore, e ai membri di qualsiasi classe di prestigio o a qualsiasi creatura con questa capacità.

Secondo, la forza che alimenta un talento divino è la capacità di incanalare energia positiva o negativa per scacciare o intimorire non morti. Ogni utilizzo di un talento divino costa al personaggio un minimo di un tentativo di scacciare o intimorire dal suo numero di tentativi giornaliero. Se il personaggio non dispone più di tentativi di scacciare o intimorire, non può usare un talento divino. Scacciare o intimorire non morti è un'azione standard (a meno che non si possieda una capacità speciale che dica altrimenti). Questi talenti spesso richiedono un'azione standard per essere attivati, ma potrebbero richiedere altri tipi di azioni specificati. Ciononostante, si può attivare un solo talento divino (o utilizzare una volta la capacità scacciare o intimorire non morti) per round, sebbene durate sovrapposte possano permettere al personaggio di trarre beneficio da più di un talento divino alla volta.

Terzo, scacciare o intimorire non morti è una capacità soprannaturale e un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità e viene considerata un attacco. Attivare un talento divino è anch'essa una capacità soprannaturale e non provoca attacchi di opportunità a meno che non sia diversamente specificato nella descrizione del talento. Attivare un talento divino non viene considerato un attacco a meno che l'attivazione del talento non sia diretta a provocare danno a un bersaglio. Vendetta Sacra, ad esempio, aggiunge 2d6 danni a tutti gli attacchi in mischia del personaggio, ma all'attivazione non infligge direttamente danno ad un avversario. Di conseguenza non è di per sé un attacco.

I paladini dovrebbero considerare con particolare attenzione questi talenti. Dal momento che la capacità di scacciare del paladino resta inferiore a quella del chierico per quasi tutta la sua carriera, un paladino che sceglie uno o due talenti divini gode di più opzioni del semplice scacciare non morti.

TALENTI MOSTRUOSI

Alcuni dei talenti di questo capitolo appartengono alla categoria talenti mostruosi. Solo le creature e i personaggi con una forma mostruosa o una o più capacità mostruose possono selezionare questi talenti. Le forme e le capacità mostruose sono quelle di solito non disponibili a umanoidi o animali, comprese, ma non limitate a, appendici extra, appendici insolite, e capacità straordinarie, soprannaturali o magiche.

Tabella 2-1: Nuovi talenti

Talenti generali	Prerequisiti	Benefici
Anima Sepolcrale	Allineamento non buono	Guarisce con energia negativa come una creatura non morta
Resilienza Sepolcrale	Allineamento non buono, Anima Sepolcrale	+2 ai tiri salvezza contro influenza mentale, veleno, malattia
Tempra Sepolcrale	Allineamento non buono, Anima Sepolcrale	25% resistenza ai critici, no morte per danno massiccio
Vitalità Sepolcrale	Allineamento non buono, Anima Sepolcrale	Sonno rimandato, immunità agli effetti magici di sonno
Artigiano dei Cadaveri	-	Non morto guadagna +4 For e +2 pf per Dado Vita
Castigo Distruttivo	Artigiano dei Cadaveri	Non morto infligge danni da energia negativa quando ucciso
Gelo Mortale	Artigiano dei Cadaveri	Non morto infligge +1d6 danni da freddo con attacchi in mischia
Ossa Agili	Artigiano dei Cadaveri	Non morto guadagna +4 all'iniziativa e +3 m per round
Pelle Indurita	Artigiano dei Cadaveri	Non morto guadagna +2 all'armatura naturale
Rinforzare Resistenza	Artigiano dei Cadaveri	Non morto guadagna +4 resistenza allo scacciare
Autorità Non Morta	6° livello del personaggio, allineamento non buono, Conoscenze (religioni) 1 grado	Attrae seguaci e gregari non morti
Cacciatore di Vampiri	Conoscenze (religioni) 6 gradi	Individua vampiri, immunità a sguardo dominante
Ciste Madre	1° livello dell'incantatore, Conoscenze (religioni) 2 gradi	Ciste necrotica interna concede l'accesso a incantesimi speciali
Famiglio Ricucito	Capacità di acquisire un nuovo famiglio, capacità di lanciare tre o più incantesimi di necromanzia	Famiglio guadagna qualità dei non morti, e il personaggio può controllare 4 DV extra di non morti
Inestinguibile Fiamma Vitale	-	+2 ai tiri salvezza contro gli attacchi dei non morti
Innestare Carne	Guarire 10 gradi	Rende possibile applicare innesti di un certo tipo
Necropotenza	Competenza con l'arma selezionata, Arma Focalizzata con l'arma selezionata, Arma Specializzata con l'arma selezionata, guerriero di 4° livello	+4 danni con l'arma selezionata contro i non morti
Presenza Intimidente	Car 13, bonus di attacco base +1	Incute paura al nemico
Presenza Necromantica	-	Non morti presenti guadagnano +4 di resistenza allo scacciare
Potenza Necromantica	Presenza Necromantica	Non morti presenti guadagnano +2 a tiri per colpire e danni
Requiem	Musica bardica, Intrattenere (qualsiasi) 8 gradi	Musica bardica ha effetto sui non morti
Robustezza Migliorata	Bonus tiro salvezza sulla Tempra base +2	Guadagna pf pari ai DV attuali
Scacciare Intensificato	Car 13, Scacciare Extra	Può scacciare non morti più potenti
Scacciare Potenziato	Capacità di scacciare o intimorire non morti	Può scacciare più non morti
Scacciare Rapido	Capacità di scacciare o intimorire non morti	Può scacciare non morti con un'azione gratuita
Segnato dai Fantasmi	Conoscenze (religioni) 8 gradi	+2 a tiri per colpire, danni, tiri salvezza contro non morti incorporei
Vita Resistente	-	Ignora penalità da livelli negativi
Vita Perdurante	Resistenza fisica, Vita Resistente	Rimuove livelli negativi con tiro salvezza sulla Volontà

Talenti divini	Prerequisiti	Benefici
Accuratezza Divina	Capacità di scacciare o intimorire non morti	Ignora la probabilità di fallimento per incorporeità
Rifiutare il Tocco della Morte	Capacità di scacciare non morti	Guarisce danni alle caratteristiche, paralisi, livelli negativi
Succhiavita Profano	Capacità di intimorire non morti	Ruba 1d6 pf da creature vicine
Vendetta Sacra	Capacità di scacciare o intimorire non morti	+2d6 danni con attacchi in mischia contro non morti
Vigore Profano	Car 11, capacità di intimorire non morti	Assegna 1d8 pf a un alleato non morto vicino
Vitalità Sacra	Capacità di scacciare non morti	Guadagna immunità ai danni di caratteristica, risucchio di caratteristica e risucchio di energia

Talenti di metamagia	Prerequisiti	Benefici
Animare Caduti	-	Creature uccise dall'incantesimo si rianimano come zombi
Incantesimi Debilitanti	Allineamento non buono, non deve possedere la capacità di intimorire non morti	Infligge 50% danni extra alle creature viventi
Incantesimi Energizzati	Allineamento non malvagio, non deve possedere la acapacità di intimorire non morti	Infligge 50% danni extra ai non morti
Indebolire Caduti	-	Creature ferite dall'incantesimo ottengono anche -4 alla For
Risucchiare Caduti	-	Creature ferite dall'incantesimo guadagnano un livello negativo
Spaventare Caduti	-	Creature ferite dall'incantesimo sono anche scosse

Sebbene alcuni personaggi potrebbero non essere in grado di acquisire questi talenti, inizialmente, eventi successivi (come l'acquisizione di un archetipo non morto o multiclassarsi in una classe di mostro non morto) potrebbero permettere l'accesso a questi talenti specializzati.

DESCRIZIONI DEI TALENTI

Le descrizioni di questi talenti seguono il formato standard.

ACCURATEZZA DIVINA [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia positiva per fornire agli attacchi in mischia dei suoi alleati un'altra possibilità di colpire le creature incorporee.

Prerequisito: Capacità di scacciare o intimorire non morti.

Beneficio: Utilizzare uno dei propri tentativi di scacciare o intimorire non morti per conferire a tutti gli alleati del personaggio (compreso se stesso) in una propagazione di 18 metri la capacità di tirare nuovamente la loro probabilità di fallire con gli attacchi in mischia ogni volta che manchino un bersaglio per via delle probabilità di fallire procurata dall'incorporeità. Questo effetto dura 1 minuto e può essere utilizzata una volta per attacco mancato.

ANIMA SEPOLCRALE [GENERALE]

L'anima del personaggio è corrotta dal maligno tocco della non morte.

Prerequisito: Allineamento non buono.

Beneficio: Il personaggio viene guarito dall'energia negativa e danneggiato dall'energia positiva come se fosse una creatura

Talenti mostruosi	Prerequisiti	Benefici
Contrastare la Luce Solare	Debolezza alla luce solare o qualche altra debolezza legata alla luce solare	Resiste agli effetti pericolosi della luce solare
Danni alle Caratteristiche Potenziati	Car 11, tipo non morto, sottotipo incorporeo, capacità soprannaturale di risucchiare o danneggiare un punteggio di caratteristica	Aumenta effetti variabili di danni a caratteristiche o risucchio di energia
Forma Selvatica Corrotta	Tipo non morto, forma selvatica come privilegio di classe	Druidi non morti mantengono la capacità di forma selvatica
Lamento Funesto	Tipo non morto, sottotipo incorporeo, Presenza Intimidente	Emette un lamento terrificante
Legame Vitale	Car 13, tipo non morto	Crea legame con creatura vivente scelta per ottenere benefici
Maestro della Morte	Car 13, tipo non morto, Presenza Intimidente, bonus di attacco base +1	Con un colpo critico il bersaglio è anche scosso
Dilaniatore	Car 13, tipo non morto, Maestro della Morte, Presenza Intimidente, Critico Migliorato, bonus di attacco base +1	Con un colpo critico, il nemico e i suoi alleati sono scossi
Manifestazione Rapida	Capacità di manifestarsi dal Piano Etereo al Piano Materiale	Manifestarsi dal Piano Etereo come azione gratuita
Paralisi Contagiosa	Paralisi come capacità straordinaria o soprannaturale	Paralisi si propaga a coloro che toccano il bersaglio
Paralisi Migliorata	Tipo non morto, capacità speciale di paralisi, Capacità Focalizzata (paralisi)	+4 alla CD della capacità di paralisi
Percepire Vita	Car 13, Cos - (senza punteggio di Costituzione)	Creature viventi forniscono illuminazione
Presa Spettrale	Car 15, sottotipo incorporeo	Utilizzare oggetti corporei
Resistenza all'Energia Positiva	Tipo non morto	Resistenza 10 a effetti di energia positiva
Resistenza allo Scacciare Migliorata	Tipo non morto	Aumenta resistenza allo scacciare di +4
Riserva Necrotica	Car 13, capacità soprannaturale di risucchiare o danneggiare un punteggio di caratteristica o risucchio di energia	Risucchia caratteristiche o livelli per sopravvivere sotto 0 pf
Risucchiare Vita	Car 13, capacità soprannaturale di risucchio di energia	Livelli negativi inflitti fanno guadagnare pf
Risucchio di Energia Migliorato	Car 15, capacità soprannaturale di risucchio di energia	Risucchia potere extra da vittime di risucchio di energia
Risucchiare Incantesimi	Car 15, capacità soprannaturale di risucchio di energia, Risucchio di Energia Migliorato, 5° livello dell'incantatore	Guadagna incantesimi persi per livelli negativi inflitti

non morta. Questo talento non fornisce nessun altro beneficio o penalità del tipo non morto.

ANIMARE CADUTI [METAMAGIA]

Gli avversari viventi uccisi dagli incantesimi del personaggio possono rianimarsi come zombi.

Beneficio: Il personaggio può modificare un incantesimo che infligge danni ai nemici. Qualsiasi creatura vivente che normalmente potrebbe essere animata come zombi e che non possieda più del doppio dei Dadi Vita del personaggio, quando viene uccisa sul colpo da un incantesimo anima caduti, si riprende come zombi sotto il controllo del personaggio all'inizio del turno successivo del personaggio. Anche se si uccidono più creature con un solo incantesimo anima caduti, non si possono produrre più Dadi Vita di non morti del doppio del livello dell'incantatore. Le regole standard per controllare i non morti (vedi *animare morti*, pagina 204 del *Manuale del Giocatore*) si applicano ai non morti appena creati ottenuti tramite questo talento di metamagia. Un incantesimo anima caduti consuma uno slot incantesimo di tre livelli superiore al reale livello dell'incantesimo.

ARTIGIANO DEI CADAVERI [GENERALE]

I non morti animati o creati dal personaggio sono più robusti del normale.

Beneficio: Ogni non morto animato o creato dal personaggio con qualsiasi incantesimo di necromanzia ottiene un bonus di potenziamento +4 alla Forza e +2 punti ferita per Dado Vita.

AUTORITÀ NON MORTA [GENERALE]

Il personaggio ottiene il servizio di leali seguaci non morti.

Prerequisiti: 6° livello del personaggio, allineamento non buono, Conoscenze (religioni) 1 grado.

Beneficio: Il personaggio attrae seguaci e un gregario come se avesse il talento Autorità. Il punteggio di Autorità del personaggio è considerato come se fosse di 2 punti più elevato del normale ai fini di attrarre seguaci non morti, e 4 punti inferiore se venisse utilizzato per attrarre seguaci viventi.

Se si desidera attrarre un gregario non morto piuttosto che un gregario vivente, si può attrarre un gregario non morto con un livello del personaggio effettivo massimo pari a due livelli in meno del LEP del personaggio. Vedi pagina 106 della *Guida del* Dungeon Master per maggiori informazioni sul talento Autorità.

Speciale: Come il normale talento Autorità, bisogna sentire il parere del DM prima di selezionare questo talento, e lavorare insieme a lui per determinare un gregario e seguaci appropriati al personaggio. Vedi la sezione "Gregari e seguaci non morti", di seguito, per maggiori informazioni sulla scelta di una creatura non morta come gregario o seguace.

CACCIATORE DI VAMPIRI [GENERALE]

La conoscenza dei vampiri da parte del personaggio gli ha fornito la capacità straordinaria di individuare piccoli segni della loro presenza e di resistere alla loro capacità di sguardo dominante.

Prerequisito: Conoscenze (religioni) 6 gradi.

Benefici: Il personaggio può utilizzare un'azione di movimento per determinare con sicurezza attuale se un vampiro o una progenie vampirica si trova entro 9 metri da lui.

Inoltre, il personaggio è immune alla capacità di sguardo dominante dei vampiri e delle progenie vampiriche.

CASTIGO DISTRUTTIVO [GENERALE]

I non morti animati o creati dal personaggio contengono una maledizione vendicativa che si scatena se vengono distrutti.

Prerequisito: Artigiano dei Cadaveri.

Beneficio: Ogni non morto animato o creato dal personaggio con qualsiasi incantesimo di necromanzia libera un'esplosione di energia negativa al momento della sua distruzione, infliggendo 1d6 danni più ulteriori 1d6 danni per ogni 2 Dadi Vita ad ogni creatura in una propagazione di 3 metri (Riflessi CD 15 dimezza). Questi danni derivano dall'energia negativa, e quindi guariscono le creature non morte.

CISTE MADRE [GENERALE]

Il personaggio ottiene la capacità di lanciare incantesimi di cisti necrotiche facendo crescere una ciste dentro di sé.

Prerequisiti: 1° livello dell'incantatore, Conoscenze (religioni) 2 gradi.

Beneficio: Il personaggio fa crescere dentro di sé una ciste di carne non morta detta ciste madre. Se lo si desidera la cista può essere vista come un rigonfiamento scolorito di carne. La ciste madre è lievemente dolorosa, ma altrimenti innocua. La ciste madre conferisce accesso a una selezione di incantesimi legati alla ciste descritti di seguito (vedi Capitolo 4 di questo libro). Il personaggio lancia questi incantesimi come qualsiasi altro incantesimo sia in grado di lanciare, una volta che ha ospitato la ciste madre (se è un incantatore che prepara gli incantesimi, il personaggio può preparare tutti gli incantesimi di ciste necrotica senza bisogno di un libro degli incantesimi, come se possedesse il talento Padronanza degli Incantesimi per questi incantesimi).

Incantesimi di ciste necrotica: 1° - *consapevolezza necrotica*; 2° - *ciste necrotica, scrutare necrotico*; 3° - *rigonfiamento necrotico*; 4° - *dominazione necrotica*; 5° - *esplosione necrotica*; 6° - *eruzione necrotica*; 7° - *ossessione necrotica*; 8° - *potenziamento necrotico*; 9° - *terminazione necrotica*.

Normale: Una creatura senza questo talento non può lanciare incantesimi di ciste necrotica.

Illustrazione di S. Belledin

Famiglio Ricucito

CONTRASTARE LA LUCE SOLARE [MOSTRUOSO]

La vulnerabilità alla luce del personaggio è diminuita.

Prerequisiti: Debolezza alla luce solare o qualche altra debolezza legata alla luce solare.

Beneficio: Il personaggio può resistere a tutti gli effetti pericolosi della luce solare per un numero di round pari a 1 + il suo modificatore di Carisma (minimo 1 round). Dopo questo periodo, se rimane ancora esposto alla luce solare, subirà i normali effetti appropriati ad un membro della sua specie.

DANNI ALLE CARATTERISTICHE POTENZIATI [MOSTRUOSO]

L'attacco speciale di danni alle caratteristiche (o risucchio di caratteristica) del personaggio è più potente del normale.

Prerequisiti: Car 11, tipo non morto, sottotipo incorporeo, capacità soprannaturale di risucchiare o danneggiare un punteggio di caratteristica.

Benefici: Tutti gli effetti numerici variabili di un attacco speciale di danni alle caratteristiche o risucchio di caratteristica potenziati vengono incrementati del 50%. Ad esempio, un allip con questo talento risucchia una volta e mezzo il normale ammontare di Saggezza (tirare 1d4 e moltiplicare il risultato per 1,5).

DILANIATORE [MOSTRUOSO]

Gli alleati dei nemici del personaggio sono particolarmente timorosi dei suoi colpi critici.

Prerequisiti: Car 13, tipo non morto, Maestro della Morte, Presenza Intimidente, Critico Migliorato, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Ogni volta che il personaggio infligge un colpo critico con un attacco in mischia contro un avversario vivente, le creature entro 9 metri alleate con quell'avversario restano scosse per 1 minuto. È un effetto di paura che influenza la mente.

FAMIGLIO RICUCITO [GENERALE]

Quando il personaggio è pronto ad acquisire un nuovo famiglio, può scegliere un famiglio ricucito.

Prerequisiti: Capacità di acquisire un nuovo famiglio, capacità di lanciare tre o più incantesimi di necromanzia.

Beneficio: Quando sceglie un famiglio, il personaggio può scegliere un famiglio ricucito. Un famiglio ricucito appare identico a qualsiasi famiglio standard si trovi nel *Manuale del Giocatore*, eccetto che il famiglio è ovviamente un insieme di creature della stessa specie cucite insieme e, a un occhio allenato, appare chiaramente come una creatura non morta.

Un famiglio ricucito è legato magicamente al suo padrone nello stesso modo di un normale famiglio. Un famiglio ricucito usa le statistiche base di una creatura della sua specie, come indicato nel *Manuale dei Mostri*, eccetto come indicato di seguito.

Dadi Vita: Un famiglio ricucito ha un Dado Vita da d12 e non ottiene punti ferita bonus dalla Costituzione (dato che è una creatura non morta). Per gli effetti che dipendono dai suoi Dadi Vita, utilizzare il livello del personaggio del padrone o il normale totale di Dadi Vita del famiglio, quale sia il valore più alto.

Punti ferita: Utilizzare metà del totale del padrone o il normale ammontare del famiglio, quale sia il valore più alto.

Attacchi: Utilizzare il bonus di attacco base del padrone o quello del famiglio, quale sia il valore più alto.

Tiri salvezza: Per ogni tiro salvezza, utilizzare il bonus al tiro salvezza base del famiglio o quello del padrone (come calcolato in base al suo livello del personaggio), quale sia il valore più alto.

Capacità speciali del famiglio: Utilizzare la seconda tabella nel riquadro "Famigli" a pagina 56 del *Manuale del Giocatore* per determinare le capacità aggiuntive, proprio come si farebbe per un normale famiglio. I famigli ricuciti non conferiscono ai loro padroni alcuno dei benefici che compaiono nella prima tabella del riquadro. Invece delle capacità speciali indicate, un famiglio ricucito conferisce al suo padrone la capacità di controllare 4 Dadi Vita in più di non morti del normale (tramite la capacità intimorire non morti o incantesimi come *animare morti*).

FORMA SELVATICA CORROTTA [MOSTRUOSO]

Il personaggio ha imparato a utilizzare l'energia necromantica che alimenta la sua forma non morta per superare l'incapacità delle creature non morte di assumere forma selvatica. Il personaggio può assumere la forma di una creatura non morta e in putrefazione con l'uso della sua capacità forma selvatica.

Prerequisiti: Tipo non morto, forma selvatica come privilegio di classe.

Benefici: Il personaggio può usare la sua capacità di forma selvatica anche se è un non morto. La capacità funziona proprio come se fosse una creatura vivente a usarla, con le seguenti eccezioni.

Il personaggio non ottiene un punteggio di Costituzione nella sua nuova forma, e mantiene tutte le immunità del tipo non morto anche nella nuova forma. La forma assunta appare mezza decomposta, con macchie di pelliccia mancanti e carne marcia e divorata dai vermi. Mentre è in questa forma, il personaggio emana il tipico fetore della morte.

Normale: Dal momento che è basato sull'incantesimo *metamorfosi*, forma selvatica funziona solo sulle creature viventi.

GELO MORTALE [GENERALE]

I non morti animati o creati dal personaggio infliggono più danni del normale.

Prerequisito: Artigiano dei Cadaveri.

Beneficio: Ogni non morto corporeo animato o creato dal personaggio con qualsiasi incantesimo di necromanzia infligge 1d6 danni extra da freddo con le sue armi naturali.

INCANTESIMI DEBILITANTI [METAMAGIA]

Gli incantesimi del personaggio incanalano energia negativa per infliggere danni extra alle creature viventi, ma sono meno efficaci contro gli avversari non vivi.

Prerequisiti: Allineamento non buono, non deve possedere la capacità di scacciare non morti.

Beneficio: Gli incantesimi del personaggio sono infusi di energia negativa. Un incantesimo debilitante infligge il 50% dei danni in più alle creature viventi, ma infligge il 50% dei danni in meno a non morti, costrutti e oggetti. Un incantesimo debilitante consuma uno slot incantesimo di due livelli superiore del reale livello dell'incantesimo.

Speciale: Un personaggio che possiede la capacità di incanalare energia positiva per scacciare non morti non può selezionare questo talento.

INCANTESIMI ENERGIZZATI [METAMAGIA]

Gli incantesimi del personaggio incanalano energia positiva per infliggere danni extra alle creature non morte, ma sono meno efficaci contro altri avversari.

Prerequisiti: Allineamento non malvagio, non deve possedere la capacità di intimorire non morti.

Beneficio: Gli incantesimi del personaggio sono infusi di energia positiva. Un incantesimo energizzato infligge il 50% dei danni in più alle creature non morte, ma infligge il 50% di danni in meno alle creature che non sono non morte e agli oggetti. Un incantesimo energizzato consuma uno slot incantesimo di un livello superiore del reale livello dell'incantesimo.

Speciale: Un personaggio che possiede la capacità di incanalare energia negativa per intimorire o comandare i non morti non può selezionare questo talento.

INDEBOLIRE CADUTI [METAMAGIA]

Gli avversari viventi danneggiati dagli incantesimi del personaggio restano indeboliti.

Beneficio: Il personaggio può modificare un incantesimo che infligge danni agli avversari in modo che qualsiasi creatura vivente colpita subisca anche una penalità di -4 alla Forza per 1 minuto. Le penalità alla Forza da più incantesimi potenziati dal talento Indebolire Caduti non sono cumulative. Un incantesimo indebolisci caduti occupa uno slot incantesimo di un livello superiore al normale.

INESTINGUIBILE FIAMMA VITALE [GENERALE]

Il personaggio è abituato agli attacchi dei non morti.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza contro le capacità straordinarie o soprannaturali delle creature non morte.

Speciale: Se si sono scelti i non morti come proprio nemico prescelto, il bonus ai tiri salvezza è invece pari al bonus del nemico prescelto contro i non morti.

INNESTARE CARNE [GENERALE]

Il personaggio può applicare un certo tipo di innesto ad altre creature viventi o a se stesso.

Prerequisito: Guarire 10 gradi.

Beneficio: Scegliere un tipo di innesto: aboleth, beholder, illithid, immondo, non morto o yuan-ti. Il personaggio deve essere un aboleth per scegliere gli innesti aboleth. Il personaggio deve essere un immondo per scegliere gli innesti immondi. Il personaggio deve essere un illithid per scegliere gli innesti illithid. Il personaggio deve essere uno yuan-ti per scegliere gli innesti yuan-ti. Non ci sono ulteriori requisiti per gli innesti beholder o non morti.

Il personaggio può creare innesti del tipo scelto e applicarli a se stesso o altre creature viventi. Creare un innesto richiede 24 ore per ogni 1.000 mo del suo prezzo. Per creare un innesto, il personaggio deve spendere 1/25 del prezzo dell'innesto in PE e consumare materie prime per metà del suo prezzo. (Vedi Capitolo 5 di questo libro per i prerequisiti e altre informazioni sugli innesti).

LAMENTO FUNESTO [MOSTRUOSO]

L'urlo cupo del personaggio incute paura nel cuore dei vivi.

Prerequisiti: Tipo non morto, sottotipo incorporeo, Presenza Intimidente.

Beneficio: Il personaggio può emettere un lamento con un'azione standard. Tutte le creature viventi in una propagazione di 9 metri devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV del personaggio + il suo modificatore di Car) o restare scosse per 1 minuto. È un effetto soprannaturale, sonoro, necromantico, influenza mentale, e paura. Una creatura che supera il tiro salvezza contro il lamento non può essere influenzata dal lamento del personaggio per le successive 24 ore.

Speciale: Se il personaggio già possiede la capacità lamento terrificante (vedi gli attacchi speciali del fantasma, pagina 102 del *Manuale dei Mostri*), invece del normale beneficio di questo talento, la CD per resistere alla capacità lamento terrificante del personaggio aumenta di 2.

LEGAME VITALE [MOSTRUOSO]

Selezionare una specifica creatura vivente amichevole verso il personaggio. Il personaggio stabilisce un legame speciale con quella creatura.

Prerequisiti: Car 13, tipo non morto.

Beneficio: Ogni volta che la creatura prescelta si trova entro 18 metri dal personaggio, questi ottiene un bonus di +4 alla resistenza allo scacciare e un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza.

Se la creatura prescelta muore, il personaggio perde questi bonus e subisce una penalità di -2 a tutti i tiri salvezza per 24 ore.

Se il personaggio sostituisce la creatura prescelta con un'altra creatura vivente, il legame può essere trasferito a sua scelta.

Speciale: Questo talento può essere selezionato più volte. Ogni volta che il personaggio seleziona questo talento, applica i suoi effetti a un suo diverso alleato vivente. Gli effetti di più alleati con legame vitale sono cumulativi.

MAESTRO DELLA MORTE [MOSTRUOSO]

I nemici sono particolarmente timorosi dei colpi critici del personaggio.

Prerequisiti: Car 13, tipo non morto, Presenza Intimidente, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Ogni volta che il personaggio ottiene un colpo critico con un attacco in mischia contro un avversario vivente, esso rimane anche scosso per 1 minuto. Si tratta di un effetto di influenza mentale e di paura.

MANIFESTAZIONE RAPIDA [MOSTRUOSO]

Il personaggio può manifestarsi dal Piano Etereo in un attimo.

Prerequisito: Capacità di manifestarsi dal Piano Etereo al Piano Materiale.

Benefici: Una volta per round, il personaggio può manifestarsi dal Piano Etereo al Piano Materiale con un'azione gratuita. Rendersi etereo richiede comunque un'azione standard.

Normale: Senza questo talento, manifestarsi dal Piano Etereo al Piano Materiale richiede un'azione standard.

NECROPOTENZA [GENERALE]

L'attacco speciale con un'arma da mischia o a distanza del personaggio è particolarmente efficace contro i non morti.

Prerequisiti: Competenza con l'arma selezionata, Arma Focalizzata con l'arma selezionata, Arma Specializzata con l'arma selezionata, guerriero di 4° livello.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 a tutti i tiri per i danni quando utilizza l'arma selezionata contro i non morti.

Speciale: Un guerriero può selezionare Necropotenza come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri.

OSSA AGILI [GENERALE]

I non morti animati o creati dal personaggio sono più rapidi e agili del normale.

Prerequisiti: Artigiano dei Cadaveri.

Beneficio: Ogni non morto animato o creato dal personaggio con qualsiasi incantesimo di necromanzia ottiene un bonus di +4 alle prove di iniziativa e aumenta la sua velocità base sul terreno di 3 metri.

PARALISI CONTAGIOSA [MOSTRUOSO]

L'attacco paralizzante del personaggio è contagioso.

Prerequisito: Paralisi come capacità straordinaria o soprannaturale.

Beneficio: Qualsiasi creatura paralizzata dall'attacco speciale del personaggio può passare la paralisi a qualsiasi creatura entri in contatto con essa. Qualsiasi creatura che tocchi una creatura paralizzata dal personaggio subisce immediatamente gli stessi effetti come se l'attacco paralizzante fosse stato usato contro di essa (utilizzando la stessa CD del tiro salvezza per resistervi, se concesso).

Se una creatura riesce a salvarsi dalla paralisi contagiosa del personaggio, ne resta immune per le successive 24 ore.

PARALISI MIGLIORATA [MOSTRUOSO]

Il personaggio è più bravo nel paralizzare le sue vittime.

Prerequisiti: Tipo non morto, capacità speciale di paralisi, Capacità Focalizzata (paralisi).

Beneficio: Quando gli attacchi naturali del personaggio minacciano di paralizzare il suo avversario, sommare un bonus di +4 alla CD del tiro salvezza.

PELLE INDURITA [GENERALE]

I non morti creati o animati dal personaggio possono difendersi meglio in combattimento.

Prerequisito: Artigiano dei Cadaveri.

Beneficio: Ogni non morto animato o creato dal personaggio con qualsiasi incantesimo di necromanzia ottiene un bonus di armatura naturale +2 alla Classe Armatura.

PERCEPIRE VITA [MOSTRUOSO]

Il personaggio vede la luce emessa da tutte le creature viventi.

Prerequisiti: Car 13, Cos - (senza punteggio di Costituzione).

Benefici: In aggiunta alle normali condizioni di luce presenti, l'ambiente che circonda il personaggio è illuminato da punti erranti di luce generati da creature viventi. Ai suoi occhi, una creatura Media o inferiore emana forza vitale sufficiente a fornire una illuminazione intensa in un raggio di 18 metri, rivelando se stessa e tutti gli oggetti e le creature nel raggio alla vista rivela-vita del personaggio. Questa luce vitale si comporta come la normale luce: non permette di vedere attraverso oggetti solidi o pareti.

Una creatura Grande irradia luce in un raggio di 36 metri, e il raggio si raddoppia per ogni ulteriore categoria di taglia sopra la Media, fino a un raggio massimo di 288 metri per una creatura Colossale.

POTENZA NECROMANTICA [GENERALE]

I non morti controllati dal personaggio ottengono dei benefici ogni volta che si trovano vicini a lui.

Prerequisito: Presenza Necromantica.

Beneficio: Ogni volta che i non morti controllati dal personaggio si trovano entro 18 metri da lui, vengono fisicamente ispirati dalla sua aura necromantica, e ottengono un bonus di potenziamento +2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.

PRESA SPETTRALE [MOSTRUOSO]

Il personaggio può manipolare oggetti corporei anche quando è incorporeo.

Prerequisiti: Car 15, sottotipo incorporeo.

Beneficio: Il personaggio può indossare, impugnare, e altrimenti usare oggetti incorporei come se fossero corporei.

Speciale: Senza questo talento, una creatura incorporea può solo indossare o impugnare oggetti che possiedono la capacità tocco fantasma.

PRESENZA INTIMIDENTE [GENERALE]

Il personaggio è abile nell'incutere paura negli avversari.

Prerequisiti: Car 13, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare un'azione standard per intimorire un avversario. L'avversario deve trovarsi entro 9 metri, avere linea di visuale sul personaggio, e un punteggio di Intelligenza. Se l'avversario fallisce un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello del personaggio + il suo modificatore di Car), rimane scosso per 10 minuti. Questo talento non ha effetto sulle creature già scosse.

Speciale: Un guerriero può selezionare Presenza Intimidente come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri.

PRESENZA NECROMANTICA [GENERALE]

I non morti controllati dal personaggio sono più difficili da scacciare quando sono nelle sue vicinanze.

Beneficio: Ogni volta che un non morto sotto il controllo del personaggio si trova entro 18 metri da lui, ottiene un bonus di +4 alla sua resistenza allo scacciare.

REQUIEM [GENERALE]

La musica bardica del personaggio agisce sulle creature non morte.

Prerequisiti: Privilegio di classe musica bardica, Intrattenere (qualsiasi) 8 gradi.

Beneficio: Il personaggio può estendere gli effetti delle sue capacità di influenza mentale di musica bardica e di intrattenimento virtuoso in modo che agiscano anche sui non morti. Tutti gli effetti della musica bardica hanno sui non morti solo la metà della normale durata che avrebbero sui viventi.

Normale: I non morti sono di soliti immuni agli effetti di influenza mentale.

RESILIENZA SEPOLCRALE [GENERALE]

Il potere della non morte corrompe il personaggio, lasciando corpo e mente più resistenti agli effetti di magie di controllo mentale, veleni e malattie.

Prerequisiti: Allineamento non buono, Anima Sepolcrale.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza effettuati per resistere agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale, veleni e malattie.

Unghie o artigli divengono crescono gialli e marci. Sebbene questo cambiamento non influenzi il danno degli attacchi senz'armi o naturali del personaggio, molti individui trovano repellenti queste creature.

RESISTENZA ALL'ENERGIA POSITIVA [MOSTRUOSO]

Il personaggio è resistente ai danni inferto dagli effetti dell'energia positiva.

Prerequisito: Tipo non morto.

Beneficio: Il personaggio riceve resistenza 10 contro gli effetti dell'energia positiva, come gli incantesimi *curare*.

RESISTENZA ALLO SCACCIARE MIGLIORATA [MOSTRUOSO]

Il personaggio ha probabilità migliori del normale di resistere allo scacciare.

Prerequisiti: Tipo non morto.

Benefici: Il personaggio è meno influenzato da chierici o paladini del normale (vedi "Scacciare o intimorire non morti", pagina 158 del *Manuale del Giocatore*). Quando si risolve un tentativo di scacciare, intimorire, comandare o potenziare, sommare +4 al livello del personaggio (i Dadi Vita del mostro più i livelli di classe) per determinare i suoi Dadi Vita per i tentativi di scacciare, intimorire, comandare e potenziare. Ad esempio, un wight da 4 DV con questo talento viene considerato come un non morto da 8 DV ai fini di scacciarlo, intimorirlo, comandarlo e potenziarlo, anche se viene considerata una creatura da 4 DV per qualsiasi altro scopo. Un vampiro che ha già resistenza allo scacciare +4 aggiunge un ulteriore +4 con questo talento, per un totale di +8.

RIFIUTARE IL TOCCO DELLA MORTE [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia positiva per rimuovere alcuni degli effetti dannosi provocati dagli attacchi effettuati dalle creature non morte.

Prerequisito: Capacità di scacciare non morti.

Beneficio: Con un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità, il personaggio può consumare uno dei suoi tentativi di scacciare al giorno per toccare un alleato e guarire 1d4 danni alle caratteristiche, rimuovere un effetto di paralisi, o rimuovere un livello negativo. Il personaggio può utilizzare questo effetto solo per guarire i danni alle caratteristiche inferti da una creatura non morta o rimuovere gli effetti provocati da una creatura non morta.

RINFORZARE RESISTENZA [GENERALE]

I non morti creati o animati dal personaggio sono più resistenti del normale allo scacciare.

Prerequisiti: Artigiano dei Cadaveri.

Beneficio: Ogni non morto animato o creato dal personaggio con qualsiasi incantesimo di necromanzia ottiene +4 alla resistenza allo scacciare.

RISERVA NECROTICA [MOSTRUOSO]

Il personaggio non viene immediatamente distrutto quando i suoi punti ferita scendono a 0 o meno.

Prerequisiti: Car 13, capacità soprannaturale di risucchiare o danneggiare un punteggio di caratteristica o risucchio di energia.

Benefici: Ogni giorno in cui il personaggio soddisfa la sua fame risucchiando o danneggiando il punteggio di caratteristica di una creatura vivente, o risucchiando la forza vitale di una creatura vivente, ottiene una riserva necrotica. Nei giorni in cui ha generato la riserva, il personaggio risulta indebolito ma non distrutto quando subisce danni sufficienti a ridurre i suoi punti ferita a 0 o meno.

Un non morto indebolito che agisce per virtù della sua forza necrotica può effettuare una singola azione di movimento o azione standard ogni round (ma non entrambe, né può effettuare azioni di round completo). Si muove a velocità dimezzata. Utilizzare azioni di movimento non provoca ulteriori ferite, ma lo svolgimento di qualsiasi azione standard (o qualsiasi altra azione il DM reputi affaticante, comprese alcune azioni gratuite come lanciare un incantesimo rapido) consuma immediatamente la riserva necrotica. A meno che l'azione non incrementi i punti ferita del non morto indebolito, questi viene immediatamente distrutto. Un non morto indebolito che agisce in virtù della sua riserva necrotica viene distrutto anche se subisce danni addizionali dopo l'attacco che lo ha inizialmente indebolito.

Un non morto può affidarsi alla riserva necrotica solo una volta al giorno, anche se si nutre nuovamente dopo essere tornato a punti ferita positivi.

Normale: I non morti ridotti a 0 punti ferita o meno vengono immediatamente distrutti.

RISUCCHIARE CADUTI [METAMAGIA]

Gli avversari viventi danneggiati dagli incantesimi del personaggio ottengono anche un livello negativo.

Beneficio: Il personaggio può modificare un incantesimo che danneggia gli avversari in modo che qualsiasi creatura vivente che subisca danni da esso acquisisca anche un livello negativo. Se il soggetto ha perlomeno tanti livelli negativi quanti Dadi Vita, muore. Assumendo che il soggetto sopravviva, il livello negativo scompare (senza richiedere tiro salvezza sulla Tempra) dopo un numero di ore pari al livello dell'incantatore (massimo 15). Un incantesimo risucchia caduti occupa uno slot incantesimo di due livelli superiore rispetto al normale.

RISUCCHIARE INCANTESIMI [MOSTRUOSO]

Il personaggio può lanciare qualsiasi incantesimo risucchiato dalla mente di una creatura.

Prerequisiti: Car 15, capacità soprannaturale di risucchio di energia, Risucchio di Energia Migliorato, 5° livello dell'incantatore.

Benefici: Se il personaggio infligge un livello negativo a una creatura capace di lanciare incantesimi, e quella creatura perde un incantesimo preparato, il personaggio ottiene la capacità di lanciare una volta quell'incantesimo (come se lo avesse preparato lui). Trattare gli effetti dell'incantesimo come se fosse lanciato dal personaggio che lo aveva inizialmente preparato (compreso livello dell'incantatore, CD del tiro salvezza e così via). Il personaggio non ha bisogno del punteggio di caratteristica richiesto per lanciare l'incantesimo (ad esempio, il personaggio non deve avere Intelligenza 13 o superiore per lanciare una *palla di fuoco* risucchiata dalla mente di un mago).

L'incantesimo resta nella mente del personaggio per 1 ora. Il personaggio può disporre di un numero massimo di incantesimi rubati pari al suo bonus di Carisma (minimo 1); qualsiasi incantesimo che il personaggio ottiene oltre questo numero è perduto.

Questo talento non ha effetto sugli incantatori che non preparano incantesimi (come lo stregone, che si limita a perdere uno slot incantesimo per ogni livello negativo subito) o che non hanno incantesimi preparati (come un guerriero, o un mago che ha lanciato tutti i suoi incantesimi).

RISUCCHIARE VITA [MOSTRUOSO]

Il personaggio risucchia ulteriore energia vitale dai suoi nemici.

Prerequisiti: Car 13, capacità soprannaturale di risucchio di energia.

Benefici: Ogni volta che il personaggio infligge un livello negativo a una creatura, sommare il modificatore di Carisma del personaggio al numero di punti ferita persi dalla creatura a causa di quel livello negativo. Il personaggio ottiene un numero di *punti ferita temporanei pari all'ammontare perso* dalla creatura a causa del livello negativo. Questi punti ferita temporanei durano per 1 ora.

Ad esempio, una creatura toccata da uno spettro (Car 15) con questo talento perde 2 ulteriori punti ferita per ogni livello negativo, e lo spettro guadagna 2 punti ferita temporanei in più per ogni livello negativo inferto.

Speciale: Senza questo talento, un bersaglio perde 5 punti ferita ogni volta che guadagna un livello negativo, e la creatura che infligge il livello negativo ottiene 5 punti ferita temporanei che durano 1 ora.

RISUCCHIO DI ENERGIA MIGLIORATO [MOSTRUOSO]

Il personaggio attinge potere extra dalle vittime che priva di energia.

Prerequisiti: Car 15, capacità soprannaturale di risucchio di energia.

Benefici: Ogni volta che il personaggio infligge un livello negativo su di una creatura, ottiene un bonus di +1 alle prove di abilità, prove di caratteristica, tiri per colpire e tiri salvezza per 1 ora.

Succhiavita Profano

Illustrazione di W. Reynolds

ROBUSTEZZA MIGLIORATA [GENERALE]

Il personaggio è significativamente più resistente del normale.

Prerequisiti: Bonus tiro salvezza sulla Tempra base +2.

Beneficio: Il personaggio ottiene un numero di punti ferita bonus pari ai suoi attuali Dadi Vita. Ogni volta che ottiene un Dado Vita (come quando guadagna un livello), ottiene 1 ulteriore punto ferita. Se perde un Dado Vita (a causa della perdita di un livello), perde permanentemente 1 punto ferita.

SCACCIARE INTENSIFICATO [GENERALE]

Il personaggio può influenzare non morti più potenti con i suoi tentativi di scacciare o intimorire.

Prerequisiti: Car 13, Scacciare Extra.

Beneficio: Quando il personaggio scaccia o intimorisce non morti, può scegliere un numero non superiore al suo livello da chierico. Sommare quel numero alla sua prova di scacciare, e sottrarlo dai danni dello scacciare.

Se il personaggio non è un chierico, può scegliere un numero non superiore al suo livello effettivo da chierico (ad esempio, un paladino potrebbe scegliere un numero non superiore al suo livello da paladino meno due). Se una classe di prestigio incrementa il livello effettivo di scacciare del personaggio, utilizzare il suo livello effettivo di scacciare.

SCACCIARE POTENZIATO [GENERALE]

Il personaggio può scacciare o intimorire un numero maggiore di non morti con singolo tentativo di scacciare.

Prerequisito: Capacità di scacciare o intimorire non morti.

Beneficio: *Il personaggio può scacciare* o intimorire più non morti del normale. Dopo avere sommato il suo livello di chierico e il modificatore di Carisma al suo danno per scacciare, moltiplicare il risultato per 1,5.

SCACCIARE RAPIDO [GENERALE]

Il personaggio può scacciare o intimorire i non morti in un attimo.

Prerequisito: Capacità di scacciare o intimorire non morti.

Beneficio: Il personaggio può scacciare o intimorire non morti con un'azione gratuita. Il personaggio può effettuare comunque un solo tentativo di scacciare per turno.

SEGNATO DAI FANTASMI [GENERALE]

Il personaggio è particolarmente portato a combattere i non morti incorporei.

Prerequisito: Conoscenze (religioni) 8 gradi.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus cognitivo di +2 ai tiri per colpire e ai danni delle armi contro i non morti incorporei. Il personaggio ottiene anche un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza effettuati per resistere agli incantesimi o alle capacità dei non morti incorporei.

SPAVENTARE CADUTI [METAMAGIA]

Gli avversari viventi danneggiati dagli incantesimi del personaggio restano anche scossi.

Beneficio: Il personaggio può modificare un incantesimo che infligge danni agli avversari cosicché qualsiasi creatura soggetta a effetti di paura e incantesimi e capacità di influenza mentale che subisca danni resti anche scossa per 1 minuto. Un incantesimo spaventa caduti occupa uno slot incantesimo di due livelli superiore rispetto al normale.

SUCCHIAVITA PROFANO [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia negativa per attingere alla forza vitale delle creature viventi nelle vicinanze.

Prerequisiti: Capacità di intimorire non morti.

Beneficio: Con un'azione standard, il personaggio può consumare due tentativi di intimorire per infliggere 1d6 danni a tutte le creature viventi in una esplosione di 9 metri. Questo effetto non può ridurre i punti ferita di nessuna creatura colpita sotto lo 0. Il personaggio viene guarito di un ammontare di danni pari all'ammontare totale di punti ferita che risucchia dalle creature colpite, ma queste cure non gli permettono di eccedere il suo normale massimo di punti ferita.

Speciale: Questo talento non infligge danni ai costrutti e ai non morti.

TEMPRA SEPOLCRALE [GENERALE]

Il potere della non morte corrompe il personaggio, anima e corpo. I suoi poteri ne hanno indurito la carne e le hanno fornito un aspetto tombale.

Prerequisito: Allineamento non buono, Anima Sepolcrale.

Beneficio: Il personaggio ha una probabilità del 25% di resistere ai colpi critici. Quando un colpo critico o un attacco furtivo viene effettuato contro il personaggio, c'è una probabilità del 25% che il colpo critico o attacco furtivo venga negato e il danno venga determinato normalmente.

Inoltre, il personaggio non corre il rischio di morire per danno massiccio.

La pelle del personaggio assume il colorito e di una creatura morta della sua razza.

VENDETTA SACRA [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia per infliggere danni extra ai non morti in mischia.

Prerequisito: Capacità di scacciare non morti.

Beneficio: Con un'azione gratuita, il personaggio può consumare uno dei suoi tentativi di scacciare non morti per aggiungere 2d6 danni a tutti gli attacchi in mischia contro i non morti fino al termine del round in corso.

VIGORE PROFANO [DIVINO]

Il personaggio incanala energia negativa per guarire gli alleati non morti vicini dei danni fisici.

Prerequisiti: Car 11, capacità di intimorire non morti.

Beneficio: Con un'azione standard, il personaggio può consumare uno dei suoi tentativi di intimorire per guarire un alleato non morto entro 18 metri di 2 punti ferita per livello del chierico. Questa guarigione non permette al non morto di superare il suo normale massimo di punti ferita.

VITA PERDURANTE [GENERALE]

Il personaggio può ignorare i livelli negativi con un atto di volontà.

Prerequisiti: Resistenza Fisica, Vita Resistente.

Beneficio: Una volta per turno con un'azione standard, il personaggio può tentare di rimuovere un livello negativo che ha subito superando un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV dell'attaccante + il modificatore di Car dell'attaccante). Se il tiro salvezza ha successo il livello negativo scompare. Il personaggio effettua un tiro salvezza separato per ogni livello negativo subito. Se il tiro salvezza fallisce, il personaggio mantiene il livello negativo, ma può provare di nuovo nel round successivo a rimuoverlo.

VITA RESISTENTE [GENERALE]

Il personaggio può ignorare gli effetti dei livelli negativi per un breve periodo di tempo.

Beneficio: Ogni volta che il personaggio dovrebbe ottenere un livello negativo, può ignorare le penalità e tutti gli altri effetti negativi associati a quel livello negativo per un numero di minuti pari al suo bonus di Costituzione (se ce l'ha). Ad esempio, se Tordek (Cos 15) viene colpito da un wight, ottiene un livello negativo. Egli può però ignorare la penalità di -1 ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica e prove di abilità associata a quel livello negativo per 2 minuti, dato che il suo bonus di Costituzione è +2. Se Tordek fosse un incantatore, egli eviterebbe anche di perdere uno slot incantesimo per 2 minuti).

Il personaggio ottiene anche un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra per rimuovere i livelli negativi.

VITALITÀ SACRA [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia positiva per ottenere protezione dai danni alle caratteristiche o alla forza vitale.

Prerequisito: Capacità di scacciare non morti.

Beneficio: Con un'azione standard, il personaggio può consumare uno dei suoi tentativi di scacciare per ottenere l'immunità dai danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica e risucchi di energia per 1 minuto.

VITALITÀ SEPOLCRALE [GENERALE]

Il potere della non morte corrompe il personaggio, anima e corpo. Il suo potere ha fatto sì che non abbia più bisogno di dormire e mangiare.

Prerequisito: Allineamento non buono, Anima Sepolcrale.

Beneficio: Il personaggio non ha bisogno di dormire, ed è immune agli effetti del sonno magico. Se è un incantatore, il personaggio ha comunque bisogno di 8 ore di riposo ininterrotto (ma non sonno) per preparare i suoi incantesimi. Inoltre, non ha più bisogno di mangiare.

Il corpo del personaggio diventa innaturalmente magro, con la carne che si stende sopra le ossa dandogli un aspetto mostruoso e scheletrico.

NON MORTI NELLA COMPAGNIA

"È una compagnia di morti/Cos'altro potremmo volere?"
- Danny Elfman e Oingo Boingo, "Dead Man's Party"

Come variante di una partita normale, il DM potrebbe permettere ai giocatori di interpretare personaggi non morti, o come singolo personaggio in una compagnia composta principalmente da razze standard, o come intera compagnia di non morti. Questi personaggi non morti potrebbero essere il prodotto di incontri con non morti, o creati fin dall'inizio come tali.

Un personaggio non morto potrebbe essere aggiunto come gregario o addirittura cavalcatura o altro alleato, utilizzando le indicazioni in questa sezione.

VANTAGGI E SVANTAGGI DEI NON MORTI

La più palese differenza tra un personaggio vivente e un personaggio non morto è la lunga lista di immunità godute dal non morto. I personaggi non morti sono immuni a molti effetti che influenzano i vivi: incantesimi e capacità che influenzano la mente come charme e compulsioni, veleno, stordimento, risucchio di energia e altri effetti fisici, e danni extra da colpi critici. Alcuni dicono che è più facile indicare quegli effetti che hanno azione sui non morti piuttosto che quelli che non ne hanno.

Sebbene le immunità delle creature non morte siano davvero utili, vengono a un grosso prezzo. Non avere punteggio di Costituzione vuol dire che è raro che il personaggio debba effettuare un tiro salvezza sulla Tempra, ma quando ricorre il caso (come contro l'incantesimo *disintegrazione*), il suo modificatore al tiro salvezza è terribilmente basso. Sebbene il d12 sembri attraente, non è certo migliore del tirare il d10 con Cos 12, o un d6 con Cos 16. La maggior parte dei guerrieri e addirittura molti chierici avranno un numero di punti ferita pari o superiore alla tipica creatura non morta a parità di livelli.

Probabilmente il più grosso svantaggio dell'interpretare un personaggio non morto è il pericolo di immediata distruzione al raggiungimento dei 0 punti ferita. Senza la zona di sicurezza della condizione morente (da 0 a -9 pf), il combattimento tende ad essere molto più pericoloso per i personaggi non morti. Sebbene Tordek possa spesso continuare a combattere finché non perde conoscenza, un vampiro non gode della stessa opzione. In particolare ai bassi livelli, i personaggi non morti dovrebbero fare attenzione nei combattimenti o investire in armature e protezioni magiche.

E naturalmente, le creature non morte devono preoccuparsi dei chierici di tutti gli allineamenti. È facile concepire la minaccia posta da un chierico che può scacciare o addirittura distruggere il proprio personaggio con un'azione standard (senza concedere tiro salvezza), ma non bisogna scordarsi dei chierici malvagi che possono piegare i non morti al loro volere.

I non morti devono poi confrontarsi nella maggior parte delle campagne con grossi svantaggi sociali. Sebbene la vista di un orco o un ogre che cammini per la strada non faccia automaticamente fuggire la gente spaventata (a seconda di quanto sia cosmopolita la comunità), la vista di un ghoul o uno zombi attirerà sicuramente attenzione. A seconda del DM e dello stile della campagna, ciò potrebbe influenzare il gioco in molti modi, ma nella maggior parte dei casi i personaggi non morti dovrebbero soffrire di qualche stigma sociale se non riescono a celare la loro vera natura.

Alcune specifiche creature non morte hanno altri vantaggi o svantaggi, come la forma incorporea o la vulnerabilità alla luce solare, che possono influenzare in molti modi il loro impiego come personaggi.

Detto ciò, un personaggio non morto ha un vantaggio sui suoi alleati viventi. Ma è qui che entra in gioco il modificatore di livello.

MODIFICATORE DI LIVELLO

Alcune creature (come la maggior parte dei non morti) sono semplicemente più potenti come personaggi giocanti di quanto indicherebbero i suoi Dadi Vita. I modificatori di livello di +1 o superiore aiutano a pareggiare la situazione. Il modificatore di livello di una creatura viene aggiunto al suo totale di Dadi Vita per arrivare al livello effettivo del personaggio (o LEP, il numero che descrive la potenza totale del personaggio relativa a un personaggio del *Manuale del Giocatore*). Una creatura da 2 DV con un modificatore di livello +3 (come un ghoul), è l'equivalente in potenza a un personaggio giocante di 5° livello. La Tabella 2-2: "Modificatori di livello e LEP dei non morti" indica i modificatori di livello e i livelli effettivi del personaggio di alcune creature non morte trovate nel *Manuale dei Mostri*. Le creature che non sono riportate qui sono inappropriate per l'uso come personaggi giocanti o gregari (come i non morti non intelligenti o la maggior parte di quelli incorporei) o hanno LEP sopra il 20.

Tabella 2-2: Modificatori di livello e LEP dei non morti

Creatura	ML	LEP
Fantasma	+5	*
Ghast	+4	8
Ghoul	+3	5
Lich	+4	*
Mohrg	+6	20
Mummia	+5	13
Progenie vampirica	+4	8
Vampiro	+8	*
Wight	+4	8

*Sommare i DV della creatura all'indicato modificatore di livello per trovare il suo LEP.

Il modificatore di livello aiuta a determinare il livello massimo di ciascuna classe di mostro non morto (vedi "Archetipi e classi di mostro", di seguito). A differenza di altre classi del personaggio, una classe di mostro ha un numero massimo di livelli pari al livello effettivo del personaggio iniziale della creatura. Ad esempio, il LEP iniziale di una mummia è 13, quindi la classe di mostro della mummia ha tredici livelli.

Quando si usano le regole per creare un personaggio con uno o più livelli in una classe di mostro, si può ignorare il modificatore di livello. Questo viene sostituito dal livello del mostro del personaggio.

ARCHETIPI E CLASSI DI MOSTRO

I personaggi non morti possono essere creati in due modi base. Si può applicare un archetipo non morto (come quelli trovati nel *Manuale dei Mostri* o nel Capitolo 6) ad un personaggio, o si possono utilizzare le classi di mostro non morto presentate più avanti in questo capitolo.

L'approccio dell'archetipo è facile perché applica essenzialmente gli stessi effetti quale che sia la razza e classe del personaggio. Dato che non richiede di multiclassare, gli incantatori non subiscono il grave svantaggio di perdere livelli da incantatore. Aggiungere semplicemente gli archetipi non morto ad uno o più personaggi ha la possibilità di sbilanciare gravemente le partite. Un personaggio vampiro è molto più potente di un personaggio normale con lo stesso numero di livelli di classe. Alcuni personaggi archetipati devono rinunciare a uno o più livelli (per tener conto del modificatore di livello del loro archetipo) o probabilmente metterà in ombra la maggior parte degli altri personaggi della compagnia. Un simile problema si applica quando si usa una creatura non morta standard (come il ghoul o la mummia del *Manuale dei Mostri*). Queste creature sono più potenti di quanto indichino i loro DV, richiedendo l'applicazione di un modificatore di livello. Ad ogni modo, queste opzioni sono inappropriate per personaggi principianti (1° livello).

Utilizzare le classi di mostro non morte, come quelle presentate più avanti in questa sezione, fornisce un approccio più graduale all'inclusione di personaggi giocanti non morti. Un giocatore che vuole interpretare un ghoul può iniziare come personaggio di 1° livello equilibrato, senza dover applicare i modificatori di livello o aspettare più avanti nella sua carriera. Con il tempo, il personaggio otterrà nuove capacità da ghoul finchè non diventerà l'equivalente del ghoul che compare nel *Manuale dei Mostri*. Uno svantaggio di questo approccio è che è necessario multiclassarsi, con tutti gli effetti positivi e negativi che ciò comporta. Anche un personaggio devoto alla sua classe di mostro prima o poi raggiungerà il suo livello limite massimo, avendo così necessità di scegliere un'altra classe per continuare a progredire.

GREGARI E SEGUACI NON MORTI

Con la giusta selezione di talenti e il consenso del DM, il personaggio può ottenere il leale servizio di un gregario non morto o addirittura un piccolo esercito di seguaci non morti.

Gregari: Proprio come un normale gregario, un gregario non morto è effettivamente un altro personaggio sotto il controllo del giocatore. Utilizzare il livello effettivo del personaggio della creatura, come presentato sulla Tabella 2-2, per determinare se può attrarre la creatura desiderata come gregario.

Esempio: Un PG con un punteggio di Autorità 12 può normalmente attrarre un gregario di 8° livello selezionando il talento Autorità. Invece di selezionare un guerriero o mago di 8° livello, con il permesso del DM, potrebbe attrarre un ghast con LEP 8. Se invece facesse uso del talento Autorità Non Morta per attrarre il gregario non morto, potrebbe ricevere il servizio di un non morto con LEP 10. Il personaggio può reclutare solo un gregario che sia due o più livelli inferiore a lui, quale che sia il suo punteggio di Autorità.

Seguaci: Il personaggio può decidere di attrarre creature non morte come seguaci con il talento Autorità (vedi pagina 106 della *Guida del Dungeon Master*) o il talento Autorità Non Morta (vedi pagina 25 di questo libro).

Alcuni non morti che non sono buoni personaggi o gregari sono invece accettabili come seguaci di livello inferiore. Queste creature sono riportate di seguito, insieme al livello di cui è considerata essere la creatura per determinare se il personaggio può averla come seguace. In alcuni casi, queste creature sono l'equivalente di un seguace di livello leggermente diverso dal loro LEP. In molti casi, ciò avviene perché le

Non morto	Livello equivalente	Non morto	Livello equivalente
Allip	7°	Wight	7°
Ghast	7°	Zombi	
Ghoul	5°	1 DV	1°
Ombra	6°	2 DV	2°
Scheletro		3-4 DV	3°
1 DV	1°	5-6 DV	4°
2 DV	2°	7-8 DV	5°
3-4 DV	3°	9-10 DV	6°
5-6 DV	4°	11-12 DV	7°
7-8 DV	5°		
9-10 DV	6°		
11-12 DV	7°		

creature non sono intelligenti o non hanno modificatori di livello ma vanno ancora bene come seguaci (ma non gregari). In altri casi, le loro capacità speciali pongono una minaccia inferiore all'equilibrio di gioco se utilizzate da seguaci anziché da un avventuriero attivo come un PG o un più potente gregario. Le creature obbediscono al personaggio senza discutere, ma questo controllo può essere destabilizzato dalle capacità scacciare o controllare dei non morti, incantesimi o altri effetti.

In generale, i DM dovrebbero esitare a permettere che i personaggi abbiano seguaci o gregari che possono generare progenie. Quando un gregario o seguace non morto genera una progenie, la creatura deve liberare o distruggere la progenie a meno che il personaggio non sia di livello sufficientemente alto perché la progenie possa essere a sua volta un seguace.

Esempio: Un personaggio con un punteggio di Autorità 15 può normalmente attrarre venti seguaci di 1° livello, due seguaci di 2° livello e 1 seguace di 3° livello. Se vuole seguaci non morti, può attrarre venti scheletri da 1 DV, due zombi da 2 DV e uno scheletro da 3 DV. Con il talento Autorità Non Morta e un punteggio di Autorità effettivo di 17 quando ha a che fare con seguaci non morti, può attrarre trenta scheletri da 1 DV, tre zombi da 2 DV, uno scheletro da 3 DV e uno zombi da 5 DV.

CAVALCATURE NON MORTE

Acquisire una cavalcatura non morta non è difficile. Qualsiasi personaggio con accesso all'incantesimo *animare morti* e uno scheletro o cadavere appropriato è a una sola gemma di onice nera da 75 mo di distanza dall'avere un cavallo leggero scheletro o zombi da usare come cavalcatura. Controllare questa cavalcatura in battaglia non è facile. Sebbene una cavalcatura non morta segua i comandi impartiti, non è la stessa cosa dell'avere una cavalcatura che risponde alla guida di voce, mani e ginocchia come un tipico cavallo.

È semplicemente più difficile cavalcare una cavalcatura non morta non intelligente che cavalcare un destriero tradizionale. Come risultato, il cavaliere di un destriero non morto subisce una penalità di -2 a tutte le prove di Cavalcare. In aggiunta, il bonus alle prove di Cavalcare dal talento Affinità Animale non si applica, né lo fa il bonus creato dalla sinergia con l'abilità Addestrare Animali. Un cavalcatura non morta non può essere spinta per andare a una velocità maggiore.

D'altra parte, il mantenimento di una simile cavalcatura è straordinariamente semplice. Non richiede né cibo né acqua, né di brucare e praticamente nessun riparo.

Una guardia nera di 5° livello o superiore (vedi pagina 187 della *Guida del* DUNGEON MASTER) può scegliere di richiamare un cavallo o pony non morto (scheletro o zombi) invece di una versione immonda di tale creatura. Questo servitore non morto ha tutte le normali capacità speciali di un servitore immondo eccetto il legame empatico, la capacità di parlare con la guardia nera e l'incremento del punteggio di Intelligenza. Se una guardia nera possiede anche la capacità di compagno non morto per i suoi livelli da paladino decaduto, può rinunciare a prendere questo compagno e conferire invece alla sua cavalcatura non morta l'immunità a scacciare o intimorire.

CLASSI DI MOSTRO NON MORTO

Questa sezione presenta regole per trattare i non morti come classi del personaggio. Se si vuole interpretare una creatura non morta, in particolare ai livelli bassi o addirittura dall'inizio della carriera del personaggio, queste regole permettono di farlo.

Questo sistema offre un'alternativa al sistema di avanzamento dei mostri presentato nel *Manuale dei Mostri*. Mentre un DM può far avanzare a proprio piacere i mostri usando quel sistema, questo metodo permette ai giocatori di avanzare i loro personaggi mostri gradualmente, fino a quando non raggiungono il tipico livello di potere per una simile creatura.

Illustrazione di S. Prescott

Questa sezione descrive cinque classi di non morto, ognuna selezionata per la sua giocabilità e fascino generale. Un DM interessato ad aggiungere più classi di non morti può usare questo materiale (e le regole in *Specie Selvagge*) come indicazioni per creare ulteriori classi.

CREARE UN PERSONAGGIO NON MORTO

Un metodo di utilizzare queste classi è di cominciare a giocare come personaggio non morto di 1° livello. Per farlo, seguire le normali procedure per creare un personaggio principiante, compresa la selezione della razza (come umano o nano). Ricordarsi che anche se si sta interpretando un ghoul o una progenie vampirica, prima di diventarlo si era qualcos'altro, e quel qualcosa è rappresentato dalla razza del personaggio.

Un personaggio mostro non morto ottiene i benefici e le penalità del tipo non morto (e qualsiasi sottotipo associato a quella specie di non morto) al 1° livello. Il tipo non morto sostituisce il normale tipo del personaggio. La descrizione di una classe di mostro non riporta le informazioni riguardo il tipo o sottotipo base della creatura; vedi il *Manuale dei Mostri* per le informazioni relative.

Quando si crea un personaggio non morto al 1° livello, tirare normalmente i punteggi di caratteristica, compresa l'assegnazione di un punteggio alla Costituzione. Dato che il personaggio è un non morto, però, il personaggio viene considerato come se non avesse punteggio di Costituzione.

ENTRARE IN UNA CLASSE DI NON MORTO

Normalmente, l'unico modo per prendere un livello in una classe di mostro, come quelle descritte in questo capitolo, è di essere quel mostro. Un minotauro non può liberamente multiclassarsi come mummia, né un nano può prendere livelli da progenie vampirica ogni volta che desidera.

Dato che queste classi di non morto rappresentano però una creatura trasformata dà una forma a un'altra, un personaggio esistente può "diventare" uno di questi mostri, quindi (intenzionalmente o no) multiclassarsi in quella classe di mostro.

Quando un personaggio vivente diventa una di queste forme di non morto (ad esempio, un nano guerriero ucciso dall'attacco risucchio di energia di un vampiro che si rianima come progenie vampirica 1d4 giorni dopo) perde un livello di classe, proprio come se fosse morto e rianimato. Se il personaggio ha solo un livello di classe, perde quel livello di classe e tutte le sue peculiarità. Ottiene un livello dell'appropriata classe di non morto. In effetti, la classe di non morto sostituisce l'altro livello di classe.

Se il personaggio non ha livelli di classe, ottiene un livello dell'appropriata classe di non morto e può multiclassarsi liberamente tra quella classe di non morto e i normali livelli di classe.

Esempi: Un nano guerriero di 5° livello viene ucciso dall'attacco risucchio di energia di un vampiro. Alcuni giorni dopo la sepoltura, si rianima come un nano guerriero di 4° livello/progenie vampirica di 1° livello. Uno gnoll senza livelli di classe ucciso dallo stesso vampiro si rianima come gnoll progenie vampirica di 1° livello.

Le classi di mostro non morte descritte di seguito seguono delle regole speciali per quel che concerne il multiclassarsi. Normalmente, un mostro non può multiclassarsi tra la sua classe di mostro e i suoi altri livelli di classe finchè non ha completato la sua progressione nella classe di mostro. Queste classi funzionano in maniera leggermente diversa. Quando un personaggio inizia ad acquisire livelli in una delle classi di mostro non morto presentate qui, deve progredire per tutti i livelli di classe prima di multiclassarsi in qualsiasi altra classe, compresa un'altra classe di mostro. Un personaggio può interrompere la progressione in una normale classe di mostro per prendere livelli in una classe di mostro non morto, ma deve poi progredire in quella classe di mostro non morto e terminare la sua progressione nella normale classe di mostro prima di prendere livelli in qualsiasi altra classe. Un personaggio non può avere livelli in più di una classe di mostro non morto.

Illustrazione di S. Prescott

Esempio: Un personaggio inizia il gioco utilizzando la classe di mostro del minotauro da *Specie Selvagge*. Il personaggio avanza fino al 3° livello come minotauro e poi si multiclassa nella classe di mostro del ghoul/ghast. Il personaggio deve avanzare nella classe di mostro di ghoul/ghast prima di prendere qualsiasi altro livello, diventando eventualmente un personaggio di 11° livello con tre livelli da minotauro e otto in ghoul/ghast. Poi il personaggio deve ritornare alla classe di minotauro fino a che non ne avrà completato la progressione, diventando un minotauro di 6° livello/ghast di 8° livello. Da lì in poi, il personaggio può prendere normalmente livelli di classe.

I personaggi che prendono livelli in una classe di mostro non morto mantengono tutte le normali capacità di classe, con un'eccezione: Un chierico che diventa non morto perde qualsiasi capacità di scacciare non morti, ma ottiene la capacità di intimorire non morti.

COME FUNZIONANO LE CLASSI DI MOSTRO

Le classi di mostro non morto descritte in questa sezione usano le regole delle classi di mostro dettagliate in *Specie Selvagge*. Non c'è bisogno di utilizzare quel libro per utilizzare queste classi. Le classi di mostro non morto funzionano come le altre classi, con le seguenti eccezioni.

- Quando si usa una classe di mostro non morto per creare un personaggio, si può ignorare il modificatore di livello, il quale viene sostituito dal livello di classe del mostro del personaggio. (Il modificatore di livello è, in effetti, inserito nella progressione di livello della classe di mostro).
- Le classi di mostro non morto non conferiscono punti abilità o Dadi Vita ad ogni livello, né conferiscono un talento ogni tre livelli. Quando un livello conferisce punti abilità, un Dado Vita, o un talento, il guadagno è indicato nella tabella di classe.
- Tutte le classi di mostro non morto descritte conferiscono bonus di armatura naturale. La tabella di ogni classe fornisce il bonus di armatura naturale totale che la creatura possiede a quel livello. Non sommare questi bonus, come si fa per gli incrementi dei punteggi di caratteristica. Questi bonus di armatura naturale sono cumulativi con qualsiasi bonus di armatura naturale conferito dalla razza originale del personaggio.
- Una classe di mostro non impone una penalità all'esperienza per il multiclassamento, come fanno le altre classi.
- Tutti i membri delle classi di mostro non morto sono del tipo non morto e possiedono i seguenti tratti dei non morti: immune agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattia. Ignora i danni extra dai colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchio di energia o morte per danno massiccio. Quando un non morto viene ridotto a 0 punti ferita, viene immediatamente distrutto. Un non morto distrutto può essere rianimato dall'incantesimo *desiderio limitato, desiderio* o *miracolo* (il primo incantesimo fa perdere un livello al non morto, gli ultimi due no). Un incantesimo *resurrezione* o *resurrezione pura* riporta in vita il non morto (il primo incantesimo fa sì che l'ex non morto perda un livello, il secondo no). Un non morto riportato in vita perde tutti i livelli che aveva preso dalla classe di mostro non morto, insieme a tutti i benefici ottenuti da quei livelli.

GHOUL/GHAST

Sebbene siano di solito dipinti come sanguinari assassini felici di nutrirsi di cadaveri, i ghoul (così come i loro cugini più forti, i ghast) erano una volta umanoidi viventi con vere emozioni. A volte i ricordi di quelle vite passate tornano a tormentare un ghoul, e queste qualità sono perfette per un personaggio tragico.

Data la similarità tra ghoul e ghast, un sola classe di mostro non morto copre entrambe le creature. In effetti, un ghoul "diventa" un ghast al 6° livello.

Avventure: Un ghoul potrebbe darsi all'avventura per il desiderio di vendicare la propria morte, proteggere una persona amata, o distruggere un vecchio nemico.

Peculiarità: I ghoul sono personaggi forti grazie alle loro capacità di combattimento, in particolare la resistenza a molti tipi di danni. La maggioranza dei poteri di un ghoul deriva dal fatto che è un non morto. Oltre alle sue immunità da non morto standard, ha dei buoni modificatori di caratteristica e (dopo il 1° livello) attacchi multipli per round. Sebbene corra il rischio di essere distrutto o controllato dall'uso dell'energia positiva o negativa di un chierico, anche il ghoul più debole gode di resistenza allo scacciare.

Allineamento: I ghoul sono tradizionalmente caotici malvagi, sebbene questa restrizione possa essere allentata in un campagna che presenta personaggi giocanti non morti. Anche così, la maggioranza dei ghoul tende al caos e/o al male. I ghoul legali o buoni sono estremamente rari.

Religione: I ghoul, come molti non morti, è raro che siano devoti a una religione. Come non morti intelligenti, i ghoul sono giustamente timorosi del potere divino. Coloro che cercano una potenza divina da seguire spesso gravitano verso l'adorazione di Orcus.

Background: Alcuni ghoul vengono creati alla morte di un individuo vivente che amava il sapore della carne umanoide. Altri vengono trasformati dal morso di un ghoul o un ghast; questi sono i ghoul che hanno maggiori probabilità di deviare dall'allineamento caotico malvagio del normale ghoul.

Razze: La maggioranza dei ghoul era prima umana o membro di una delle razze di umanoidi selvaggi (orchi, gnoll, goblinoidi e simili). I nani malvagi a volte si dimostrano sufficientemente corrotti da trasformarsi in ghoul, ma elfi, gnomi e halfling è raro che scendano a simili abissi di depravazione. Naturalmente, qualsiasi umanoide afflitto dalla febbre dei ghoul potrebbe diventare un ghoul, anche se senza ricorrere ad un simile comportamento.

Altre classi di non morti: I ghoul vanno in genere d'accordo con i wight, sebbene disprezzino la mancanza di discrezione di questi. Rispettano la potenza e "visione" dei mohrg omicidi, ma le progenie vampiriche sono spesso troppo altezzose per il gusto di un ghoul, e le mummie troppo legali.

Tabella 2-3: Ghoul/Ghast

Livello	Dadi Vita	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Punti abilità	Speciale
1°	1d12	+0	+0	+0	+2	(4 + mod Int) x 4	Talento, +1 armatura naturale +1, morso 1d4, +2 resistenza allo scacciare
2°	1d12	+0	+0	+0	+2	-	2 artigli 1d3, paralisi 1 round, +2 For
3°	2d12	+1	+0	+0	+3	4 + mod Int	+2 armatura naturale, +2 Int
4°	2d12	+1	+0	+0	+3	-	Morso 1d6, paralisi 1d4+1 round, +2 Car
5°	2d12	+1	+0	+0	+3	-	Febbre del ghoul, +2 Des, +2 Sag
6°	3d12	+2	+1	+1	+3	4 + mod Int	Talento, +3 armatura naturale, +2 For
7°	3d12	+2	+1	+1	+3	-	2 artigli 1d4, morso 1d8, +2 Des, +2 Car
8°	4d12	+2	+1	+1	+4	4 + mod Int	Fetore (nauseato), +4 armatura naturale, +2 For, +2 Car

Ruolo: I ghoul possono adempiere al compito di guerrieri di prima linea, ma eccellono nell'esplorazione e scontri rapidi. L'astuzia e agilità naturale di un ghoul si presta a ruoli di furtività piuttosto che forza bruta.

Tratti razziali

Modificatori ai punteggi di caratteristica iniziali: +2 Des, +2 Sag, Cos -. I ghoul sono più agili degli umani e hanno un'astuzia innata. Come creatura non morta, un ghoul non possiede punteggio di Costituzione.

Velocità: La velocità base sul terreno di un ghoul è la stessa della razza base.

Scurovisione: I ghoul possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri.

Linguaggi automatici: Comune. Un tempo anch'essi umanoidi, i ghoul ricordano il linguaggio della loro precedente esistenza.

Classe preferita: Ghoul. La migliore scelta multiclasse per un ghoul è ranger, ladro e guerriero. Coloro che seguono classi da incantatore spesso si prestano alla stregoneria o acquisiscono addirittura il ruolo di chierico, di solito di una divinità della morte o non morte.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un ghoul (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x 4.

Punti abilità ad ogni Dado Vita addizionale: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Quelli che seguono sono i privilegi della classe di mostro del ghoul.

Competenza nelle armi e nelle armature: I ghoul sono competenti nelle armi semplici, ma non nelle armature o negli scudi.

Morso: Un ghoul possiede un attacco con il morso che è un'arma naturale, capace di infliggere il danno indicato più il suo bonus di Forza. Il valore di danno indicato è per ghoul Medi.

Artigli: A partire dal 2° livello, un ghoul ha 2 attacchi con l'artiglio che sono armi naturali che infliggono il danno indicato più metà del suo bonus di Forza. Il valore di danno indicato è per i ghoul Medi.

Paralisi (Str): Una creatura colpita da un morso o artiglio di un ghoul di 2° livello o superiore deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 DV dai livelli di classe del ghoul + modificatore di Car del ghoul) o restare paralizzato per la durata indicata. Gli elfi sono immuni alla paralisi di ghoul di 7° livello o inferiore.

Febbre del ghoul (Sop): Malattia - morso, Tempra CD 10 + 1/2 dei DV dai livelli di classe del ghoul + modificatore di Car del ghoul, periodo di incubazione 1 giorno, danno 1d3 Cos e 1d3 Des. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Un umanoide afflitto che muore di febbre del ghoul si rianima come ghoul alla prossima mezzanotte. Un umanoide che diventa un ghoul in questo modo non mantiene nessuna delle capacità che aveva in vita. Non è sotto il controllo di nessun altro ghoul, ma la brama la carne dei vivi e si comporta come un normale ghoul sotto tutti gli aspetti. Un umanoide da 4 Dadi Vita o più si rianima come ghast (un ghoul di 8° livello).

Fetore (Str): Il tanfo di morte e corruzione che avvolge un ghoul di 8° livello (detto anche ghast) è stupefacente. Le creature viventi entro 3 metri devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 dei DV dai livelli di classe del ghoul + modificatore di Car del ghoul) o restare nauseate per 1d6+4 minuti. Una creatura che riesce a salvarsi non può essere influenzata dal fetore dello stesso ghoul per 24 ore. Un incantesimo *ritarda veleno* o *neutralizza veleno* rimuove l'effetto da una creatura nauseata. Le creature con immunità al veleno ignorano l'effetto, e le creature resistenti al veleno ricevono il loro normale bonus ai tiri salvezza.

MOHRG

Un mohrg è la forma non morta di un individuo terribilmente malvagio, di solito un omicida di massa o simile malfattore, che è morto senza pentirsi dei suoi crimini. Come punizione per una vita di malvagità, un mohrg è torturato da un'interminabile esistenza dominata un odio devastante per tutte le cose viventi.

Avventure: Come qualsiasi altra maligna creatura non morta, un mohrg che diventa un avventuriero lo fa per raggiungere i suoi orrendi obiettivi o per pentirsi delle sue malvagità passate.

Peculiarità: I mohrg sono incredibilmente forti e agili, cosa che li rende combattenti letali. Un mohrg si affida alla sua lingua paralizzante e capacità di afferrare migliorato per neutralizzare rapidamente il nemico, seguite da brutali attacchi di schianto.

Allineamento: I mohrg sono tradizionalmente caotici malvagi, sebbene questa restrizione possa essere alleviata in una campagna che presenta personaggi giocanti non morti. Anche in questi casi, la maggior parte dei mohrg tenderà al caos e al male. I mohrg di allineamento buono sono praticamente ignoti.

Religione: Come altri non morti intelligenti, i mohrg si associano raramente con religioni di qualsiasi tipo.

Tabella 2-4: Mohrg

Livello	Dadi Vita	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Punti abilità	Speciale
1°	1d12	+0	+0	+0	+2	(4 + mod Int) x 4	Talento, schianto 1d4
2°	2d12	+1	+0	+0	+3	4 + mod Int	+2 Des
3°	2d12	+1	+0	+0	+3	-	+1 armatura naturale
4°	3d12	+1	+1	+1	+3	4 + mod Int	Talento
5°	4d12	+2	+1	+1	+4	4 + mod Int	+2 armatura naturale
6°	4d12	+2	+1	+1	+4	-	+2 For
7°	5d12	+2	+1	+1	+4	4 + mod Int	+3 armatura naturale
8°	6d12	+3	+2	+2	+5	4 + mod Int	Talento
9°	6d12	+3	+2	+2	+5	-	+4 armatura naturale, afferrare migliorato
10°	7d12	+3	+2	+2	+5	4 + mod Int	+2 Des
11°	8d12	+3	+2	+2	+6	4 + mod Int	+5 armatura naturale
12°	8d12	+4	+2	+2	+6	-	+2 For, tocco paralizzante 1 volta al giorno
13°	9d12	+4	+3	+3	+6	4 + mod Int	Talento, +6 armatura naturale
14°	10d12	+5	+3	+3	+7	4 + mod Int	+2 Des
15°	10d12	+5	+3	+3	+7	-	+7 armatura naturale, tocco paralizzante 3 volte al giorno
16°	11d12	+5	+3	+3	+7	4 + mod Int	+2 For
17°	12d12	+6	+4	+4	+8	4 + mod Int	Talento, +8 armatura naturale
18°	12d12	+6	+4	+4	+8	-	+2 Des, tocco paralizzante a volontà
19°	13d12	+6	+4	+4	+8	4 + mod Int	+9 armatura naturale
20°	14d12	+7	+4	+4	+9	4 + mod Int	Creare progenie, +2 For

Background: A differenza di molte altre creature non morte descritte in questa sezione, il tratto più comune tra i mohrg sono le malvagità compiute in vita. Come cadavere animato di un omicida di massa impenitente o di una persona malvagia, un mohrg è l'incarnazione torturata di pura malvagità.

Razze: Tra le razze civilizzate, la pura malvagità necessaria per diventare un mohrg è spesso riscontrata tra umani e mezzorchi. Poche altre razze possiedono l'ira omicida e la capacità di spargere la morte necessaria per dannarsi a un'eternità di non vita da mohrg.

Altre classi di non morti: I mohrg portano grande rispetto per i wight, che condividono il loro insaziabile odio per i vivi. I ghoul sono semplici pedine nella lotta contro le creature viventi, e le mummie sono picchiatori ottusi. Le progenie vampiriche hanno una visione, una qualità rispettata dai mohrg, ma dipendono troppo dai viventi per i gusti dei mohrg.

Ruolo: I mohrg sono ottimi combattenti di prima linea, grazie alle loro formidabili abilità di combattimento. Sono bravi assassini, e se possono tenere a bada le loro attitudini omicide, sono anche buoni esploratori.

Tratti razziali

Modificatori ai punteggi di caratteristica iniziali: +2 For, Cos -. I mohrg sono più forti di una creatura media della loro razza base. Come creatura non morta, un mohrg non ha punteggio di Costituzione.

Velocità: La velocità base sul terreno di un mohrg è la stessa della loro razza base.

Scurovisione: I mohrg possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri.

Linguaggi automatici: Comune. Un tempo anch'essi umanoidi, i mohrg ricordano i linguaggi della loro precedente esistenza.

Classe preferita: Mohrg. La migliore scelta multiclasse per un mohrg è guerriero o barbaro.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un mohrg (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag) e Scalare (For).

Punti abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x 4.

Punti abilità per ogni Dado Vita addizionale: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Quelli che seguono sono i privilegi della classe di mostro del mohrg.

Competenza nelle armi e nelle armature: I mohrg sono competenti nelle armi semplici, ma non nelle armature o negli scudi.

Schianto: Un mohrg ha un attacco di schianto che è un'arma naturale capace di infliggere il danno indicato più una volta e mezzo il suo bonus di Forza.

Afferrare migliorato (Str): Al 9° livello, un mohrg ottiene la capacità di afferrare migliorato. Per usare questa capacità, un mohrg deve colpire una creatura della sua taglia o inferiore con lo schianto. Può poi tentare di trattenerla senza provocare un attacco di opportunità.

Tocco paralizzante (Sop): A partire dal 12° livello, un mohrg ottiene un attacco di tocco paralizzante che esegue sferzando la sua lingua. Un avversario colpito da un attacco di contatto in mischia deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 dei DV dai livelli di classe del mohrg + modificatore di Car del mohrg) o restare paralizzato per 1d4 minuti.

Creare progenie (Sop): Le creature uccise da un mohrg si rianimano dopo 1d4 giorni come zombi sotto il controllo del mohrg. Non possiedono nessuna delle capacità che avevano in vita.

MUMMIA

Una mummia è un corpo conservato, di solito animata dagli auspici delle oscure divinità del deserto. Tradizionalmente le mummie servono da guardiani di tombe o templi, distruggendo intrusi o ladri che violano queste aree.

Avventure: Cosa potrebbe portare una mummia ad abbandonare la sua eterna vigilanza e intraprendere la carriera dell'avventuriero errante? Alcune sono in cerca di vendetta, in caccia di ladri di tombe o profanatori dei morti. Altri conservano ricordi delle loro antiche vite passate, durante le quali svolsero imprese audaci o eroiche. In alternativa, questa creatura dei morti potrebbe cercare la via di porre fine ai suoi anni di servizio per poteri incuranti, e forse addirittura sperare di servire una più nobile vocazione.

Peculiarità: La mummia vanta nel suo repertorio disperazione, putrefazione della mummia, punteggi di caratteristica migliorati, armatura naturale e la sua condizione di creatura non morta. La condizione di non morto è la prima, e dato questo tipo di vantaggio una mummia deve attendere per diversi livelli prima di acquisire capacità speciali. Quello che è di solito il più temuto aspetto di un incontro con una mummia ostile, la sua naturale malattia di putrefazione, non aggiunge molto all'efficacia di un personaggio giocante mummia. Mentre i PG devono tenere conto delle conseguenze a lunga durata come malattie e maledizioni, il tipico mostro non vivrà abbastanza a lungo perché la malattia abbia importanza... o se lo farà, è solo perché i personaggi giocanti hanno incontrato una fine prematura. La capacità disperazione della mummia, d'altra parte, è molto più utile, anche se per i suoi compagni è un problema dover avere a che fare ogni mattina con il suo aspetto paralizzante.

Allineamento: Le mummie sono di solito legali malvagie, ma l'eccezione a questo allineamento è molto più comune che per la maggior parte dei non morti. Infatti, di tutte le razze di mostri non morti presentate qui, la mummia è forse la più indicata a perseguire il sentiero del bene. Molte mantengono la loro tendenza legale, come spetta al loro ruolo di guardiani.

Religione: A differenza di molti altri non morti intelligenti, le mummie hanno spesso legami con religioni riconosciute, o perché sono state create per proteggere specifiche tombe o perché un tempo erano anch'esse sacerdoti.

Background: Le mummie sono sempre create, mai generate. Alcune sono antichi guardiani di tombe ormai abbandonate, mentre altre sono recenti creazioni di potenti necromanti e sacerdoti malvagi. Di rado, un individuo nobile o buono potrebbe essere trasformato dai poteri divini in una mummia per punizione o da una maledizione per una trasgressione (reale o immaginata).

Razze: Creature di tutte le razze umanoidi possono diventare mummie, sebbene alcune provengano da culture molto religiose che abitano terre desertiche. Per questa regione, le razze silvane come elfi o mezzelfi praticano di rado le tecniche della mummificazione.

Altre classi di non morti: Le mummie non vanno molto d'accordo con gli altri non morti. Trovano le creature mangiacarne o succhiasangue come ghoul e progenie vampiriche rivoltanti, e hanno poca pazienza per la natura caotica di gran parte dei non morti, in particolari i vendicativi mohrg. I wight condividono perlomeno parte della natura disciplinata delle mummie, e le mummie possono trovare una causa comune assieme a loro contro un odiato nemico.

Ruolo: Le mummie sono combattenti formidabili. Di solito sono sagge e possiedono forti personalità, ma non l'intelletto per agire da capi efficaci. Sono spesso molto spirituali, e una potrebbe agire da coscienza del gruppo.

Tratti razziali

Modificatori dei punteggi di caratteristica iniziali: +2 For, Cos -, -4 Int. Le mummie sono forti ma lente, e tendono a essere molto

decise sui loro obiettivi. Come creatura non morta, una mummia non ha un punteggio di Costituzione.

Velocità: La velocità base sul terreno di una mummia è 3 metri in meno di quella della razza base, fino ad un minimo di 3 metri.

Scurovisione: Le mummie possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri.

Vulnerabilità al fuoco: Una mummia subisce una volta e mezzo (+50%) i danni dagli attacchi con fuoco normale.

Riduzione del danno: Una mummia ottiene riduzione del danno mentre avanza di livello, come indicato nella tabella seguente.

Linguaggi automatici: Comune. Un tempo anch'esse umanoidi, le mummie ricordano i linguaggi della loro antica esistenza. Le mummie studiano spesso linguaggi rari o esotici per mantenere il loro legame a un antico passato.

Classe preferita: Mummia. La migliore scelta multiclasse per una mummia è il guerriero, sebbene anche stregone o chierico siano scelte interessanti. Una mummia particolare paladino o bardo potrebbe risultare in un personaggio intrigante.

Abilità di classe

Le abilità di classe della mummia (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des) e Osservare (Sag).

Punti abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x 4.

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

Privilegi di classe

Quelli che seguono sono i privilegi della classe di mostro della mummia.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le mummie sono competenti nelle armi semplici, ma non nelle armature o negli scudi.

Schianto: Una mummia possiede un attacco di schianto che è un'arma naturale capace di infliggere il danno indicato più una volta e mezzo il suo bonus di Forza.

Putrefazione della mummia (Sop): A partire dal 5° livello, una volta al giorno una mummia può infettare una creatura colpita dal suo schianto con la putrefazione della mummia. All'8° livello lo può fare tre volte al giorno, e al 12° livello ogni suo attacco con lo schianto può provocare la malattia, se lo desidera. La putrefazione della mummia è una malattia soprannaturale: tiro salvezza sulla Tempra CD 10 + 1/2 DV dai livelli di classe della mummia + modificatore di Car della mummia, periodo di incubazione 1 minuto; danno 1d6 Cos e 1d6 Car.

A differenza delle normali malattie, la putrefazione della mummia persiste finchè la vittima raggiunge Costituzione 0 (e muore) o viene curata come descritto di seguito.

La putrefazione della mummia è una potente maledizione, non una malattia naturale. Un personaggio che cerchi di lanciare qualsiasi incantesimo di evocazione (guarigione) su di una creatura afflitta dalla putrefazione della mummia deve superare una prova di livello dell'incantatore con CD 20, o l'incantesimo non avrà effetto sul personaggio afflitto.

Per eliminare putrefazione della mummia, la maledizione deve essere prima spezzata da *spezzare incantamento* o *rimuovi maledizione* (che richiede una prova di livello dell'incantatore con CD 20 per entrambi gli incantesimi), dopodiché non sarà più necessaria una prova di livello dell'incantatore per lanciare incantesimi di guarigione sulla vittima, e la putrefazione della mummia potrà essere curata magicamente come qualsiasi normale malattia.

Una creatura afflitta che muore di putrefazione della mummia si riduce in polvere e sabbia e viene dispersa dal primo alito di vento.

Disperazione (Sop): Una mummia di 10° livello o superiore incute paura in qualsiasi creatura che la veda. Una creatura deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV dai livelli di classe della mummia + il modificatore di Car della mummia) o restare paralizzata dalla paura per 1d4 round. A prescindere che il tiro salvezza riesca o meno, la creatura non può essere di nuovo colpita dalla capacità disperazione della mummia per 24 ore.

PROGENIE VAMPIRICA

Per sempre ancorati ai loro blasfemi sepolcri, i predatori notturni noti come progenie vampiriche bramano il potere. Tendono alla decadenza, ritenendosi superiori alle creature viventi (e non morte).

Coloro che desiderano interpretare personaggi giocanti vampiri sono limitati all'avanzamento come progenie vampiriche libere. Per poter prendere la classe qui descritta, un personaggio deve morire come risultato del risucchio di energia di un vampiro (o come vittima del risucchio di sangue se il personaggio ha meno di 5 DV). I personaggi con 5 o più Dadi Vita uccisi dal risucchio di sangue di un vampiro devono acquisire l'archetipo del vampiro (vedi pagina 250 del *Manuale dei Mostri*), e il suo modificatore di livello +8 pone l'archetipo oltre la portata delle classi di mostro presentate qui.

Avventure: Una progenie vampirica potrebbe volgersi all'avventura per vendicarsi dell'immondo succhiasangue che lo ha condannato a un'eternità di non vita, o come punizione per innumerevoli anni trascorsi a spargere male e morte. Coloro che riescono a sedare (o ignorare) le proprie emozioni possono invece mettersi alla ricerca di conoscenza, potere, o entrambe le cose.

Peculiarità: Le progenie vampiriche hanno una grande dote per la furtività e la persuasione. Possono dire la loro in combattimento in mischia, sapendo che una facile fuga (attraverso forma gassosa o movimenti del ragno) è sempre possibile. Le loro

Tabella 2-5: Mummia

Livello	Dadi Vita	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Punti abilità	Speciale
1°	1d12	+0	+0	+0	+2	(4 + mod Int) x 4	Talento, schianto 1d4, +2 armatura naturale
2°	2d12	+1	+0	+0	+3	4 + mod Int	+2 For, riduzione del danno 1/-
3°	2d12	+1	+0	+0	+3	-	+2 Sag, +4 armatura naturale
4°	3d12	+1	+1	+1	+3	4 + mod Int	Talento, +2 For, riduzione del danno 2/-
5°	3d12	+1	+1	+1	+3	-	Putrefazione della mummia 1 volta al giorno, +2 Car, +5 armatura naturale
6°	4d12	+2	+1	+1	+4	4 + mod Int	Schianto 1d6, +2 For
7°	4d12	+2	+1	+1	+4	-	+6 armatura naturale, riduzione del danno 3/-
8°	5d12	+2	+1	+1	+4	4 + mod Int	Putrefazione della mummia 3 volte al giorno
9°	5d12	+2	+1	+1	+4	-	+8 armatura naturale, +2 For
10°	6d12	+3	+2	+2	+5	4 + mod Int	Talento, disperazione, +2 Car
11°	6d12	+3	+2	+2	+5	-	+9 armatura naturale, +2 For, riduzione del danno 4/-
12°	7d12	+3	+2	+2	+5	4 + mod Int	Putrefazione della mummia a volontà, +2 Sag
13°	8d12	+4	+2	+2	+6	4 + mod Int	+2 For, +10 armatura naturale, riduzione del danno 5/-

capacità risucchio di sangue, dominazione e risucchio di energia rendono anatema per la maggior parte delle creature viventi.

Allineamento: Le progenie vampiriche sono tradizionalmente selvagge, sebbene questa restrizione possa essere alleviata in una campagna che presenta personaggi giocanti non morti. L'innato egoismo della tipica progenie vampirica rende difficile mantenere un allineamento buono.

Religione: Come altri non morti intelligenti, le progenie vampiriche è raro che si associno a una religione di qualsiasi specie.

Background: A differenza di molte creature non morte, ogni progenie vampirica è la creazione di un vero vampiro. In alcuni casi, intere società o culture di progenie vampiriche esistono all'ombra della normale società, rispettando le proprie regole arcane di comportamento, spesso predisposte da uno o più degli originali "procreatori" della cultura.

Razze: Le progenie vampiriche provengono da tutte le razze umanoidi. Tendono a essere più comuni tra le razze civilizzate (inclusi umani, elfi e mezzelfi) che tra le selvagge razze tribali. Detto questo, la ferocia di un mezzorco o gnoll progenie vampirica è davvero qualcosa da temere.

Altre classi di non morti: Le progenie vampiriche guardano tutti gli altri non morti come a creature inferiori, quale che sia il reale potere di queste creature. Comunque alcuni di questi non morti hanno la loro ragione di esistere: i ghoul e i wight sono buoni soldati, e alcune progenie vampiriche utilizzano mummie e mohrg come guardie del corpo.

Ruolo: Le progenie vampiriche sono capi naturali, e lo sanno. Sono astute, coscienti e carismatiche, sebbene il loro senso di superiorità li porta spesso a intraprendere azioni meglio lasciate ai sottoposti. La progenie vampirica è un eccellente guerriero, ma anche un buon esploratore o assassino.

Tratti razziali

Modificatori dei punteggi di caratteristica iniziali: +2 For, +2 Car, Cos -. Le progenie vampiriche sono più forti degli umani e sufficientemente arroganti da considerare la maggior parte degli umanoidi poco più che prede. Come creatura non morta, una progenie vampirica non ha punteggio di Costituzione.

Velocità: La velocità base sul terreno di una progenie vampirica è la stessa della sua razza base.

Scurovisione: Le progenie vampiriche possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri.

Bonus razziale di +2 alle prove di Raggirare. Le progenie vampiriche sono molto persuasive.

Bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Le progenie vampiriche sono molto silenziose e furtive.

Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare, Osservare e Percepire Intenzioni. Le progenie vampiriche sono molto percettive.

Debolezze delle progenie vampiriche: Le progenie vampiriche sono vulnerabili a tutti gli attacchi ed effetti che respingono o uccidono i vampiri. Vedi "Debolezze del vampiro", pagina 253 del *Manuale dei Mostri*.

Linguaggi automatici: Comune.

Classe preferita: Progenie vampirica. La miglior scelta multiclasse per una progenie vampirica è guerriero, ladro, stregone e mago.

Abilità di classe

Le abilità di classe della progenie vampirica (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Diplomazia (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x 4.

Punti abilità ad ogni Dado Vita addizionale: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Quelli che seguono sono i privilegi della classe di mostro della progenie vampirica.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le progenie vampiriche sono competenti nelle armi semplici, ma non nelle armature o negli scudi.

Talenti bonus: La progenie vampirica ottiene Allerta al 2° livello, Riflessi Fulminei al 5° livello e Iniziativa Migliorata all'8° livello.

Risucchio di sangue (Str): Una progenie vampirica può succhiare sangue da una vittima vivente con le zanne effettuando con successo una prova di lotta. Se immobilizza l'avversario, ne risucchia il sangue, infliggendo 1d4 punti di risucchio di Costituzione per ogni round in cui mantiene l'avversario immobilizzato. Con ogni attacco riuscito, una progenie vampirica ottiene 5 punti ferita temporanei che durano per 1 ora.

Movimenti del ragno (Str): Una progenie vampirica può scalare superfici lisce come con l'incantesimo *movimenti del ragno*.

Bonus di abilità (Str): Al 4° livello, i bonus razziali di una progenie vampirica alle prove di Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Percepire Intenzioni e Raggirare incrementano da +2 a +4.

Guarigione rapida (Str): Una progenie vampirica ottiene guarigione rapida 1 al 5° livello. All'8° livello migliora in guarigione rapida 2. Una progenie vampirica continua a guarire dal danno ogni round finchè rimane con almeno 1 punto ferita. Se viene ridotta a 0 punti ferita in combattimento, assume automaticamente forma gassosa e cerca di fuggire. Deve raggiungere la sua bara entro 2 ore o venire completamente distrutta. (Può viaggiare fino a 13,5 km in 2 ore). Una volta a riposo nella sua bara, è indifesa. Recupera 1 punto ferita dopo 1 ora, e quindi non è più indifesa e riprende a guarire al ritmo di 2 punti ferita per round.

Forma gassosa (Sop): Con un'azione standard, una progenie vampirica può assumere forma gassosa a volontà, come per l'incantesimo (5° livello dell'incantatore), ma può restarvi all'infinito e ha una velocità di volare 6 metri con manovrabilità perfetta.

Tabella 2-6: Progenie vampirica

Livello	Dadi Vita	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Punti abilità	Speciale
1°	1d12	+0	+0	+0	+2	(4 + mod Int) x 4	Risucchio di sangue, talento, schianto 1d4, +2 resistenza allo scacciare, +2 bonus di abilità
2°	1d12	+0	+0	+0	+2	-	+1 armatura naturale, +2 Car, Allerta
3°	2d12	+1	+0	+0	+3	4 + mod Int	Movimenti del ragno, +2 Des
4°	2d12	+1	+0	+0	+3	-	+2 armatura naturale, +4 bonus di abilità, +2 For
5°	3d12	+1	+1	+1	+3	4 + mod Int	Guarigione rapida 1, +2 Sag, Riflessi Fulminei
6°	3d12	+1	+1	+1	+3	-	Talento, +2 Car, resistenza al freddo 10 ed elettricità 10
7°	4d12	+2	+1	+1	+4	4 + mod Int	+3 armatura naturale, +2 Int, forma gassosa, schianto 1d6,
8°	4d12	+2	+1	+1	+4	-	dominazione, risucchio di energia, guarigione rapida 2, +2 For, Iniziativa Migliorata, riduzione del danno 5/argento

Dominazione (Sop): Una progenie vampirica può spezzare la volontà di un avversario semplicemente fissandolo negli occhi. Questo effetto è simile ad un attacco con lo sguardo, eccetto che la progenie vampirica deve utilizzare un'azione standard, e coloro che si limitano a guardarla non subiscono effetti. Chiunque sia il bersaglio della progenie vampirica deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV dai livelli di classe della progenie vampirica + il modificatore di Car della progenie vampirica) o cadere immediatamente sotto l'influenza della progenie vampirica come se fosse l'incantesimo *dominare persone* (12° livello dell'incantatore). La capacità ha una gittata di 9 metri.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite dallo schianto di una progenie vampirica ottengono un livello negativo. Il tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere un livello negativo ha CD 10 + 1/2 dei DV dai livelli di classe della progenie vampirica + il modificatore di Car della progenie vampirica. Per ogni livello negativo inflitto, la progenie vampirica ottiene 5 punti ferita temporanei che durano per 1 ora.

WIGHT

Un wight è una creatura non morta a cui viene data un'apparenza di vita tramite pura violenza e odio. Sono creature odiose e crudeli, che cercano solo di distruggere tutti gli esseri viventi. Anche quelle poche che riescono a superare il loro odio puro per tutte le creature viventi restano gelose di costoro.

Avventure: I wight preferiscono nascondersi in posti che esalano morte, sebbene alcuni lascino queste tane alla ricerca di nuove vittime. Coloro che hanno istinti meno omicidi potrebbero andare all'avventura come modo di equilibrare il male che hanno arrecato in passato, o come vendetta contro chi li ha condannati a questa forma.

Peculiarità: I wight sono forti di volontà e personalità. Sebbene colmi d'odio e violenti, sono molto più disciplinati di altre creature non morte che condividono queste tendenze, come i mohrg. Sono naturalmente furtivi, cosa che li rende buoni esploratori o assassini.

Allineamento: I wight sono tradizionalmente legali malvagi, sebbene questa restrizione possa essere alleviata in una campagna che presenta personaggi giocanti non morti. Anche così, i wight tendono pesantemente verso il male. I wight allineati con il bene sono incredibilmente rari, e anche i wight neutrali sono rari.

Religione: Come altri non morti intelligenti, è raro che i wight si associno volontariamente a religioni di qualsiasi tipo.

Background: Alcuni wight sono condannati a restare sulla terra per la violenta e orrida esistenza condotta in passato, ma molti sono semplicemente vittime di altri wight, a loro volta generati dalla violenza. I wight procreati da altri wight hanno maggiore probabilità di differire dal tradizionale allineamento legale malvagio.

Razze: Ci sono più wight umani o di razze umanoidi malvagie (come hobgoblin o orchi) che di altre razze. Alcuni nani particolarmente malvagi diventano wight, ma è raro che altre razze subiscano questa maledizione. Naturalmente, qualsiasi umanoide può diventare un wight tramite le azioni di un altro wight.

Altre classi di non morti: I wight vanno d'accordo con le mummie, dato che questo tipo di non morti condivide un certo livello di disciplina. Rispettano l'astuzia dei ghoul, e l'odio per tutte le cose viventi dei mohrg, ma in generale trovano troppo selvagge queste creature. Vedono le progenie vampiriche come degli attori imbarazzanti, che cercano troppo di farsi passare come creature viventi.

Ruolo: Un wight è un combattente esperto, sebbene la sua forza sia nella furtività e nella pazienza. Un wight svolge ottimamente il ruolo di capogruppo, purchè gli altri membri possano accettare il suo freddo e aspro odio.

Tratti razziali

Modificatori ai punteggi di caratteristica iniziali: +2 Des, Cos -. I wight sono agili e furtivi. Come creatura non morta, un wight non ha un punteggio di Costituzione.

Velocità: La velocità sul terreno di un wight è la stessa della creatura base.

Scurovisione: I wight possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri.

Bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente. I wight sono particolarmente bravi nel muoversi silenziosamente all'inseguimento della preda.

Linguaggi automatici: Comune. Un tempo anch'essi umanoidi, i wight ricordano i linguaggi della loro precedente esistenza.

Classe preferita: Wight. La migliore opzione multiclasse per il wight è il ladro.

Abilità di classe

Le abilità di classe del wight (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des) e Osservare (Sag).

Punti abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x 4.

Punti abilità per ogni Dado Vita addizionale: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Quelli che seguono sono i privilegi della classe di mostro del wight.

Competenza nelle armi e nelle armature: I wight sono competenti nelle armi semplici, ma non nelle armature o negli scudi.

Schianto: Un wight possiede un attacco di schianto che è un'arma naturale che infligge il danno indicato più una volta e mezzo il suo bonus di Forza.

Creare progenie (Sop): Qualsiasi umanoide ucciso da un wight diventa un wight in 1d4 round. La progenie è sotto il comando del wight che lo ha creato e rimane schiavizzata fino alla sua morte. Non possiede nessuna delle capacità che aveva in vita.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite dallo schianto di un wight di 8° livello ottengono un livello negativo. Il tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere il livello negativo ha CD 10 + 1/2 dei DV dai livelli di classe del wight + il modificatore di Car del wight). Per ogni livello negativo inflitto, un wight ottiene 5 punti ferita temporanei che durano per 1 ora.

TABELLA 2-7: WIGHT

Livello	Dadi Vita	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Punti abilità	Speciale
1°	1d12	+0	+0	+0	+2	(4 + mod Int) x 4	Talento, schianto 1d4
2°	1d12	+0	+0	+0	+2	-	+1 armatura naturale
3°	2d12	+1	+0	+0	+3	4 + mod Int	+2 Car
4°	2d12	+1	+0	+0	+3	-	+2 armatura naturale
5°	3d12	+1	+1	+1	+3	4 + mod Int	Talento, +2 Sag
6°	3d12	+1	+1	+1	+3	-	+3 armatura naturale
7°	4d12	+2	+1	+1	+4	4 + mod Int	+3 For
8°	4d12	+2	+1	+1	+4	-	+4 armatura naturale, +2 Car, risucchio di energia, creare progenie

Illustrazione di C. Lukacs

Ciascuna delle classi di prestigio qui presentate è adatta a una campagna in cui i non morti giocano un ruolo significativo. Alcune sono adatte nel ruolo di nemici dei morti viventi, mentre altre agiscono come loro padroni, alleati o servitori.

CANTORE FUNEBRE

I cantori funebri intonano melodie non dedite alla celebrazione e alla gioia, ma al dolore e alla sofferenza. Cercano di diffondere ovunque questa melanconia, credendo che solo coloro che cedono alla propria tristezza possano davvero comprendere il mondo.

I cantori funebri occupano posizioni importanti all'interno di culture ossessionate dalla morte. Operando come membri di una gilda segreta o come componenti di una gerarchia di sacerdoti della morte, hanno la grave responsabilità di comporre lamenti appropriati per i morti. Più importante il defunto, più triste e commovente ci si aspetta che sia il suo lamento. Nessuno si ricorderà della regina defunta dopo qualche generazione, ma un grande lamento funebre potrebbe venir cantato ancora mille anni dopo.

La maggior parte dei cantori funebri non appartiene a nessuna gerarchia speciale o gilda. Invece, sono vagabondi senza casa che viaggiano di luogo in luogo, avvolti nell'inconsolabile dolore di tragedie personali. Questi tristi vagabondi cercano di esprimere il loro dolore tramite canti che insegnano ai loro ascoltatori il significato della vera sofferenza. Alcuni di questi bardi caduti non vogliono altro che la gente comprenda la grandezza della loro perdita. Alcuni sono creature sinistre che credono che, dal momento che la gioia gli è stata negata, debbano a loro volta negarla agli altri utilizzando i loro poteri per insegnare alla gente la follia dell'amore, la futilità della speranza e la fatalità della tomba. I cantori funebri di quest'ultimo tipo si alleano spesso con potenti non morti, servendo alle corti di sovrani vampiri e re lich.

Tutti i cantori funebri devono avere un minimo di esperienza da bardo. Alcuni si addestrano anche come ladri o chierici prima di accedere a questa classe.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un cantore funebre, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Abilità: Conoscenze (religioni) 4 gradi, Intrattenere (qualsiasi) 8 gradi.

Talento: Requiem.

Speciale: Privilegio di classe di musica bardica.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del cantore funebre (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Parlare Linguaggi (n/a) e Raggirare (Car).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del cantore funebre.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il cantore funebre non ottiene alcuna competenza in nessuna arma, armatura o scudo.

Canto funebre (Sop): Un cantore funebre ottiene la capacità canto funebre. Canto funebre segue le stesse regole della musica bardica (vedi "Musica bardica", pagina 29 del *Manuale del Giocatore*). I livelli di cantore funebre sono cumulativi con i livelli da bardo ai fini di determinare quanto spesso un personaggio possa usare il canto funebre o la musica bardica. I livelli da cantore funebre non sono cumulativi con i livelli da bardo per determinare a quali effetti di musica bardica e quali incantesimi abbia accesso un bardo. Ognuno di questi canti conta come un uso della musica bardica.

Canto di sofferenza: Un cantore funebre può evocare sofferenza e dolore nei suoi nemici. Per restarne influenzato, un nemico deve essere in grado di udire l'esibizione del cantore funebre. L'effetto dura finchè il nemico ode l'esibizione del cantore funebre e per i 5 round successivi. Un nemico influenzato subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza sulla Volontà e una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni delle armi. Un tiro salvezza sulla Volontà riuscito (CD 10 + i gradi di Intrattenere del cantore funebre) nega l'effetto e rende il personaggio immune alla capacità di canto di sofferenza del cantore funebre per 24 ore. Canto di sofferenza è una capacità che influenza la mente.

Canto di rafforzamento: Dal 2° livello in poi, un cantore funebre può rafforzare le creature non morte contro lo scacciare, proprio come un chierico malvagio. Tutti i non morti entro 9 metri dal cantore funebre ricevono un bonus di resistenza allo scacciare pari al livello di classe del cantore funebre più il livello di classe da bardo del cantore funebre. Il rafforzamento dura finchè il cantore funebre si esibisce e per i 10 round successivi. Un cantore funebre non morto si può rafforzare da solo in questo modo.

Canto di dolore: Un cantore funebre di 3° livello o superiore può utilizzare il canto o la poesia per ispirare un folle dolore in una creatura vivente. La creatura deve trovarsi entro 18 metri dal cantore funebre ed essere in grado di udirlo. A meno che il bersaglio non superi un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + i gradi in Intrattenere del cantore funebre), resta confuso finchè il cantore funebre continua a esibirsi e per i 5 round successivi. Canto di dolore è una capacità di ammaliamento (compulsione) che influenza la mente.

Canto di orrore: Dal 4° livello in poi, un cantore funebre può scatenare il terrore nel cuore dei suoi nemici. Qualsiasi nemico entro 18 metri che può udire il cantore funebre deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + i gradi di Intrattenere del cantore funebre) o subire 1d6 danni alla Forza e 1d6 danni alla Destrezza. Una creatura vittima del canto di orrore del cantore funebre o una creatura che riesca a salvarsi contro questo effetto non può subirlo di nuovo dallo stesso cantore funebre per 24 ore.

Canto di risveglio: Al 5° livello, un cantore funebre può animare i cadaveri delle creature da poco uccise entro 9 metri. Richiede che il cantore funebre effettui una prova di Intrattenere (CD 10 + i DV della creatura bersaglio). La creatura uccisa non può avere più Dadi Vita del livello del personaggio del cantore funebre. Se il tentativo fallisce, il cantore funebre può riprovare in un round successivo. Il cadavere da risvegliare non può essere deceduto da più di un'ora.

Il tipo della creatura risvegliata diventa non morto, e mantiene qualsiasi sottotipo avesse. La creatura mantiene tutti i privilegi di classe, così come qualsiasi capacità soprannaturale o magica (ma non straordinaria) che avesse in vita (sebbene qualsiasi incantesimo lanciato o uso giornaliero consumato prima della morte della creatura viene conteggiato nel suo normale limite). La creatura risvegliata è completamente leale al cantore funebre e obbedisce a qualsiasi comando impartitole (se non le vengono dati comandi, attacca i nemici del cantore funebre). La creatura resta animata finchè il cantore funebre continua a esibirsi.

Un cantore funebre non può animare più di un cadavere risvegliato per volta. Se ne sveglia un secondo mentre il primo è ancora attivo, il primo cade morto come se il cantore funebre avesse smesso di esibirsi.

Tabella 3-1: Cantore funebre

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale
1°	+0	+0	+0	+2	Canto di sofferenza
2°	+1	+0	+0	+3	Canto di rafforzamento
3°	+2	+1	+1	+3	Canto di dolore
4°	+3	+1	+1	+4	Canto di orrore
5°	+3	+1	+1	+4	Canto di risveglio

ESEMPIO DI CANTORE FUNEBRE

Quando Remi Orvenna perse entrambi i suoi figli durante gli assalti di un drago, il dolore entrò perennemente a far parte del suo mondo. Già noto intrattenitore, Remi dedicò le sue esibizioni al dare voce alle sofferenze provate dagli altri.

Remi Orvenna il cantore funebre: Mezzelfo bardo 5/cantore funebre 2; GS 7; umanoide Medio (elfo); DV 5d6+5 più 2d6+2; pf 34; Iniz +2; Vel 9 m; CA 17, contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +4; Lotta +5; Att o Att comp +6 mischia (1d6+2/18-20, *stocco*+1) o +7 a distanza (1d6/x3, arco corto perfetto); AS musica bardica o canto funebre 7 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio +1), incantesimi; QS conoscenza bardica +5, tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare; AL CN; TS Temp +12, Rifl +6, Vol +6 (+8 contro ammaliamenti); For 12, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 8, Car 16.

Remi Orvenna, un cantore funebre

Illustrazione di E. Hunter

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Cercare +1, Conoscenze (religioni) +4, Diplomazia +12, Intimidire +5, Intrattenere (canto) +10, Intrattenere oratoria) +13, Osservare +8, Raccogliere Informazioni +6, Raggirare -11; Requiem†, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

†Nuovo talento descritto a pagina 28.

Musica bardica: Utilizza la musica bardica sette volte al giorno. Vedi il privilegio di classe del bardo a pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

Controcanto (Sop): Utilizzare la musica o la poesia per contrastare effetti magici che dipendono dal suono.

Affascinare (Mag): Utilizzare la musica o la poesia per far sì che una o più creature rimangono affascinate da lui.

Ispirare competenza (Sop): Utilizzare la musica o la poesia per aiutare un alleato a riuscire in un'azione.

Ispirare coraggio (Sop): Utilizzare la musica o la poesia per rafforzare i suoi alleati contro la paura e migliorare le loro capacità di combattimento.

Canto funebre (Sop): Remi può usare le capacità *canto di sofferenza* e *canto di rafforzamento* come descritto sopra.

Canto di sofferenza: Volontà CD 20 nega.

Canto di rafforzamento: I non morti entro 9 metri ricevono +7 alla resistenza allo scacciare.

Tratti dei mezzelfi: I mezzelfi sono immuni agli effetti di sonno magico. Per tutti gli effetti collegati alla razza, un mezzelfo è considerato un elfo.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/4/2 al giorno, 5° livello dell'incantatore): 0 - *aprire/chiudere, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, messaggio*; 1° - *allarme, cura ferite leggere, risata incontenibile di Tasha* (CD 14), *unto*; 2° - *cura ferite moderate, grazia del gatto, immagine speculare*.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+1, amuleto di armatura naturale+1, stocco+1, arco corto perfetto, 25 *frecce+1*.

MAESTRO ESANGUE

La necromanzia è di solito una scelta snobbata dagli incantatori arcani: quanti vogliono davvero essere padroni delle arti imperiture quasi sempre scelgono percorsi divini. Tuttavia esiste un'alternativa per quanti desiderano esercitare il proprio potere sopra i non morti ma si rifiutano di rinunciare completamente alla sapienza arcana. Tale alternativa è proprio quella di scegliere la classe di prestigio del maestro esangue, che consente l'accesso a una fonte di sapere speciale che fornisce da sola un potere macabro.

Praticamente quasi tutti i maestri esangui erano un tempo maghi o stregoni, grazie alle doti arcane richieste per accedere a questa classe. Alcuni hanno trafficato anche in magia divina, magari multiclassando come chierici, prima di seguire questa via.

I PNG maestri esangui sono alla guida di speciali gruppi di assalto formati da non morti minori, integrati a seconda delle necessità da più potenti non morti evocati. Talora essi servono o agiscono in collusione con potenti personaggi malvagi, come necromanti puri o incantatori divini che abbiano tra i loro domini la Morte. Dovunque si rechi un maestro esangue, i non morti lo seguono. Spesso è difficile distinguere un maestro esangue da uno dei non morti di cui si circonda.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un maestro esangue, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Abilità: Conoscenze (religioni) 8 gradi.

Talento: Abilità Focalizzata (Conoscenze [religioni]).

Incantesimi: Capacità di lanciare *comandare non morti* e *tocco del vampiro* come incantesimi arcani.

Speciale: Gli aspiranti membri devono avere trascorso tre o più giorni rinchiusi in una tomba insieme a non morti animati. Tale convivenza può esser stata pacifica o violenta. Un personaggio ucciso da un non morto e poi resuscitato risponde ai requisiti, ma la conseguente perdita di livelli può ritardare la conformità ad altri prerequisiti.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del maestro esangue (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Diplomazia (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del maestro esangue.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri esangui sono competenti nelle armature leggere e medie. Non sono competenti nelle armi o negli scudi.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: A partire dal 2° livello, un maestro esangue ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse guadagnato un livello in una classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Non ottiene però nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (migliori probabilità di scacciare o distruggere non morti, talenti di metamagia o creazione oggetto e così via). Se aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare maestro esangue, deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello ai fini di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Animare morti (Mag): A partire dal 2° livello, un maestro esangue inizia a esercitare il proprio controllo sui non morti. Una volta al giorno, può utilizzare *animare morti*, come l'incantesimo, senza bisogno di una componente materiale. Utilizzare il più alto livello da incantatore arcano del maestro esangue come livello dell'incantatore per questo effetto. Tutte le altre restrizioni di *animare morti* vengono ancora applicate. Ad esempio, uno stregone di 6° livello/maestro esangue di 3° livello può animare fino a 16 DV di non morti con un singolo uso di questa capacità. Allo stesso modo, può controllare fino a 32 DV di non morti creati utilizzando questa capacità, l'incantesimo *animare morti* o entrambi.

Scurovisione (Str): Dal 3° livello, il buio comincia a non avere più misteri per il maestro esangue, che ottiene scurovisione fino a 18 metri. Se già possiede la scurovisione, la sua effettiva distanza aumenta di 18 metri.

Affinità con le armature non morte (Str): Un maestro esangue prova un legame istintivo con le armature non morte. Dal 4° livello in poi, considera le armature non morte come se la loro probabilità di fallimento incantesimi arcani fosse ridotta del 10%. All'8° livello, questa riduzione migliora al 20%.

Controllare non morti (Mag): Una volta al giorno, un maestro esangue di 5° livello o inferiore può ottenere il controllo su di una creatura non morta (con Dadi Vita pari o inferiori al suo più alto livello dell'incantatore arcano) superando un attacco di contatto contro di essa. La creatura non morta non riceve alcun tiro salvezza per resistere a questo effetto. Il controllo dura per 1 round per livello di classe. Quando la durata ha termine, la creatura non morta torna dai suoi precedenti alleati, se ne aveva. Il non morto appena controllato può essere scacciato o intimorito come di norma. Questo effetto è altrimenti *identico all'incantesimo controllare non morti*. Questa capacità è in aggiunta al numero di non morti che un maestro esangue può controllare utilizzando la capacità *animare morti*.

Vigore imperituro (Str): A partire dal 5° livello, il corpo di un maestro esangue diventa maggiormente simile alla carne putrida

dei suoi alleati non morti. Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra eccetto contro gli effetti che funzionano anche sugli oggetti.

Innesto non morto (Sop): Dal 6° livello, un maestro esangue cede a terribili istinti necrofili. Si taglia un braccio e lo sostituisce con una protesi non morta, che può essere di forma scheletrica o di carne conservata ricucita come quella di un golem di carne. Quale che sia la sua composizione, l'innesto conferisce un bonus intrinseco di +4 al punteggio di Forza del personaggio.

Inoltre, l'innesto non morto gli permette di sferrare terribili attacchi di contatto. Un maestro esangue può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 6° livello, due volte al giorno all'8° livello e tre volte al giorno al 10° livello. Il personaggio deve dichiarare che sta utilizzando questa capacità prima di effettuare i tiri per colpire; un tiro per colpire fallito consuma comunque questo uso della capacità. Ogni volta che effettua un attacco di contatto utilizzando questa capacità, il maestro esangue può selezionare uno degli effetti descritti di seguito per i quali soddisfi il livello di classe richiesto. La CD del tiro salvezza per gli attacchi di contatto del maestro esangue è 10 + il livello di classe del maestro esangue + il suo modificatore di Car.

Tocco paralizzante: Qualsiasi avversario vivente eccetto un elfo che venga colpito dall'attacco di contatto del maestro esangue deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o restare paralizzato per 1d4+1 round. *Prerequisito:* 6° livello di classe.

Tocco indebolente: Un avversario vivente colpito dall'attacco di contatto di un maestro esangue subisce 1d6 danni di Forza (senza tiro salvezza). Una creatura ridotta a Forza 0 muore. *Prerequisito:* 7° livello di classe.

Tocco degenerativo: Un avversario vivente colpito dall'attacco di contatto di un maestro esangue riceve un livello negativo (senza tiro salvezza) e deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra 24 ore più tardi per evitare di perdere permanentemente un livello. *Prerequisito:* 8° livello di classe.

Tocco distruttivo: Un avversario vivente colpito dall'attacco di contatto di un maestro esangue deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o subire 1d6 danni da risucchio di Costituzione. *Prerequisito:* 9° livello di classe.

Ugen Allai, un maestro esangue

Illustrazione di T. Bàxa

Tocco del maestro immortale: Un avversario vivente del massimo di una categoria di taglia superiore al maestro esangue colpito dal suo attacco di contatto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o morire. Una creatura uccisa si anima automaticamente 1 round dopo come zombi (vedi pagina 265 del *Manuale dei Mostri*) ed è sotto il controllo del maestro esangue come se fosse stato lui ad animarlo. I non morti creati utilizzando questo potere non sono conteggiati nei DV totali di non morti che un maestro esangue può controllare. *Prerequisito:* 10° livello di classe.

Resistente come le ossa (Str): All'ottenimento del 7° livello, un maestro esangue acquisisce ulteriori qualità delle creature non morte. Diventa immune alla malattia, ai danni non letali e allo stordimento.

Gregario non morto: Un maestro esangue di 9° livello ottiene il servizio di un leale gregario non morto. Il gregario segue le regole per i gregari non morti descritte sotto il talento Autorità Non Morta (vedi pagina 25). Il maestro esangue non ottiene alcun seguace per questa capacità, ma solo un singolo gregario. Il livello effettivo del personaggio del gregario è determinato dal punteggio di Autorità e dal livello del personaggio del maestro esangue proprio come se il gregario fosse stato ottenuto tramite il talento Autorità Non Morta.

Maestria imperitura (Str): Al 10° livello, un maestro esangue ottiene le virtù delle arti immortali. Il suo corpo diventa parzialmente mummificato (sebbene non sia davvero non morto, e diventa immune a veleno, effetti di sonno, paralisi, effetti mortali, colpi critici, risucchi di caratteristica e risucchi di energia, oltre che al danno ai punteggi delle caratteristiche fisiche (For, Des e Cos). Deve ancora respirare, mangiare e dormire come di norma per il suo tipo, e continua a invecchiare.

ESEMPIO DI MAESTRO ESANGUE

Ugen Allai fu cacciato dalla sua famiglia poco prima di raggiungere l'età adulta per avere commesso un sacrilegio, riportando in vita un membro della famiglia. Da allora ha vagabondato, cercando nuove conoscenze sulla magia necromantica.

Tabella 3-2: Maestro esangue

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	-	-
2°	+1	+0	+0	+3	*Animare morti*	+1 livello di classe di incantatore arcano
3°	+1	+1	+1	+3	Scurovisione	+1 livello di classe di incantatore arcano
4°	+2	+1	+1	+4	Affinità con le armature non morte (10%)	+1 livello di classe di incantatore arcano
5°	+2	+1	+1	+4	*Controllare non morti*, vigore imperituro	+1 livello di classe di incantatore arcano
6°	+3	+2	+2	+5	Innesto non morto, tocco paralizzante	+1 livello di classe di incantatore arcano
7°	+3	+2	+2	+5	Resistente come le ossa, tocco indebolente	+1 livello di classe di incantatore arcano
8°	+4	+2	+2	+6	Affinità con le armature non morte (20%), tocco degenerativo	+1 livello di classe di incantatore arcano
9°	+4	+3	+3	+6	Gregario non morto, tocco distruttivo	+1 livello di classe di incantatore arcano
10°	+5	+3	+3	+7	Maestria imperitura, tocco del maestro immortale	+1 livello di classe di incantatore arcano

Ugen Allai il maestro esangue: Umano mago 5/maestro esangue 4; GS 9; umanoide Medio; DV 9d4+18; pf 42; Iniz +1; Vel 9 m; CA 15, contatto 12, colto alla sprovvista 14; Att base +4, Lotta +4; Att o Att comp +5 mischia o +5 distanza (1d4/19-20, pugnale perfetto); AS *animare morti*, QS scurovisione 18 m, famiglio; AL LM; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +10; For 10, Des 13, Cos 14, Int 16, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (piani) +15, Conoscenze (religioni) +17, Sapienza Magica +17, Sopravvivenza +2 (+4 su altri piani); Abilità Focalizzata (Conoscenze [religioni]), Artigiano dei Cadaveri†, Ossa Agili†, Scrivere Pergamene[B].

†Nuovi talenti descritti nel Capitolo 2.

Animare morti (Mag): 1 volta al giorno, LI 8°.

Famiglio: Ugen ha scelto di non evocare un famiglio, considerando un potenziale famiglio più una vulnerabilità che un vantaggio.

Incantesimi da mago preparati (8° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico* (2), *individuazione del veleno, lettura del magico*; 1° - *armatura magica, charme su persone* (CD 14), *raggio di indebolimento* 2) (+5 contatto a distanza), *scudo*; 2° - *comandare non morti* (CD 15), *immagine speculare, raggio incandescente* (+5 contatto a distanza), *vedere invisibilità*; 3° - *dissolvi magie, distorsione, palla di fuoco* (CD 16), *tocco del vampiro*; 4° - *animare morti, invisibilità superiore*.

Libro degli incantesimi: Come sopra più 0 - tutti; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, identificare, ritirata rapida*; 2° - *invisibilità, serratura arcana*; 3° - *forma gassosa*; 4° - *charme sui mostri*.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+2, anello di protezione+1, mantello di resistenza+1, amuleto dell'armatura naturale+1, pugnale perfetto, 1.700 mo.

MAESTRO DELLA LUMINOSITÀ

I maestri della luminosità incanalano la pura e incontaminata potenza del sole. Originando spesso da una setta di druidi allineati al bene che riveriscono il sole, hanno il sacro compito di liberare la terra dai non morti. Utilizzando come arma la luminosità del sole, sono l'anatema di qualsiasi creatura malvagia che si nasconde nell'oscurità.

La maggior parte dei maestri della luminosità sono druidi, grazie al loro storico legame con sette di adoratori del sole. I chierici con il dominio Animale e Vegetale hanno Conoscenze (natura) come abilità di classe e si qualificano facilmente per questa classe; questi chierici riveriscono Pelor o un'altra divinità del sole e scelgono Sole come loro secondo dominio. Alcuni chierici/ranger e anche i rari paladini/ranger si qualificano per questa classe, portando una combinazione di sacro zelo e riverenza per la natura nella loro crociata contro i non morti. È raro che altri personaggi possiedano la combinazione di abilità e poteri magici per diventare un maestro della luminosità.

I PNG maestri della luminosità preferiscono operare attivamente contro il male, alla ricerca di tane di non morti e altri mostri che abitano nell'oscurità e distruggerli con spietata efficacia. Spesso si riuniscono in sette di druidi per unire gli sforzi, e di frequente si alleano con altri gruppi religiosi che condividono la loro visione, come i templi di Pelor.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un maestro della luminosità, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Abilità: Conoscenze (natura) 8 gradi, Conoscenze (religioni) 5 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare *luce diurna* come incantesimo divino.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del maestro della luminosità (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Concentrazione (Cos), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Osservare (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del maestro della luminosità.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il maestro della luminosità non ottiene alcuna competenza in nessuna arma, armatura o scudo.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: A partire dal 2° livello, un maestro della luminosità ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse guadagnato un livello in una classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Non ottiene però nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via; ma vedi "Scacciare non morti", di seguito). Se aveva più di una classe di incantatore divino prima di diventare maestro della luminosità, deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello ai fini di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Scacciare non morti (Sop): I livelli di classe da maestro della luminosità sono cumulativi con i livelli in tutte le altre classi che conferiscono la capacità di scacciare non morti ai fini di determinare il livello effettivo del personaggio per scacciare. Vedi "Scacciare o intimorire non morti", pagina 158 del *Manuale del Giocatore*. Ad esempio, un chierico di 7° livello/maestro della luminosità di 5° livello scaccia non morti come un chierico di 12° livello.

Aura luminosa (Sop): Un maestro della luminosità può emanare un'aura di luce brillante che indebolisce le creature non morte. L'aura fornisce una illuminazione intensa in un raggio di 9 metri intorno al personaggio, e illuminazione fioca per ulteriori 9 metri oltre a questo. Le creature che subiscono penalità sotto una forte luce, la subiscono mentre si trovano nel raggio della luce più intensa. Inoltre, le creature non morte entro il raggio della luce più intensa subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire, tiri per i danni e tiri salvezza.

Attivare l'aura luminosa è un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Mentre la sua aura luminosa è attiva, un maestro della luminosità lancia incantesimi con il descrittore della luce al livello dell'incantatore +2.

Un maestro della luminosità può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 1° livello, due volte al giorno al 3° livello, e tre volte al giorno al 5° livello. Ogni utilizzo dura 1 minuto.

L'aura luminosa è l'equivalente di un incantesimo di 5° livello con il descrittore della luce ai fini dell'interazione con incantesimi ed effetti con il descrittore dell'oscurità.

Tabella 3-3: Maestro della luminosità

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Aura luminosa 1 volta al giorno, scacciare non morti	-
2°	+1	+3	+0	+3	*Luce incandescente*	+1 livello di classe di incantatore divino
3°	+2	+3	+1	+3	Aura luminosa 2 volte al giorno	+1 livello di classe di incantatore divino
4°	+3	+4	+1	+4	-	+1 livello di classe di incantatore divino
5°	+3	+4	+1	+4	Aura luminosa 3 volte al giorno,	+1 livello di classe di incantatore divino

Luce incandescente (Mag): A partire dal 2° livello, un maestro della luminosità può utilizzare *luce incandescente* con un'azione standard una volta per round finchè la sua aura luminosa è attiva. Trattare il livello di incantatore del personaggio per questo effetto come se fosse pari al suo più alto livello di incantatore divino, compreso il modificatore al livello di incantatore +2 per l'aura luminosa (ad esempio, un druido di 7° livello/maestro della luminosità di 2° livello utilizzerebbe questo effetto come un incantatore di 10° livello).

Raggio di luce solare (Mag): Un maestro della luminosità di 5° livello può evocare un frastornante raggio di luce intensa (l'equivalente di un raggio dell'incantesimo *raggio solare*) una volta per round con un'azione di round completo finchè la sua aura luminosa è attiva. Trattare il livello dell'incantatore del personaggio per questo effetto come se fosse pari al suo più alto livello di incantatore divino, compreso il modificatore al livello di incantatore +2 per l'aura luminosa (ad esempio, un druido di 7° livello/maestro della luminosità di 5° livello utilizzerebbe questo effetto come un incantatore di 13° livello).

Branna Caersiccus, una maestra della luminosità

Illustrazione di S. Prescott

ESEMPIO DI MAESTRO DELLA LUMINOSITÀ

Branna Caersiccus crebbe all'interno di un grande tempio di Ehlonna, e fu lì che apprese ad amare il puro e incontaminato potere della luce e sviluppò un incessante odio per i non morti.

Branna Caersiccus la maestra della luminosità: Elfa chierica 5/maestra della luminosità 5; GS 10; umanoide Medio; DV 10d8+10; pf 48; Vel 6 m; CA 17, contatto 11, colto alla sprovvista 17; Att base +6; Lotta +8; Att +10 mischia (1d6+3/18-20, *scimitarra+1*); Att comp +10/+5 mischia (1d6+3/18-20, *scimitarra+1*); AS *raggio di luce solare, luce incandescente*, incantesimi, scacciare non morti 4 volte al giorno (+3, 2d6+11, 10°); QS tratti degli elfi, visione crepuscolare, aura luminosa; AL LB; TS Temp +8, Rifl +2, Vol +12 (+14 contro ammaliamento); For 14, Des 10, Cos 12, Int 10, Sag 19, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Cercare +2, Conoscenze (natura) +14, Conoscenze (religioni) +17, Osservare +16, Sopravvivenza +1 (+3 in superficie); Arma Focalizzata (scimitarra), Incantare in Combattimento, Mescere Pozioni, Rifiutare il Tocco della Morte†.

†Nuovo talento descritto a pagina 29.

Tratti degli elfi: Gli elfi hanno immunità agli effetti di sonno magico. Un elfo che passa semplicemente a 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse attivamente cercando.

Aura luminosa (Str): 3 volte al giorno, raggio 9 metri; le creature non morte subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire, tiri per i danni, e tiri salvezza; lancia incantesimi con il descrittore della luce a livello dell'incantatore +2.

Luce incandescente (Mag): *Luce incandescente* 1 volta per round come azione standard mentre l'aura luminosa è attiva; LI 11°.

Raggio di luce incandescente (Mag): *Raggio di sole* 1 volta per round come azione di round completo mentre l'aura luminosa è attiva; LI 11°.

Incantesimi da chierico preparati (9° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico* (2), *lettura del magico* (2), *luce* (2); 1° - *benedizione, comprensione dei linguaggi, favore divino* (2), *intralciare*[D], *scudo della fede*; 2° - *allineare arma, blocca persone* (CD 16), *forza del toro, pelle coriacea*[D], *resistenza dell'orso, silenzio* (CD 16); 3° - *dissolvi magie, epurare invisibilità, luce diurna, luce incandescente*[D], *protezione dall'energia*; 4° - *camminare nell'aria, immunità agli incantesimi, potere divino, scudo di fuoco*[D] (CD 18); 5° - *colpo infuocato*[D] (CD 19), *giusto potere*.

D: Incantesimo di dominio. Domini: Sole (scacciare superiore contro non morti 1 volta al giorno), Vegetale (intimorire o comandare creature vegetali 4 volte al giorno [+1, 2d6+6, 5°]; Conoscenze [natura] è un'abilità di classe).

Proprietà: Armatura di pelle+1, scudo leggero+1, anello di protezione+1, talismano della saggezza+2, scimitarra+1, pozione di cura ferite gravi.

MAESTRO DEL SUDARIO

Il maestro del sudario è un incantatore malvagio che prende magicamente il controllo di non morti incorporei e li sottomette alla sua volontà. Sradicando creature malvagie come wraith e ombre dalle loro tane inquiete, li evoca a sé e li comanda affinché lo servano. Furiosi per la loro servitù forzata, i vendicativi non morti spargono paura e morte al loro passaggio.

La maggior parte dei maestri del sudario hanno esperienza come chierici. I paladini non diventano mai maestri del sudario, sebbene gli ex-paladini possano farlo, in particolare se si allontanano a sufficienza dalle loro radici legali buoni per diventare guardie nere. I chierici multiclasse seguono normalmente questo percorso, compresi i chierici/guerrieri e i chierici/ladri. Un piccolo numero di chierici/necromanti/teurghi mistici assumono il ruolo di maestro del sudario ai livelli superiori.

I maestri del sudario PNG agiscono in segreto, perseguendo i loro piani malvagi sotto la copertura delle tenebre. Possono operare da soli o in gruppo, a seconda del loro allineamento. È raro che si fermino a lungo nello stesso posto, ed è raro che lavorino in gruppi superiore a quattro, per evitare di attrarre troppa attenzione da paladini e chierici buoni, per non menzionare i cacciatori di morti.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un maestro del sudario, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Bonus ai tiri salvezza base: Volontà +5.

Abilità: Concentrazione 5 gradi, Conoscenze (religioni) 5 gradi, Sapienza Magica 5 gradi.

Talenti: Incantesimi Focalizzati (evocazione), Aumentare Evocazione.

Incantesimi: Capacità di lanciare *protezione dal bene* come incantesimo divino.

Speciale: Capacità di intimorire non morti.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del maestro del sudario (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Nascondersi (Des), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del maestro del sudario.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il maestro del sudario non ottiene alcuna competenza in nessuna arma, armatura o scudo.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: A partire dal 2° livello, un maestro del sudario ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse guadagnato un livello in una classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Non ottiene però nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via; ma vedi "Intimorire non morti", di seguito). Se aveva più di una classe di incantatore divino prima di diventare maestro del sudario, deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello ai fini di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Kaetta Bale, una maestra del sudario

Intimorire extra (Str): Un maestro del sudario può utilizzare la sua capacità di intimorire non morti quattro volte aggiuntive al giorno.

Intimorire non morti (Sop): I livelli di classe da maestro del sudario sono cumulativi con i livelli in tutte le altre classi che conferiscono la capacità di intimorire non morti ai fini di determinare il livello effettivo del personaggio per scacciare. Vedi "Scacciare o intimorire non morti", pagina 158 del *Manuale del Giocatore*. Ad esempio, un chierico di 7° livello/maestro del sudario di 5° livello intimorisce non morti come un chierico di 12° livello.

Evoca non morti (Mag): Dal 2° livello in poi, un maestro del sudario può evocare una o più creature non morte incorporee un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma (minimo 1). La capacità è altrimenti identica agli incantesimi *evoca mostri*, eccetto che il maestro del sudario aggiunge il suo modificatore di Carisma (se positivo) per la durata dell'effetto.

Dal 2° livello, un maestro del sudario può evocare una singola ombra. Al 4° livello, può evocare un wraith o un'ombra. Al 6° livello, può evocare uno spettro, due wraith o quattro ombre. All'8° livello può evocare un'ombra superiore, due spettri, quattro wraith o quattro ombre. Al 10° livello può evocare un wraith del terrore, due ombre superiori, quattro spettri, quattro wraith o quattro ombre.

Evocare migliorato (Str): A partire dal 5° livello, un maestro del sudario evoca creature non morte più potenti del normale. Ogni volta che lancia un incantesimo *evoca non morti* o quando usa la capacità di classe *evoca non morti*, la creatura evocata ottiene un bonus di potenziamento +2 ai tiri per colpire e ai danni.

ESEMPIO DI MAESTRO DEL SUDARIO

Da sempre devota a Nerull, il dio della morte, Kaetta Bale è più a suo agio con i non morti che con le creature viventi.

Kaetta Bale il maestro del sudario: Umana chierica 6/maestra del sudario 2; GS 8; umanoide Medio; DV 8d8+8; pf 47; Iniz +1; Vel 6 m; CA 19, contatto 10, colto alla sprovvista 19; Att base +5; Lotta +7; Att o Att comp +9 mischia (2d4+4/x4, *falce+1*); AS intimorire non morti 8 volte al giorno (+3, 2d6+9, 8°), incantesimi; QS intimorire

Illustrazione di B. Snoddy

Tabella 3-4: Maestro del sudario

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Intimorire extra, intimorire non morti	-
2°	+1	+0	+0	+3	*Evoca non morti* (ombra)	+1 livello di classe di incantatore divino
3°	+2	+1	+1	+3	-	+1 livello di classe di incantatore divino
4°	+3	+1	+1	+4	*Evoca non morti* (wraith)	+1 livello di classe di incantatore divino
5°	+3	+1	+1	+4	Evocare migliorato	+1 livello di classe di incantatore divino
6°	+4	+2	+2	+5	*Evoca non morti* (spettro)	+1 livello di classe di incantatore divino
7°	+5	+2	+2	+5	-	+1 livello di classe di incantatore divino
8°	+6	+2	+2	+6	*Evoca non morti* (ombra superiore)	+1 livello di classe di incantatore divino
9°	+6	+3	+3	+6	-	+1 livello di classe di incantatore divino
10°	+7	+3	+3	+7	*Evoca non morti* (wraith del terrore)	+1 livello di classe di incantatore divino

extra, *evoca non morti*; AL LM; TS Temp +6, Rifl +1, Vol +12; For 14, Des 8, Cos 12, Int 10, Sag 19, Car 13.

Abilità e talenti: Concentrazione +12, Conoscenze (religioni) +11, Guarire +10, Sapienza Magica +5; Arma Focalizzata (falce), Aumentare Evocazione, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (evocazione).

Evoca non morti (Mag): 4 volte al giorno, un'ombra.

Incantesimi da chierico preparati (7° livello dell'incantatore): 0 - *cura ferite minori* (2), *individuazione del magico* (2), *lettura del magico* (2); 1° - *cura ferite leggere, devastazione* (CD 15), *favore divino* (2), *protezione dal bene*[DM], *scudo della fede*; 2° - *allineare arma, blocca persone* (CD 16), *resistenza dell'orso, rintocco di morte*[DM] (CD 16), *silenzio* (CD 16); 3° - *animare morti*[DM], *dissolvi magie, evoca non morti III*[M]†, *protezione dall'energia*; 4° - *evoca non morti I*[M]†, *influenza sacrilega*[DM] (CD 18), *potere divino*.

D: Incantesimo di dominio.

Domini: Male (lancia gli incantesimi del male [M] con livello dell'incantatore +1), Morte (tocco mortale 1 volta al giorno, 6d6 danni).

†Nuovi incantesimi descritti a pagina 65.

Proprietà: Armatura completa+1, *anello di protezione+1, talismano di saggezza+2, falce+1, pozione di cura ferite gravi.*

NECROMANTE PURO

Il potere corrompe. Il potere sulla vita e sulla morte corrompe completamente. Il potere di resuscitare un servo immortale, impossibile da uccidere, dalla nebbia della sua precedente forma di esistenza è affascinante e morbosamente allettante, oltre che intrinsecamente malvagio. Quanti ricercano questa cieca obbedienza dai morti intraprendono volontariamente il sentiero della necromanzia.

Un personaggio che desideri divenire un necromante puro deve prendere livelli tanto nella classe di incantatore arcano quanto in quella di incantatore divino, di solito chierico e mago o chierico e stregone. Solo allora inizierà il suo sinistro tirocinio, apprendendo come combinare le più esecrabili nozioni da entrambe le classi in un unico disegno di necromanzia.

I PNG necromanti puri solitamente si aggirano da soli, vivendo in cimiteri abbandonati, nascosti nelle profondità di antichissime catacombe o in agguato all'interno di mausolei sconsacrati. Di tanto in tanto i necromanti puri si riuniscono in piccoli gruppi o associazioni malvagie, ma prima o poi tali compagnie sono destinate a sciogliersi. Almeno così la pensano quanti credono che nel mondo il bene trionferà sul male.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un necromante puro, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Abilità: Conoscenze (arcane) 8 gradi, Conoscenze (religioni) 8 gradi.

Talenti: Incantesimi Focalizzati (necromanzia).

Incantesimi: Capacità di lanciare *evoca non morti II* come incantesimo divino e *comandare non morti* come incantesimo arcano.

Speciale: Capacità di intimorire non morti.

Speciale: Accesso al dominio della Morte.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del necromante puro (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Guarire (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del necromante puro.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il necromante puro non ottiene alcuna competenza in nessuna arma, armatura o scudo.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Un necromante puro ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse guadagnato un livello in una classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio, un livello in una classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio,

Tabella 3-5: Necromante puro

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Intimorire non morti	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	*Creare non morti* 1 volta al giorno	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Potenza necromantica (+1)	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente +1 livello di classe di incantatore divino esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Zona di profanazione	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente +1 livello di classe di incantatore divino esistente
5°	+2	+1	+1	+4	*Creare non morti* 2 volte al giorno	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente +1 livello di classe di incantatore divino esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Potenza necromantica (+2)	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Profanazione maggiore	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
8°	+4	+2	+2	+6	*Creare non morti superiori* 1 volta al giorno	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente +1 livello di classe di incantatore divino esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Potenza necromantica (+3)	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente +1 livello di classe di incantatore divino esistente
10°	+5	+3	+3	+7	*Orrido avvizzimento*	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente +1 livello di classe di incantatore divino esistente
11°	+5	+3	+3	+7	*Creare non morti superiori* 2 volte al giorno	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente +1 livello di classe di incantatore divino esistente
12°	+6	+4	+4	+8	Potenza necromantica (+4)	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente +1 livello di classe di incantatore divino esistente
13°	+6	+4	+4	+8	*Risucchio di energia*	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente +1 livello di classe di incantatore divino esistente
14°	+7	+4	+4	+9	*Lamento della banshee*	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente +1 livello di classe di incantatore divino esistente

o entrambe, secondo la Tabella 3-5. Non ottiene però nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti di metamagia o creazione oggetto e così via; ma vedi "Intimorire migliorato" e "Potenza necromantica", sotto). Se aveva più di una classe di incantatore arcano o divino prima di diventare necromante puro, deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello ai fini di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Intimorire non morti (Sop): I livelli di classe del necromante puro sono cumulativi con i livelli di tutte le altre classi che conferiscono la capacità di intimorire non morti ai fini di determinare il livello effettivo da chierico per scacciare del personaggio. Vedi "Scacciare o intimorire non morti", pagina 158 del *Manuale del Giocatore*. Ad esempio, un chierico di 5° livello/stregone di 3° livello/necromante puro di 2° livello intimorisce non morti come un chierico di 8° livello. Una volta ottenuto, si applica anche il bonus per la capacità di potenza necromantica.

Creare non morti (Mag): Al conseguimento del 2° livello, un necromante puro può lanciare *creare non morti* una volta al giorno, come l'incantesimo omonimo. Può utilizzare questa capacità una volta in più al giorno dal 5° livello in poi. Deve comunque fornire la componente materiale richiesta. Il livello dell'incantatore del necromante puro è pari al suo livello del personaggio più il bonus per la capacità potenza necromantica, una volta ottenuto.

Potenza necromantica (Str): Al 3° livello, un necromante puro ottiene un impareggiabile potere sulla morte. Quando intimorisce non morti, lancia incantesimi di necromanzia, o utilizza una capacità magica che imita un incantesimo di necromanzia, il suo livello effettivo dell'incantatore aumenta. Il bonus è +1 al 3° livello, +2 al 6° livello, +3 al 9° livello e +4 al 12° livello.

Zona di profanazione (Sop): Al 4° livello, un necromante puro inizia ad esercitare la sua autorità sui non morti. Questa aura è identica agli effetti dell'incantesimo *dissacrare* (vedi pagina 225 del *Manuale del Giocatore*), eccetto che agisce solo sui non morti alleati.

Profanazione maggiore (Sop): Al 7° livello, un necromante puro estende la sua autorità sui non morti. L'aura soprannaturale di energia negativa che lo circonda (vedi "Zona di profanazione", sopra) si estende a un raggio di 3 metri per livello di classe da necromante puro.

Creare non morti superiori (Mag): Al conseguimento dell'8° livello, un necromante puro può lanciare *creare non morti superiori* (vedi pagina 220 del *Manuale del Giocatore*) una volta al giorno, come l'incantesimo omonimo. Può utilizzare questa capacità una volta in più al giorno dall'11° livello in poi. Deve comunque fornire la componente materiale richiesta. Il livello dell'incantatore del necromante puro è pari al suo livello del personaggio più il bonus per la capacità potenza necromantica, una volta ottenuto.

Orrido avvizzimento (Mag): Dal 10° livello in poi, un necromante puro può utilizzare *orrido avvizzimento* una volta al giorno, con un livello dell'incantatore pari al suo livello del personaggio più il suo bonus dalla capacità potenza necromantica.

Risucchio di energia (Mag): Dal 13° livello in poi, un necromante puro può utilizzare *risucchio di energia* una volta al giorno, con un livello dell'incantatore pari al suo livello del personaggio più il suo bonus dalla capacità potenza necromantica.

Lamento della banshee (Mag): Dal 14° livello in poi, un necromante puro può utilizzare *lamento della banshee* una volta al giorno, con un livello dell'incantatore pari al suo livello del personaggio più il suo bonus dalla capacità potenza necromantica.

ESEMPIO DI NECROMANTE PURO

Come discepola di Nerull, Thredra Aranax ha studiato sia la magia divina che quella arcana al fine di perfezionare il suo dominio sui non morti. Thredra è una vera credente del potere della morte, vedendolo come fonte sia del potere arcano che di quello divino.

Thredra Aranax la necromante pura: Umana necromante 3/chierica 3/necromante pura 5; GS 11; umanoide Medio; DV 3d4+3 più 3d8+3 più 5d6+5; pf 47; Iniz +0; Vel 9 m; CA 14, contatto 11, colto alla sprovvista 14; Att base +5; Lotta +4; Att o Att comp +5 mischia

Thredra Aranax, una necromante pura

Illustrazione di T. Baxa

(1d4-1/19-20, pugnale perfetto) o +6 distanza (1d4-1/19-20, pugnale perfetto); AS potenza necromantica +1, intimorire non morti 8 volte al giorno (+3, 2d6+10, 9°), incantesimi; QS *creare non morti* 2 volte al giorno, famiglio, zona di profanazione; AL NM; TS Temp +8, Rifl +5, Vol +16; For 8, Des 10, Cos 12, Int 17, Sag 18, Car 13.

Abilità e talenti: Cercare +12, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +17, Conoscenze (religioni) +17, Guarire +15, Sapienza Magica +19, Sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce); Incantesimi Focalizzati (necromanzia), Incantesimi Focalizzati Superiore (necromanzia), Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Inarrestabili Superiore, Scacciare Extra, Scrivere Pergamene[B].

Creare non morti (Mag): Thredra può usare *creare non morti* due volte al giorno, come l'incantesimo omonimo. 12° livello dell'incantatore.

Famiglio: Thredra ha scelto di non evocare un famiglio, considerando un potenziale famiglio più una vulnerabilità che un vantaggio.

Zona di profanazione (Sop): Thredra è continuamente avvolta da un'aura di 6 metri di raggio di energia negativa, identica all'incantesimo *dissacrare*.

Incantesimi da chierico preparati (7° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico* (2), *lettura del magico* (2), *luce* (2); 1° - *benedizione, cura ferite leggere* (2), *protezione dal bene*[DM], *santuario, scudo della fede*; 2° - *blocca persone* (CD 16), *cura ferite moderate, resistenza dell'orso, rintocco di morte*[DMN] (CD 18), *silenzio* (CD 16); 3° - *cecità/sordità*[N] (CD 19), *cerchio magico contro il bene*[DM], *dissolvi magie, epurare invisibilità*; 4° - *cura ferite critiche, evoca mostri IV, influenza sacrilega*[DM] (CD 18).

D: Incantesimo di dominio. Domini: Male (lancia incantesimi malvagi [M] a livello dell'incantatore +1), Morte (tocco mortale 1 volta al giorno, danno 3d6).

N: Incantesimo di necromanzia, livello dell'incantatore +1 grazie alla potenza necromantica.

Incantesimi preparati dai maghi (7° livello dell'incantatore; scuole proibite abiurazione e illusione): 0 - *aprire/chiudere, mano magica, spruzzo acido, tocco di affaticamento*[N] (2) (+4 contatto in mischia; CD 15); 1° - *charme su persone* (CD 14), *arma magica, dardo incantato, incuti paura*[N] (CD 16), *individuazione dei non morti, movimenti del ragno, raggio di indebolimento*[N] (CD 17), *scurovisione, tocco del ghoul*[N] (2) (+4 contatto in mischia; CD 17); 3° - *palla di fuoco* (CD 16), *raggio di esaurimento*[N] (+5 contatto a distanza; CD 18), *tocco del vampiro*[N], *volare*; 4° - *debilitazione*[N] (2) (+5 contatto a distanza).

N: Incantesimo di necromanzia, livello dell'incantatore +1 grazie alla potenza necromantica.

Libro degli incantesimi: Come sopra più 0 - tutti eccetto abiurazione e illusione; 1° - *arma magica, identificare, scudo*; 2° - *freccia acida di Melf, vedere invisibilità*; 3° - *lentezza, nube maleodorante*; 4° - *animare morti*.

Proprietà: Amuleto di armatura naturale+1, bracciali dell'armatura+2, anello di protezione+1, talismano di saggezza+2, fascia dell'intelletto+2, mantello di resistenza+2, pozione di cura ferite gravi, pugnale perfetto, 300 mo.

PRESCELTO DELLA MORTE

"Per la gloria dei Senza Morte!"

Di tanto in tanto, le creature mortali scelgono di dedicare le loro esistenze al servizio di potenti creature non morte. Alcune sono terrorizzate dalla propria mortalità e sperano che in cambio dei loro fedeli servigi, a tempo debito, il padrone consentirà a trasformare i prescelti in una delle loro progenie. Gli altri sono gente colma d'odio che considera il servizio a un padrone non morto come strumento di vendetta contro coloro che gli hanno arrecato torti, che questi torti siano reali o immaginati. Alcuni prescelti della morte vivono per sostenere una creatura non morta che ritengono possedere speciali conoscenze o valori, e quindi servono come questione di dovere e onore.

Se accettato dal suo padrone, un prescelto della morte serve da servitore vivente del padrone. Il prescelto ottiene grande vigore e potere dal servizio al suo padrone, ma lentamente diviene corrotto dalla prossimità al potere blasfemo del suo padrone.

Diventare un prescelto della morte richiede di voltare le spalle alla vita e ai viventi. Le richieste del padrone è tutto ciò che importa: anche se il padrone brama il sangue o l'anima dei vivi. Un leale prescelto della morte può diventare un grande vantaggio per un potente e feroce non morto. Può entrare in luoghi in cui non può recarsi il padrone e aiutarlo a superare le sue vulnerabilità soprannaturali. Ad esempio, un prescelto della morte al servizio di un vampiro può attirare vittime ignare nella tana del vampiro, spiare coloro che complottano con il suo padrone nella santità di una chiesa consacrata, o spostare la bara del suo padrone in una nuova tana durante le ore dell'odiata luce diurna.

I guerrieri sono i più comuni prescelti della morte, dato che la maggior parte dei non morti comprende l'utilità di una guardia del corpo. Barbari, ladri, assassini e monaci agiscono bene come prescelti della morte. È raro che gli incantatori diventino prescelti della morte, sebbene alcuni chierici dedicati agli dei della morte ne assumono il ruolo.

I PNG membri di questa classe di prestigio di solito restano vicini ai loro padroni, sebbene alcuni si diano all'avventura per missioni importanti. I singoli prescelti della morte non hanno nessun legame particolare tra di loro. Servono innanzitutto il loro padrone.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un prescelto della morte, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Tipo: Aberrazione, bestia magica, drago, gigante, umanoide o umanoide mostruoso.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (religioni) 1 grado, Osservare 2 gradi.

Speciale: Il personaggio deve essere accettato come prescelto della morte da una creatura non morta senziente con un numero di Dadi Vita almeno pari a quello del personaggio.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del prescelto della morte (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Professione (Sag) e Raccogliere Informazioni (Car).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del prescelto della morte.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il prescelto della morte non ottiene alcuna competenza in nessuna arma, armatura o scudo.

Scudo del padrone (Str): Ogni volta che il padrone del prescelto della morte lancia un incantesimo o utilizza una capacità straordinaria, soprannaturale o magica, esso può scegliere (con un'azione gratuita) di escludere il prescelto della morte dai suoi effetti. Il padrone deve effettuare questa scelta quando lancia l'incantesimo o usa la capacità. Se la capacità è sempre attiva, il padrone può decidere di escludere il prescelto della morte dall'effetto; questa immunità resta attiva finché il padrone non decide altrimenti.

Ad esempio, una mummia potrebbe (e probabilmente lo farà) decidere di rendere immune il suo prescelto della morte dalla sua capacità disperazione. Un incantatore non morto che lancia palla di fuoco in una mischia che comprende il suo prescelto della morte potrebbe decidere al momento del lancio dell'incantesimo che questo non abbia effetto sul prescelto della morte.

Vigore del prescelto (Str): I bisogni fisici di un prescelto della morte sono molto ridotti. Ha bisogno di consumare solo un decimo del normale ammontare di cibo e acqua ogni giorno: un po' di vermi e una bicchiere d'acqua compongono un pasto completo. Può resistere con sole 2 ore di sonno ogni notte senza restare affaticato (sebbene gli incantatori necessitino del normale ammontare di riposo per recuperare gli incantesimi). Ottiene Resistenza Fisica come talento bonus (o se lo ha già, il bonus conferito dal talento sale a +8). Ottiene anche un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra per resistere alle malattie.

Volontà del prescelto (Str): A partire dal 2° livello, un prescelto della morte serve il suo padrone con disumana intensità. Ottiene un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà finchè si trova entro 18 metri dal suo padrone.

Aura innaturale (Sop): Quando un prescelto della morte raggiunge il 3° livello, gli animali selvatici o addomesticati possono percepire la sua presenza innaturale fino a una distanza di 9 metri. Gli animali non si avvicineranno volontariamente a più di questa distanza o andranno in preda al panico se costretti. Finchè restano entro questa distanza saranno in preda al panico.

Coraggio del prescelto (Str): Quando si trova entro 9 metri dal suo padrone, un prescelto della morte che ha raggiunto il 3° livello ottiene un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni. Se il suo padrone è stato ridotto a metà o meno del suo normale ammontare di punti ferita, questo bonus sale a +2. Il bonus scompare se il padrone viene distrutto.

TABELLA 3-6: PRESCELTO DELLA MORTE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Scudo del padrone, vigore del prescelto
2°	+2	+3	+0	+0	Volontà del prescelto
3°	+3	+3	+1	+1	Aura innaturale, coraggio del prescelto

Larrak, un prescelto della morte

ESEMPIO DI PRESCELTO DELLA MORTE

Crudele e deviato fin dai suoi primi giorni, Larrak aveva una visione estrema sulla vita e la morte anche se paragonato al suo *brutale padre orchesco. Dopo una breve ma gloriosa carriera da* avventuriero, Larrak tradì i suoi compagni e porse servizio a un potente lich.

Larrak il prescelto della morte: Mezzorco guerriero 5/prescelto della morte 3; GS 8; umanoide (orco) Medio; DV 8d10+6; pf 64; Iniz +5; Vel 6 m; CA 21, contatto 11, colto alla sprovvista 20; Att base +8; Lotta +13, Att* +16 mischia (2d6+11/19-20, *spadone+1*) o +10 a distanza (1d8/x3, arco lungo perfetto); Att comp* +16/+11 mischia (2d6+11/19-20, *spadone+1*); AS -; QS coraggio del prescelto, scurovisione 18 m, tratti dei mezzorchi, scudo del padrone, aura innaturale, vigore del prescelto, volontà del prescelto; AL LM; TS Temp +9 (+13 contro malattie), Rifl +3, Vol +5 (+7 se entro 18 m dal padrone); For 21, Des 12, Cos 14, Int 8, Sag 13, Car 6.

*Vedi "Coraggio del prescelto", sotto.

Abilità e talenti: Arma Focalizzata (spadone), Arma Specializzata (spadone), Attacco Poderoso, Conoscenze (religioni) +0, Osservare +7, Saltare +1; Incalzare, Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica[B], Volontà Ferrea.

Coraggio del prescelto (Str): Quando si trova entro 9 metri dal suo padrone, Larrak ottiene un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per il danno (già calcolati nelle statistiche di cui sopra). Se il suo padrone è stato ridotto a metà o meno del suo normale ammontare di punti ferita, questo bonus sale a +2.

Tratti dei mezzorchi: Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzorco è considerato un orco.

Scudo del padrone (Str): In normali circostanze, Larrak è immune agli incantesimi e alle capacità straordinarie, soprannaturali e magiche del suo padrone lich.

Aura innaturale (Sop): Gli animali non si avvicineranno volontariamente a più di 9 metri da Larrak, e andranno in preda al panico se costretti. Finchè restano entro questa distanza saranno in preda al panico.

Vigore del prescelto (Str): Larrak deve consumare solo un decimo del normale ammontare di cibo e acqua ogni giorno. Può sopravvivere con sole 2 ore di sonno ogni notte.

Volontà del prescelto (Str): Larrak ottiene un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà finchè si trova entro 18 metri dal suo padrone.

Proprietà: Armatura completa+2, spadone+1, arco lungo perfetto, *guanti del potere orchesco, pozione di cura ferite moderate.*

Illustrazione di B. Snoddy

PURIFICATORE SACRO

I purificatori sacri sono personaggi sacerdotali specializzati nella distruzione di non morti. Appartengono a un ordine di liberi affiliati alla chiesa di Pelor (o altra simile fede), sebbene disprezzino la burocrazia gerarchica a favore dell'azione diretta. Molti perseguono un approccio "prima agisci, e poi chiedi", che occasionalmente frustra i chierici più tradizionalisti della catena di comando.

La maggior parte dei purificatori sacri sono chierici (spesso di Pelor), ma anche i paladini non sono estranei a rispondere a questa chiamata. Anche i guerrieri/chierici sono buoni purificatori, così come i barbari/chierici (che apprezzano la natura diretta dell'ordine).

I purificatori sacri PNG possono operare da soli o in gruppo, o con altri purificatori, con devoti di Pelor, o chiunque condivida i loro obiettivi.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un purificatore sacro, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Bonus ai tiri salvezza base: Volontà +5.

Abilità: Conoscenze (religioni) 8 gradi.

Talento: Scacciare Extra.

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

Speciale: Capacità di scacciare non morti.

Illustrazione di S. Belledin

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del purificatore sacro (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

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

Sabim Salri, un purificatore sacro

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del purificatore sacro.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il purificatore sacro non ottiene alcuna competenza in nessuna arma, armatura o scudo.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: A partire dal 2° livello, un purificatore sacro ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse guadagnato un livello in una classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Non ottiene però nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti di metamagia o creazione oggetto e così via; ma vedi "Scacciare non morti", sotto). Se aveva più di una classe di incantatore divino prima di diventare purificatore sacro, deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello ai fini di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Scacciare superiore (Sop): Una volta al giorno, un purificatore sacro può effettuare un tentativo di scacciare superiore contro i non morti al posto di un normale scacciare. Scacciare superiore funziona come un normale scacciare, tranne che le creature non morte che verrebbero scacciate sono invece distrutte.

Se il personaggio già possiede questa capacità (ad esempio dal dominio del Sole), la può utilizzare una volta in più al giorno.

Scacciare non morti (Sop): I livelli di classe del purificatore sacro sono cumulativi con i livelli di tutte le altre classi che conferiscono la capacità di scacciare non morti ai fini di determinare il livello effettivo da chierico per scacciare del personaggio. Vedi "Scacciare o intimorire non morti", pagina 158 del *Manuale del Giocatore*. Ad esempio, un chierico di 7° livello/purificatore sacro di 5° livello scaccia non morti come un chierico di 12° livello.

Colpo consacrato (Sop): Ogni volta che un purificatore sacro di 3° livello o superiore colpisce una creatura non morta in mischia, può sacrificare un tentativo di scacciare con un'azione gratuita per infliggere 2d6 danni extra per quell'attacco. Può sferrare questo colpo consacrato un qualsiasi numero di volte al round, ma non più di una volta per attacco. Se il purificatore sacro accidentalmente cerca di colpire una creatura che non è un non morto, il tentativo di scacciare è perduto e non ha effetto.

Esplosione di energia positiva (Sop): Con un'azione di round completo, un purificatore sacro di 5° livello può sacrificare due tentativi di scacciare per produrre un'esplosione di energia positiva. Questa energia infligge 10d6 danni a tutte le creature non morte in un'esplosione del raggio di 9 metri centrata sul purificatore sacro. Un tiro salvezza sui Riflessi riuscito (CD 10 + i livelli di classe del purificatore sacro + il modificatore di Car del purificatore sacro) dimezza i danni.

TABELLA 3-7: PURIFICATORE SACRO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Scacciare non morti, scacciare superiore	-
2°	+1	+3	+0	+3	-	+1 livello di classe di incantatore divino
3°	+2	+3	+1	+3	Colpo consacrato	+1 livello di classe di incantatore divino
4°	+3	+4	+1	+4	-	+1 livello di classe di incantatore divino
5°	+3	+4	+1	+4	Esplosione di energia positiva	+1 livello di classe di incantatore divino

ESEMPIO DI PURIFICATORE SACRO

Sabim Salri proviene da una terra lontana. Sebbene le sue divinità siano diverse da quelle delle terre che sta attraversando, nessuno mette in dubbio la sua dedizione all'eliminazione della corruzione della non morte.

Sabim Salri il purificatore sacro: Halfling chierico 6/purificatore sacro 3; GS 9; umanoide Piccolo, DV 9d8+9; pf 53; Iniz +1; Vel 4,5 m; CA 23, contatto 12, colto alla sprovvista 22; Att base +6; Lotta +3; Att +10 mischia (1d6+2, *mazza pesante+1*); Att comp +10/+5 mischia (1d6+2, *mazza pesante+1*); AS scacciare superiore, colpo consacrato, incantesimi, scacciare non morti 8 volte al giorno (+3, 1d6+10, 9°); QS -; AL LB; TS Temp +10, Rifl +5, Vol +13 (+15 contro paura); For 12, Des 12, Cos 12, Int 8, Sag 19, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Conoscenze (religioni) +11, Muoversi Silenziosamente -2, Nascondersi +0, Saltare -8, Scalare -2; Arma Focalizzata (mazza pesante), Attacco Poderoso, Incalzare, Scacciare Extra.

Colpo consacrato (Sop): Ogni volta che Sabim colpisce una creatura non morta in mischia, può spendere un tentativo di scacciare come azione gratuita per infliggere 2d6 danni extra con quell'attacco.

Incantesimi da chierico preparati (8° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico* (2), *lettura del magico* (2), *luce* (2); 1° - *benedizione, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi*[D], *favore divino* (2), *scudo della fede*; 2° - *aiuto*[D], *allineare arma, blocca persone* (CD 16), *forza del toro, silenzio* (CD 16); 3° - *dissolvi magie, epurare invisibilità, luce diurna, luce incandescente*[D], *protezione dall'energia*; 4° - *camminare nell'aria, immunità agli incantesimi, potere divino, punizione sacra*[DB] (CD 18).

D: Incantesimo di dominio. Domini: Bene (lancia gli incantesimi del bene [B] a livello dell'incantatore +1), Sole (scacciare superiore contro non morti 1 volta al giorno).

Proprietà: Armatura completa+1, scudo leggero+1, anello di protezione+1, talismano della saggezza+2, mazza pesante+1, pozione di cura ferite gravi, 250 mo.

CLASSI DI PRESTIGIO PER NON MORTI

Questa sezione presenta classi di prestigio pensate per creature non morte. Anche le creature non morte che normalmente non avanzano in livelli di classe, come mummie, wight o spettri, possono acquisire queste classi di prestigio. Se una creatura non morta non ha avanzamento (come uno scheletro o zombi), non può acquisire livelli in queste classi di prestigio.

EFFIMERO ESEMPLARE

Gli effimeri esemplari sono paragoni di incorporeità. Ottengono una maggiore resistenza agli attacchi e allo scacciare, e alla fine ottengono la capacità di manipolare oggetti solidi con la stessa facilità delle creature corporee.

La maggior parte degli effimeri esemplari sono fantasmi, spettri o wraith del terrore. Alcuni allip, ombre e wraith avanzate si possono qualificare per questa classe.

Gli effimeri esemplari PNG sono spesso capi di creature non morte più deboli, in particolare delle loro progenie. Di solito si nascondono in posti bui e infestati, in attesa del passaggio di vittime ignare.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per aspirare ad essere un effimero esemplare, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Tipo: Non morto (sottotipo incorporeo).

Bonus di attacco base: +3.

Bonus ai tiri salvezza base: Volontà +5.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'effimero esemplare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Nascondersi (Des) e Osservare (Sag).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'effimero esemplare.

Competenza nelle armi e nelle armature: L'effimero esemplare non ottiene alcuna competenza in nessuna arma, armatura o scudo.

Deviazione migliorata (Sop): Un effimero esemplare somma i suoi livelli di classe al suo bonus di deviazione alla CA.

Resistenza allo scacciare (Str): Un effimero esemplare somma i suoi livelli di classe alla sua resistenza allo scacciare.

Progenie potenziata (Sop): Qualsiasi progenie creata da un effimero esemplare di 2° livello o superiore ottiene un bonus di potenziamento +4 al suo punteggio di Destrezza. Se l'esemplare viene distrutto, la progenie perde questo bonus.

Presa Spettrale: Al 3° livello, un effimero esemplare ottiene Presa Spettrale (vedi pagina 28) come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti.

TABELLA 3-8: EFFIMERO ESEMPLARE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale
1°	+0	+0	+0	+2	Deviazione migliorata, resistenza allo scacciare
2°	+1	+0	+0	+3	Progenie potenziata
3°	+1	+1	+1	+3	Presa Spettrale

Esempio di effimero esemplare

Lalruun è un pericoloso spettro deceduto da così tanto tempo che non ricorda più la sua esistenza da vivo né il suo intero nome. La creatura odia i vivi, e cerca di distruggere chiunque violi la sua tana.

Lalruun: Spettro effimero esemplare 3; GS 10; non morto (incorporeo) Medio; DV 10d12; pf 70; Iniz +7; Vel 12 m, volare 24 m (perfetta); CA 19, contatto 19, colto alla sprovvista 16; Att base +4; Lotta -; Att o Att comp +7 mischia (1d8 più risucchio di energia, tocco incorporeo) o +8 mischia (2d4, *catena chiodata del tocco fantasma+1*); AS creare progenie, tratti degli incorporei, debolezza alla luce del sole, resistenza allo scacciare +5, tratti dei non morti, aura innaturale; AL LM; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +10; For -, Des 16, Cos -, Int 14, Sag 14, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +17, Cercare +15, Conoscenze (religioni) +13, Intimidire +14, Nascondersi +16, Osservare +17, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce); Allerta, Capacità Focalizzata (risucchio di energia), Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata), Iniziativa Migliorata, Presa Spettrale[B].

Creare progenie (Sop): Qualsiasi umanoide ucciso da Lalruun diventa uno spettro in 1d4 round. La progenie di Lalruun è sotto il suo controllo e rimane soggetta a lui fino alla sua morte. Le progenie non possiedono alcuna delle capacità che avevano in vita. Qualsiasi progenie generata da Lalruun ha un bonus di potenziamento +4 al proprio punteggio di Destrezza.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite dall'attacco di contatto incorporeo di Lalruun ottengono due livelli negativi. La CD del tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere un

a un attacco con lo sguardo, eccetto che deve utilizzare un'azione standard, e coloro che si limitano a guardarla non subiscono effetti. Chiunque sia preso di mira da Laudric deve effetture con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18 o cadere immediatamente sotto il suo influsso come per l'incantesimo *dominare persone* (12° livello dell'incantatore). La capacità ha una gittata di 9 metri.

Tratti degli elfi: Gli elfi sono immuni agli effetti di sonno magico. Un elfo che passa a 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse attivamente cercando.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite dallo sguardo di Laudric ottengono due livelli negativi. Per ogni livello negativo inflitto, ottiene 5 punti ferita temporanei che durano per 1 ora. Laudric può utilizzare il suo risucchio di energia una volta per round. La CD del tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere un livello negativo è 18.

Forma gassosa (Sop): Con un'azione standard, Laudric può assumere forma gassosa a volontà, come per l'incantesimo (5° livello dell'incantatore), ma può restare all'infinito in forma gassosa e ha una velocità di volare di 6 metri con manovrabilità perfetta.

Prescelto del maestro (Sop): Laudric può designare un vampiro o progenie vampirica da lei creato con la sua capacità creare progenie come proprio prescelto. Il prescelto ottiene un bonus di potenziamento +6 a Forza e Destrezza. Laudric può rimuovere la designazione con un'azione standard. Se viene distrutta o libera dal servizio il prescelto, questi perde il bonus.

Movimenti del ragno (Str): Laudric può arrampicarsi su superfici lisce come se usasse l'incantesimo *movimenti del ragno*.

Tratti dei non morti: Laudric è immune alle capacità di influenza mentale, veleno, effetti del sonno magico, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Ignora il danno extra dai colpi critici, i danni non letali, l'affaticamento, i danni ai suoi punteggi di caratteristica fisici, i risucchi di caratteristica, i risucchi di energia, l'esaurimento, o la morte per danno massiccio. Non può essere rianimato, e *resurrezione* funziona solo se consenziente.

Debolezze del vampiro: Laudric non può tollerare il forte odore dell'aglio, può essere tenuta a distanza da uno specchio o simbolo sacro, non può attraversare l'acqua corrente, e non può entrare in una casa se non invitata. Può essere distrutta dall'esposizione alla luce del sole diretta, l'immersione completa nell'acqua corrente o da un paletto conficcato nel cuore.

Incantesimi da chierico preparati (10° livello dell'incantatore): 0 - *guida* (2), *individuazione del magico* (2), *resistenza* (2); 1° - *favore divino* (2), *protezione dal bene*[DM], *santuario*, *scudo entropico*, *scudo della fede*, *visione della morte*[M]; 2° - *blocca persone*, *forza del toro*, *oscurità*, *rimocco di morte*[DM] (CD 17), *silenzio* (CD 17), *splendore dell'aquila*; 3° - *cecità/sordità* (CD 18), *cerchio magico contro il bene*[DM], *dissolvi magie* (2), *epurare invisibilità*; 4° - *camminare nell'aria*, *evoca mostri IV*, *influenza sacrilega*[DM] (CD 19), *libertà di movimento*, *potere divino*; 5° - *comando superiore* (CD 20), *giusto potere*, *resistenza agli incantesimi*, *uccidere viventi*[D] (+12 contatto in mischia; CD 20).

D: Incantesimo di dominio. Domini: Male (lancia incantesimi malvagi [M] a livello dell'incantatore +1), Morte (tocco mortale 1 volta al giorno, danno 8d6).

Proprietà: Armatura di cuoio+2, anello di protezione+3, amuleto di armatura naturale+2.

PROTETTORE DELLA TOMBA

I protettori della tomba agiscono da altruisti e immortali protettori dei morti. Ciascuno di essi si dedica all'eterna vigilanza di una tomba, cimitero o simile luogo di riposo dei morti, e ottiene grandi poteri mentre si trova in questa area.

La maggior parte dei protettori della tomba sono mummie, dato che il ruolo gli viene naturale. Alcune wight avanzate e lich desiderosi di tranquillità assumono questo ruolo. In rare occasioni, un fantasma viene condannato a proteggere una cripta o cimitero, e diventare un protettore della tomba come parte del suo obbligo.

I protettori della tomba PNG sono sempre individui solitari e riservati. Hanno poco bisogno di compagni, sebbene alcuni tengano servitori a disposizione perché li aiutino nello svolgimento del loro compito.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per aspirare ad essere un protettore della tomba, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Tipo: Non morto.

Allineamento: Qualsiasi non caotico.

Bonus di attacco base: +3.

Bonus ai tiri salvezza base: Volontà +5.

Talento: Robustezza.

Speciale: Un protettore della tomba deve dedicarsi alla protezione di una tomba, cimitero o simile luogo di riposo dei morti.

Abilità di classe

Le abilità di classe del protettore della tomba (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag) e Percepire Intenzioni (Sag).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del protettore della tomba.

Competenza nelle armi e nelle armature: I protettori della tomba sono competenti nelle armi semplici e da guerra, nelle armature leggere, medie e pesanti.

Immunità allo scacciare (Str): Finchè si trova nella sua tomba, cimitero o simile luogo di riposo di cui è a protezione, un protettore della tomba è immune ai tentativi di scacciare o intimorire. Può essere rafforzato come di norma.

Percezione della tomba (Sop): Mentre si trova all'interno della sua tomba, cimitero o simile luogo di riposo di cui è a protezione, un protettore della tomba di 2° livello o superiore apprende automaticamente la posizione precisa di tutti gli intrusi nella tomba. Questa capacità è simile a percezione cieca, eccetto che funziona solo tenere conto della linea di effetto e i suoi effetti si estendono a tutta porzione della tomba.

Potere dei morti (Sop): Mentre si trova all'interno della sua tomba, cimitero o simile luogo di riposo di cui è a protezione, un protettore della tomba di 3° livello o superiore può richiamare gli spiriti dei morti per ottenere informazioni da essi. Questa capacità richiede un'azione gratuita per essere attivata, e conferisce al protettore della tomba un bonus cognitivo ai tiri per colpire, tiri per i danni e tiri salvezza pari al suo modificatore di Carisma (minimo +1). Un protettore della tomba può utilizzare questa capacità una volta al giorno, e gli effetti durano 10 minuti.

TABELLA 3-10: PROTETTORE DELLA TOMBA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Immunità allo scacciamento
2°	+2	+3	+0	+0	Percezione della tomba
3°	+3	+3	+1	+1	Potere dei morti

Ex protettori della tomba

Se un protettore della tomba lascia la tomba che protegge per più di sette giorni, o rinuncia alla sua protezione della tomba, perde tutti i suoi privilegi di classe (eccetto la competenza nelle armature). Per recuperarli deve sottoporsi a *espiazione*.

Esempio di protettore della tomba

Una volta leale guardia di un'antica dinastia di re, Argotem venne maledetto con la non morte per aver fallito nei suoi doveri. Ora si erge in veglia incessante del sacro tesoro un tempo noto come il Fuoco d'Ambra.

Argotem, Guardiano del Fuoco d'Ambra: Mummia protettore della tomba 3; GS 8; non morto Medio; DV 11d12 più 3; pf 77; Iniz -0; Vel 6 m; CA 29, contatto 10, colto alla sprovvista 29; Att base +7; Lotta +14; Att o Att comp +14 mischia (1d6+10 più putrefazione della mummia, schianto); AS disperazione, putrefazione della mummia, QS scurovisione 18 m, riduzione del danno 5/-, tratti dei non morti, vulnerabilità al fuoco; AL LM; TS Temp +7, Rifl +3, Vol +9; For 25, Des 10, Cos -, Int 6, Sag 14, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +11; Allerta, Attacco Poderoso, Robustezza, Tempra Possente.

Disperazione (Sop): Alla semplice vista di Argotem, un osservatore deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 o restare paralizzato dalla paura per 1d4 round. Che il tiro salvezza riesca o meno, la creatura non può più subire gli effetti della capacità disperazione di Argotem per 24 ore.

Putrefazione della mummia (Sop): Malattia soprannaturale - schianto, Tempra CD 16, periodo di incubazione 1 minuto; danno 1d6 Cos e 1d6 Car. A differenza delle normali malattie, la putrefazione della mummia persiste finchè la vittima non raggiunge Costituzione 0 (e muore) o viene curata come descritto di seguito.

La putrefazione della mummia è una potente maledizione, non una malattia naturale. Un personaggio che cerchi di lanciare qualsiasi incantesimo di evocazione (guarigione) sulla creatura afflitta da putrefazione della mummia deve superare una prova di livello dell'incantatore con CD 20, o l'incantesimo non avrà effetto sul personaggio afflitto.

Per eliminare la putrefazione della mummia, la maledizione deve essere prima infranta da *spezzare incantamento* o *rimuovi maledizione* (entrambi gli incantesimi richiedono una prova di livello dell'incantatore con CD 20), dopodiché non sarà più necessaria una prova di livello dell'incantatore per lanciare incantesimi di guarigione sulla vittima, e la putrefazione della mummia potrà essere curata come qualsiasi normale malattia.

Una creatura afflitta che muore di putrefazione della mummia si riduce in sabbia e polvere e i suoi resti vengono soffiati via dal primo alito di vento.

Potere dei morti (Sop): Mentre è all'interno della tomba che protegge, Argotem può richiamare gli spiriti dei morti per ottenere da loro conoscenze. Questa capacità richiede solo un'azione gratuita per essere attivata e conferisce ad Argotem un bonus cognitivo di +2 ai tiri per colpire, tiri per i danni e tiri salvezza. Argotem può utilizzare questa capacità una volta al giorno, e i suoi effetti durano 10 minuti.

Percezione della tomba (Sop): Mentre è all'interno della tomba che protegge, Argotem conosce automaticamente la precisa posizione di tutti gli intrusi nella tomba. Questa capacità è simile a percezione cieca, ma funziona senza tenere conto della linea di effetto e i suoi effetti si estendono ad ogni porzione della tomba.

Immunità allo scacciare (Str): *Mentre è all'interno della tomba che protegge, Argotem è immune allo scacciare o intimorire. Può essere rafforzato come di norma.*

Tratti dei non morti: Argotem è immune alle capacità di influenza mentale, veleno, effetti del sonno magico, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Ignora il danno extra dai colpi critici, i danni non letali, l'affaticamento, i danni ai suoi punteggi di caratteristica fisici, i risucchi di caratteristica, i risucchi di energia, l'esaurimento, o la morte per danno massiccio. Non può essere rianimato, e *resurrezione* funziona solo se consenziente.

Vulnerabilità al fuoco (Str): Argotem subisce una volta e mezzo il danno (+50%) dagli attacchi di fuoco.

Proprietà: Armatura completa+1.

TERRORE INCOMBENTE

La maggior parte delle persone teme ciò che si nasconde nella notte. I terrori incombenti forniscono ulteriori motivazioni per temere ciò che non può essere udito. Questi orribili mostri sono la quintessenza del non morto predatore, dimostrando grandi abilità con le loro capacità speciali e stupefacenti poteri di furtività.

Qualsiasi creatura non morta con una propensione per la furtività può diventare un terrore incombente. Mohrg, ombre notturne, vampiri, wraith, wraith del terrore e fantasmi avanzati di solito accedono a questa classe di prestigio.

I terrori incombenti PNG sono molto più attivi dei non morti tradizionali, sempre alla ricerca di prede vive piuttosto che nascosti in attesa di nuove vittime. Si possono incontrare ovunque regni l'oscurità.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per aspirare ad essere un terrore incombente, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Tipo: Non morto.

Abilità: Muoversi Silenziosamente 8 gradi, Nascondersi 8 gradi.

Speciale: Se il personaggio possiede il sottotipo incorporeo, non deve soddisfare i requisiti di Muoversi Silenziosamente.

Abilità di classe

Le abilità di classe del terrore incombente (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Saltare (For) e Scalare (For).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del terrore incombente.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il terrore incombente non ottiene alcuna competenza in nessuna arma, armatura o scudo.

Potere mortale (Str): Un terrore incombente somma i suoi livelli di classe alla CD di qualsiasi tiro salvezza per qualsiasi attacco speciale straordinario e soprannaturale posseduto da una creatura non morta della sua specie. Questa capacità non ha effetto sugli incantesimi o le capacità magiche del terrore incombente, né su alcuna delle capacità speciali provenienti dalla sua specie mortale (come lo sguardo pietrificante di una medusa vampiro), talenti o privilegi di classe (come l'attacco mortale dell'assassino).

Ad esempio, un vampiro che diventa un terrore incombente di 1° livello incrementa la CD dei suoi attacchi speciali dominazione e risucchio di energia di 1. Se il vampiro fosse anche uno stregone *con il talento Pugno Stordente, né la CD dei suoi tiri salvezza per gli incantesimi né la CD del tiro salvezza dei suoi attacchi stordenti* subirebbe effetti.

Scurovisione migliorata (Str): Al 2° livello, la distanza effettiva della scurovisione di un terrore incombente aumenta a 27 metri.

Lalruun, un effimero esemplare

L'orrore di Balcress, un terrore incombente

Illustrazione di S. Ellis

(Se il terrore incombente non possiede già scurovisione, ottiene scurovisione fino a 18 metri).

Nascondersi in piena vista (Str): Al 3° livello, un terrore incombente può utilizzare l'abilità Nascondersi anche mentre viene osservato, finchè si trova sotto copertura o occultamento.

Tabella 3-11: Terrore incombente

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale
1°	+0	+0	+0	+2	Potere mortale
2°	+1	+0	+0	+3	Scurovisione migliorata
3°	+2	+1	+1	+3	Nascondersi in piena vista

Esempio di terrore incombente

Anni fa, il piccolo villaggio di Balcress era tormentato da un crudele assassino. Il villaggio ora è deserto, ma l'assassino, un potente mohrg con livelli nella classe di prestigio del terrore incombente, si nasconde ancora lì.

Orrore di Balcress: Mohrg terrore incombente 3; GS 11; non morto Medio; DV 17d12; pf 110; Iniz +9; Vel 9; CA 24, contatto 15, colto alla sprovvista 14; Att base +9; Lotta +14; Att +14 mischia (1d6+7, schianto) o +14 contatto in mischia (paralisi, lingua); Att comp +14 mischia (1d6+7, schianto) e +14 contatto in mischia (paralisi, lingua); AS creare progenie, afferrare migliorato, tocco paralizzante; QS scurovisione 27 m, potere mortale +3, nascondersi in piena vista, tratti dei non morti; AL CM; TS Temp +5, Rifl +12, Vol +12; For 21, Des 20, Cos -, Int 11, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Muoversi Silenziosamente +25, Nascondersi +25, Nuotare +9, Osservare +18, Scalare +13; Allerta, Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi Fulminei, Schivare.

Creare progenie (Sop): Le creature uccise dall'orrore di Balcress si rianimano dopo 1d4 giorni come zombi sotto il suo controllo. Non possiedono nessuna delle capacità che avevano in vita.

Nascondersi in piena vista (Str): L'orrore di Balcress può utilizzare l'abilità Nascondersi anche mentre è osservato, finchè si trova sotto copertura o occultamento.

Afferare migliorato (Str): Per usare questa capacità, l'orrore di Balcress deve colpire una creatura della sua taglia o inferiore con lo schianto. Può poi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità.

Tocco paralizzante (Sop): L'orrore di Balcress colpisce con la sua lingua in combattimento. Un avversario toccato dalla lingua deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 o restare paralizzato per 1d4 minuti.

Tratti dei non morti: L'orrore di Balcress è immune alle capacità di influenza mentale, veleno, effetti del sonno magico, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Ignora il danno extra dai colpi critici, i danni non letali, l'affaticamento, i danni ai suoi punteggi di caratteristica fisici, i risucchi di caratteristica, i risucchi di energia, l'esaurimento, o la morte per danno massiccio. Non può essere rianimato, e *resurrezione* funziona solo se consenziente.

Illustrazione di C. Lukaci

Questo capitolo presenta una serie di incantesimi pensati per l'uso contro (o al servizio di) creature non morte.

INCANTESIMI DA ASSASSINO

INCANTESIMI DA ASSASSINO DI 2° LIVELLO

Lama del dolore e della paura: Crea una lama di denti digrignanti.

INCANTESIMI DA ASSASSINO DI 3° LIVELLO

Zanne del re dei vampiri: Crescono zanne da vampiro.

INCANTESIMI DA CHIERICO

INCANTESIMI DA CHIERICO DI 1° LIVELLO

Consapevolezza necrotica[F]: Percepisce i soggetti con cisti necrotiche.

Evoca non morti I[F]: Evoca non morti che combattono per l'incantatore.

INCANTESIMI DA CHIERICO DI 2° LIVELLO

Armatura del tocco fantasma: L'armatura funziona normalmente contro gli attacchi incorporei.

Ciste necrotica[F]: *Pone una ciste di tessuto non morto in un* soggetto.

Evoca non morti II[F]: Evoca non morti che combattono per l'incantatore.

Lama del dolore e della paura: Crea una lama di denti digrignanti.

Schermo dalla progenie: Il soggetto resiste al venir trasformato in una progenie non morta se ucciso.

Scrutare necrotico[F]: Spia i soggetti con cisti a distanza.

INCANTESIMI DA CHIERICO DI 3° LIVELLO

Evoca non morti III[F]: Evoca non morti che combattono per l'incantatore.

Morsa di Orcus: Infligge 1d3 danni per round e paralizza l'avversario con la concentrazione.

Protezione dall'energia negativa: Ignora 10 danni da energia negativa per attacco.

Protezione dall'energia positiva: Ignora 10 danni da energia positiva per attacco.

Rigonfiamento necrotico[F]: Il soggetto con la ciste subisce 1d6 danni per livello.

Vitalità riparata: Il soggetto ottiene immunità alla fatica, esaurimento, danno alle caratteristiche e risucchio di caratteristica.

INCANTESIMI DA CHIERICO DI 4° LIVELLO

Arma dell'anatema dei non morti: Le armi ottengono la capacità anatema dei non morti e sono considerate di allineamento buono.

Arma del tocco fantasma: Le armi funzionano normalmente contro le creature incorporee.

Campo debilitante: Sottrae vita da tutte le creature in un raggio di 3 m per livello con -1 o meno punti ferita che falliscono il tiro salvezza.
Dominazione necrotica[F]: Controlla completamente il soggetto con la ciste.
Evoca non morti IV[F]: Evoca non morti che combattono per l'incantatore.

INCANTESIMI DA CHIERICO DI 5° LIVELLO

Esplosione necrotica[F]: Il soggetto con la ciste muore, e la ciste inizia a muoversi autonomamente.
Evoca non morti V[F]: Evoca non morti che combattono per l'incantatore.
Nova incorporea: Distrugge i non morti incorporei.
Traslazione infestante: Trasforma i non morti corporei e incorporei in presenze infestanti.

INCANTESIMI DA CHIERICO DI 6° LIVELLO

Eruzione necrotica[F]: Il soggetto con la ciste muore, coloro che sono vicini subiscono danni e rischiano di acquisire la ciste.
Trappola fantasma: Le creature incorporee diventano corporee.

INCANTESIMI DA CHIERICO DI 7° LIVELLO

Campo debilitante superiore: Sottrae vita da tutte le creature in un raggio di 3 m per livello con 9 o meno punti ferita che falliscono il tiro salvezza.
Ossessione necrotica[F]: Controlla permanentemente il soggetto con la ciste.
Riflusso di energia: Conferisce al soggetto un livello negativo per round per 1 round per livello.
Scintilla di vita: La creatura non morta perde le sue immunità.

INCANTESIMI DA CHIERICO DI 8° LIVELLO

Interdizione alla morte di massa: Come *interdizione alla morte* ma con più bersagli.
Potenziamento necrotico[F]: Attinge vigore da una ciste.
Ristorare di massa[M]: Come *ristorare* ma con più bersagli.
Velo della non morte[M]: L'incantatore ottiene i tratti dei non morti.

INCANTESIMI DA CHIERICO DI 9° LIVELLO

Piaga dei non morti[M]: Anima orde di non morti.
Terminazione necrotica[F, E]: Elimina permanentemente il soggetto con la ciste.

DOMINI DEI CHIERICI

DOMINIO DELLA FAME

Divinità: Doresain.
Potere concesso: Il personaggio ottiene un attacco con il morso. Se è Piccolo, l'attacco con il morso infligge 1d4 danni; Medio, 1d6; o Grande, 1d8. Il personaggio è competente con il suo morso, ed è considerato armato. Se già possiede un attacco naturale con il morso, utilizzare il più alto dei due valori di danno. Viene considerato un attacco naturale secondario.

Incantesimi del dominio della Fame

1 **Luce del ghoul:** La luce fornisce resistenza allo scacciare.
2 **Glifo del ghoul:** Il glifo rende interdetta l'area, paralizza le vittime.
3 **Gesto del ghoul:** Raggio che paralizza il bersaglio.
4 **Debilitazione***: Il soggetto ottiene 1d4 livelli negativi.
5 **Guanto del ghoul:** Converte la vittima in un ghoul sotto il controllo dell'incantatore.
6 **Occhi del re:** Evoca pipistrelli crudeli immondi.
7 **Campo di ghoul:** Trasforma le creature morenti in ghoul.
8 **Morso del re:** Inghiotte i nemici interi.
9 **Risucchio di energia***: Il soggetto ottiene 2d4 livelli negativi.
*Vedi *Manuale del Giocatore*.

DOMINIO DEL LEGAME MORTALE

Divinità: Afflux.
Potero concesso: Il limite al numero di non morti animati creati con incantesimi dal personaggio aumenta al triplo del livello dell'incantatore invece che al normale doppio livello dell'incantatore.

Incantesimi del dominio del Legame Mortale

1 **Gelo della tomba:** Raggio che provoca danni da freddo.
2 **Lama del dolore e della paura:** Crea una lama di denti digrignanti.
3 **Zanne del re dei vampiri:** Crescono zanne da vampiro.
4 **Arto avvizzito:** Fa avvizzire gli arti dei nemici.
5 **Rianimare non morti**[M]: Ripristina la non morte ai non morti distrutti da un massimo di 1 giorno per livello.
6 **Risvegliare non morti**[M]: Conferisce la capacità senziente ad una creatura priva di mente.
7 **Svuotamento di sangue:** Riduce l'avversario a metà dei suoi punti ferita e lo stordisce per 1 round epurandone i vasi sanguigni.
8 **Svuotamento di sangue di massa:** Riduce l'avversario a metà dei suoi punti ferita e lo stordisce per 1 round epurandone i vasi sanguigni, che possono intrappolare le creature in un raggio di 6 m dalla vittima.
9 **Lamento della banshee***: Uccide una creatura per livello.
*Vedi *Manuale del Giocatore*.

DOMINIO DELLA NON MORTE

Divinità: Afflux.
Potere concesso: Il personaggio ottiene Scacciare Extra come talento bonus.

Incantesimi del dominio della Non Morte

1 **Individuazione dei non morti***: Rivela i non morti entro 18 m.
2 **Dissacrare*** [M]: Riempie l'area di energia negativa, rendendo più forti i non morti.
3 **Animare morti*** [M]: Crea scheletri e zombi non morti.
4 **Interdizione alla morte***: Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa.
5 **Cerchio di morte*** [M]: Uccide 1d4 DV di creature per livello.
6 **Creare non morti***: Per creare ghoul, ghast, mummie o mohrg.
7 **Controllare non morti***: I non morti non attaccano l'incantatore finchè rimangono sotto il suo comando.
8 **Creare non morti superiori*** [M]: Per creare ombre, wraith, spettri o divoratori.
9 **Risucchio di energia***: Il soggetto ottiene 2d4 livelli negativi.
*Vedi *Manuale del Giocatore*.

INCANTESIMI DA DRUIDO

INCANTESIMI DA DRUIDO DI 4° LIVELLO

Vitalità riparata: Il soggetto ottiene immunità alla fatica, esaurimento, danno alle caratteristiche e risucchio di caratteristica.

INCANTESIMI DA DRUIDO DI 8° LIVELLO

Scintilla di vita: La creatura non morta perde le sue immunità.

INCANTESIMI DA DRUIDO DI 9° LIVELLO

Interdizione alla morte di massa: Come *interdizione alla morte* ma con più bersagli.

INCANTESIMI DA GUARDIA NERA

INCANTESIMI DA GUARDIA NERA DI 1° LIVELLO

Evoca non morti I[F]: Evoca non morti che combattono per l'incantatore.

Lama del dolore e della paura: Crea una lama di denti digrignanti.

INCANTESIMI DA GUARDIA NERA DI 2° LIVELLO

Evoca non morti II[F]: Evoca non morti che combattono per l'incantatore.

INCANTESIMI DA GUARDIA NERA DI 3° LIVELLO

Evoca non morti III[F]: Evoca non morti che combattono per l'incantatore.

Zanne del re dei vampiri: Crescono zanne da vampiro.

INCANTESIMI DA GUARDIA NERA DI 4° LIVELLO

Evoca non morti IV[F]: Evoca non morti che combattono per l'incantatore.

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE DI 1° LIVELLO

Abiurazione **Armatura ectoplasmica:** Fornisce un bonus di armatura +6 contro attacchi di contatto incorporei.

Evocazione **Evoca non morti I**[F]: Evoca non morti che combattono per l'incantatore.

Necromanzia **Consapevolezza necrotica**[F]: Percepisce i soggetti con cisti necrotiche.

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE DI 2° LIVELLO

Evocazione **Evoca non morti II**[F]: Evoca non morti che combattono per l'incantatore.

Invocazione **Lama del dolore e della paura:** Crea una lama di denti digrignanti.

Necromanzia **Ciste necrotica**[F]: Pone una ciste di tessuto non morto in un soggetto.

Glifo del ghoul: Il glifo rende interdetta l'area, paralizza le vittime.

Schermo dalla progenie: Il soggetto resiste al venir trasformato in una progenie non morta se ucciso.

Scrutare necrotico[F]: Spia i soggetti con cisti a distanza.

Trasmutazione **Armatura del tocco fantasma:** L'armatura funziona normalmente contro gli attacchi incorporei.

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE DI 3° LIVELLO

Abiurazione **Ritorsione ectoplasmica:** Gli attaccanti incorporei subiscono 1d6 danni +1 danno per livello.

Evocazione **Evoca non morti III**[F]: Evoca non morti che combattono per l'incantatore.

Necromanzia **Potenziamento incorporeo:** Conferisce bonus ai non morti incorporei.

Rigonfiamento necrotico[F]: Il soggetto con la ciste subisce 1d6 danni per livello.

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE DI 4° LIVELLO

Evocazione **Evoca non morti IV**[F]: Evoca non morti che combattono per l'incantatore.

Stella insanguinata[M]: Costrutto fluttuante che ferisce l'avversario ogni volta che l'avversario viene danneggiato.

Necromanzia **Dominazione necrotica**[F]: Controlla completamente *il soggetto con la ciste.*

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE DI 5° LIVELLO

Evocazione **Evoca non morti V**[F]: Evoca non morti che combattono per l'incantatore.

Necromanzia **Bacio del vampiro**[M]: L'incantatore ottiene capacità soprannaturali da vampiro, ma è vulnerabile agli attacchi che danneggiano i non morti.

Carezza della notte: L'avversario toccato subisce 1d6 danni per livello più 1d6+2 danni alla Cos.

Esplosione necrotica[F]: Il soggetto con la ciste muore, e la ciste inizia a muoversi autonomamente.

Traslazione infestante: Trasforma i non morti corporei e incorporei in presenze infestanti.

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE DI 6° LIVELLO

Necromanzia **Eruzione necrotica**[F]: Il soggetto con la ciste muore, coloro che sono vicini subiscono danni e rischiano di acquisire la ciste.

Guanto del ghoul: Converte la vittima in un ghoul sotto il controllo dell'incantatore.

Nova incorporea: Distrugge i non morti incorporei.

Rianimare non morti[M]: Ripristina la non morte ai non morti distrutti da un massimo di 1 giorno per livello.

Tocco spettrale: L'incantatore conferisce un livello negativo per round.

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE DI 7° LIVELLO

Abiurazione **Trappola fantasma:** Le creature incorporee diventano corporee.

Necromanzia **Ossessione necrotica**[F]: Controlla permanentemente il soggetto con la ciste.

Riflusso di energia: Conferisce al soggetto un livello negativo per round per 1 round per livello.

Risvegliare non morti[M]: Conferisce la capacità senziente ad una creatura priva di mente.

Svuotamento di sangue: Riduce l'avversario a metà dei suoi punti ferita e lo stordisce per 1 round epurandone i vasi sanguigni.

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE DI 8° LIVELLO

Necromanzia **Potenziamento necrotico**[F]: Attinge vigore da una ciste.

Svuotamento di sangue di massa: Riduce l'avversario a metà dei suoi punti ferita e lo stordisce per 1 round epurandone i vasi sanguigni, che possono intrappolare le creature in un raggio di 6 m dalla vittima.

Velo della non morte[M]: L'incantatore ottiene i tratti dei non morti.

Trasmutazione **Forma del fantasma:** L'incantatore assume forma incorporea e ottiene alcuni tratti e bonus degli incorporei.

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE DI 9° LIVELLO

Necromanzia **Piaga dei non morti**[M]: Anima orde di non morti.
Terminazione necrotica[F,E]: Elimina permanentemente il soggetto con la ciste.

INCANTESIMI

Gli incantesimi che seguono sono presentati in ordine alfabetico.

ARMA DELL'ANATEMA DEI NON MORTI

Trasmutazione
Livello: Chierico 4, paladino 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata
Durata: 10 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

L'incantatore dona a un'arma la capacità speciale anatema dei non morti in aggiunta a qualsiasi altra proprietà possieda. Contro i non morti, il bonus di potenziamento dell'arma (se c'è) è di 2 più alto del normale e infligge 2d6 danni extra. L'incantesimo non ha effetto se lanciato su di un'arma che già possiede la capacità anatema dei non morti. Dal 9° livello dell'incantatore (18° livello di paladino) in poi, l'arma ottiene un bonus di potenziamento +1 se non è già un'arma magica.

In alternativa, si possono incantare fino a cinquanta frecce, quadrelli o proiettili. I proiettili devono essere della stessa specie, e devono essere raccolti assieme, come in una faretra. I proiettili (ma non le armi da lancio) perdono la loro trasmutazione quando scagliati.

L'arma è considerata allineata con il bene ai fini di superare la riduzione del danno. Qualsiasi arma influenzata da questo incantesimo brilla di una placida luminescenza grigia che diffonde tanta luce quanto una candela.

ARMA DEL TOCCO FANTASMA

Trasmutazione
Livello: Chierico 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un'arma o cinquanta proiettili (i quali devono essere tutti in contatto tra di loro al momento del lancio)
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

Arma del tocco fantasma rende un'arma magicamente capace di infliggere normalmente danni alle creature incorporee, quale che sia il suo bonus di potenziamento. (La probabilità del 50% di evitare i danni di una creatura incorporea non si applica agli attacchi effettuati con le armi sotto l'effetto di questo incantesimo). Un'arma a distanza soggetta a questo incantesimo non conferisce la capacità alle sue munizioni.

L'arma può essere raccolta e mossa da una creatura incorporea in qualsiasi momento. Un fantasma che si manifesta può impugnare l'arma contro avversari corporei. Praticamente, un'arma sotto l'effetto di questo incantesimo è considerata corporea o incorporea, a seconda di ciò che sia meglio per chi la impugna.

ARMATURA ECTOPLASMICA

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 1
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Besaglio: Incantatore
Durata: 1 ora per livello (I)

L'incantatore ottiene un bonus di armatura +5 alla CA, con un aggiuntivo +1 al bonus per ogni quattro livelli dell'incantatore posseduti (massimo bonus +9 al 16° livello). Questo bonus di armatura si applica solo contro gli attacchi di contatto incorporei. Tutti gli altri attacchi ignorano il bonus di armatura dell'*armatura ectoplasmica*.

INCANTESIMI DA PALADINO

INCANTESIMI DA PALADINO DI 3° LIVELLO

Arma dell'anatema dei non morti: Le armi ottengono la capacità anatema dei non morti e sono considerate di allineamento buono.

ARMATURA DEL TOCCO FANTASMA

Trasmutazione
Livello: Chierico 2, mago/stregone 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Armatura della creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'armatura del soggetto ottiene la proprietà *tocco fantasma*.

Componente materiale: Un minuscolo scudo fatto di resina.

ARTO AVVIZZITO

Necromanzia [Male]
Livello: Legame Mortale 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: Arti di un umanoide
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Arto avvizzito

Illustrazione di S. Belladin

L'incantatore sceglie di avvizzire le braccia o le gambe di un umanoide. Le gambe avvizzite obbligano un soggetto a cadere prono e allo stesso tempo riducono la sua velocità sul terreno a 1,5 metri. Le braccia avvizzite rendono impossibile per il soggetto usare oggetti o lanciare incantesimi con componenti somatiche.

Un arto avvizzito può essere ristorato da un lancio riuscito di *dissolvi magie* da parte di un incantatore di livello superiore a chi ha lanciato *arto avvizzito*.

BACIO DEL VAMPIRO

Necromanzia
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

L'incantatore attinge ai poteri della non vita per disporre di capacità simili a quelle di un vampiro. L'incantatore diventa magro e pallido con occhi rossi e ferini e ottiene le seguenti capacità soprannaturali.

- *debilitazione* (con un attacco di contatto in mischia)
- *tocco del vampiro* (con un attacco di contatto in mischia)
- *charme su persone*
- *forma gassosa* (solo su di sé)
- riduzione del danno 10/magia

Mentre l'incantatore fa uso di questo incantesimo, gli incantesimi *infliggere* lo guariscono e gli incantesimi *curare* lo danneggiano. Viene considerato come un non morto per tutto ciò che riguarda gli incantesimi e gli effetti. Un tentativo riuscito di scacciare (o intimorire) contro un non morto con i Dadi Vita dell'incantatore, lo obbliga a effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + modificatore di Car del chierico) o andare in preda al panico (oppure tremante) per 10 round. Un tentativo di scacciare che distruggerebbe (o comanderebbe) un non morto con i Dadi Vita dell'incantatore lo obbligherebbe a effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + modificatore di Car del chierico) o rimanere stordito (oppure sotto charme come per *charme sui mostri*) per 10 round.

Qualsiasi effetto di charme prodotto con questo incantesimo termina alla fine della durata dell'incantesimo, ma tutti gli altri effetti restano in atto fino al termine della loro normale durata.

Componente materiale: Un'onice nera del valore di almeno 50 mo su cui è stata scolpita l'immagine di un volto munito di zanne.

CAMPO DEBILITANTE

Necromanzia [Male, Morte]
Livello: Chierico 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Area: Emanazione sferica con raggio di 9 m, centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore attinge alla pulsante forza vitale di tutte le creature vicine gravemente ferite e la usa per alimentare il proprio potere. Dopo avere lanciato questo incantesimo, l'incantatore irradia un campo mortale debilitante. Tutte le creature nell'area con meno di 0 punti ferita che falliscono il loro tiro salvezza, muoiono, e l'incantatore ottiene 1d8 punti ferita temporanei per ogni morte provocata da questo incantesimo e +2 alla Forza fino al termine della sua durata.

Inoltre, il livello effettivo dell'incantatore sale di 1 per ogni morte provocata da questo incantesimo, fino ad un massimo di metà del suo livello dell'incantatore originale, migliorando gli effetti degli incantesimi che dipendono dal livello dell'incantatore. (Questo aumento del livello effettivo dell'incantatore non garantisce però accesso a più incantesimi).

Anche le creature che scendono a -1 punti ferita o meno nell'area dell'incantesimo, ne subiscono gli effetti.

Nessuna creatura può essere influenzata da questo incantesimo più di una volta per lancio, a prescindere dal numero di volte che l'area dell'incantesimo le copre.

CAMPO DEBILITANTE SUPERIORE

Necromanzia [Male, Morte]
Livello: Chierico 7

Questo incantesimo funziona come *campo debilitante*, tranne che il campo influenza tutte le creature nell'area con 9 punti ferita o meno che falliscono il loro tiro salvezza, e anche le creature che scendono a 9 punti ferita o meno nell'area ne subiscono gli effetti.

CAMPO DI GHOUL

Necromanzia [Male, Morte]
Livello: Fame 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersagli: Emanazione sferica con raggio di 9 m, centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore trasforma la forza vitale che fluisce da tutte le creature gravemente ferite per creare dei ghoul. Dopo avere lanciato questo incantesimo, l'incantatore irradia un campo mortale necrodebilitante. Tutte le creature nell'area con meno di 0 punti ferita che falliscono il loro tiro salvezza, muoiono e si rianimano immediatamente come ghoul sotto il controllo dell'incantatore. I ghoul seguono l'incantatore, o restano dove si sono formati e attaccano qualsiasi creatura (o solo uno specifico genere di creatura) che i ghoul notano. I ghoul rimangono finchè non vengono distrutti.

I ghoul creati dall'incantatore per sempre sotto il suo controllo. Non importa quanti ghoul si generino con questo incantesimo, si possono controllare solo 2 DV di creature non morte per livello dell'incantatore (compresi i non morti creati da altre fonti sotto il controllo dell'incantatore). Se si eccede questo valore, tutte le creature appena create cadono sotto il controllo dell'incantatore, e si perde il controllo di qualsiasi non morto in eccesso per precedenti incantesimi (l'incantatore sceglie quali creature liberare). Se l'incantatore è un chierico, qualsiasi non morto possa controllare in virtù del suo potere di comandare o intimorire non morti non viene conteggiato in questo limite.

Anche le creature che scendono a -1 punti ferita o meno nell'area dopo che questo incantesimo viene lanciato ne sono vittime.

Nessuna creatura può essere soggetta a questo incantesimo più di una volta per round, a prescindere dal numero di volte che l'area viene influenzata dall'incantesimo.

CAREZZA DELLA NOTTE

Necromanzia [Male]
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un tocco della mano dell'incantatore, che irradia oscurità come la notte più nera, distrugge la forza vitale di una creatura vivente. Il tocco dell'incantatore infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 15d6) e 1d6+2 danni alla Costituzione. (Un tiro salvezza sulla Tempra riuscito nega i danni alla Costituzione).

L'incantesimo ha un effetto speciale sulle creature non morte. Un non morto toccato dall'incantatore non subisce danni né perdita di Costituzione, ma deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o fuggire in preda al panico per 1d4 round +1 round per livello dell'incantatore.

CISTE NECROTICA

Necromanzia [Male]
Livello: Chierico 2, mago/stregone 2
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto sviluppa una sacca sferica interna che contiene carne necrotica fluida o semisolida. La ciste interna è manifestata da un leggero bozzo sul braccio, addome o volto del soggetto (dovunque l'incantatore abbia toccato il bersaglio) o è sufficientemente sepolta nella carne del bersaglio da non essere immediatamente visibile: il soggetto potrebbe addirittura non comprendere cosa gli è stato impiantato.

D'ora in poi, gli avversari non morti e la magia necromatica risultano particolarmente debilitanti per il soggetto: la ciste instaura una strana sintonia tra i non morti e se stessa. Ogni volta che la vittima è soggetta ad un incantesimo o effetto della scuola di necromanzia, deve effettuare i tiri salvezza per resistervi con una penalità di -2. Ogni volta che il soggetto subisce danni da un'arma naturale di un non morto (artiglio, morso o altra forma di attacco), subisce 1d6 danni addizionali.

Le vittime che possiedono una ciste necrotica possono cercare l'aiuto di un medico ben intenzionato per rimuoverla chirurgicamente. La procedura richiede un processo doloroso e brutale che rende incapacitato il soggetto per 1 ora con una prova riuscita di Guarire con CD 20, e lo uccide se la prova fallisce. La procedura richiede 1 ora, e il chirurgo non può prendere 20 a questa prova.

Protezione dal male o simile incantesimo impedisce la formazione della ciste. Una volta impiantata la ciste necrotica, gli incantesimi che manipolano la ciste e il suo portatore non potranno più essere arrestati da *protezione dal male*.

Focus: L'incantatore deve possedere una ciste madre (vedi pagina 26).

CONSAPEVOLEZZA NECROTICA

Necromanzia
Livello: Chierico 1, mago/stregone 1
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Emanazione a forma di cono
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può avvertire la presenza di creature con una ciste necrotica (vedi l'incantesimo omonimo). L'ammontare di informazioni rivelate dipende da quanto tempo la creatura che fa scattare la consapevolezza della ciste resta nel raggio di azione dell'incantesimo:

1° *round:* La presenza o assenza di creature con cisti necrotiche.

2° *round:* Il numero di creature con cisti necrotiche nell'area.

3° *round:* La posizione di ciascuna creatura con una ciste necrotica. Se un portatore di ciste è fuori della linea di visuale, se ne può discernere la direzione ma non l'esatta posizione.

Focus: L'incantatore deve possedere una ciste madre (vedi pagina 26).

DOMINAZIONE NECROTICA

Necromanzia [Male]
Livello: Chierico 4, mago/stregone 4
Componenti: V, S, F
Bersaglio: Creatura vivente con ciste necrotica

Questo incantesimo funziona come *dominare persone* (vedi pagina 228 del *Manuale del Giocatore*), ma permette di dominare qualsiasi umanoide che ospiti una ciste necrotica.

Focus: L'incantatore deve possedere una ciste madre (vedi pagina 26).

ERUZIONE NECROTICA

Necromanzia [Male]
Livello: Chierico 6, mago/stregone 6
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Creatura vivente con ciste necrotica e tutte le creature in una propagazione con raggio di 6 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore fa sì che la ciste di un soggetto già portatore di una ciste necrotica (vedi l'incantesimo omonimo) si espanda esplodendo, danneggiando il corpo del soggetto (e le creature vicine se falliscono il loro tiro salvezza). Se questi supera il suo tiro salvezza, subisce 1d6 danni per livello (massimo 15d6) e metà del danno è danno infame (vedi *rigonfiamento necrotico*). Applicare anche la penalità del soggetto ai tiri salvezza contro effetti della scuola di necromanzia derivata dalla ciste.

Se il soggetto fallisce il tiro salvezza, la ciste si espande senza controllo, uccidendolo. Tutte le creature entro 6 metri dal soggetto subiscono 1d6 danni per livello (massimo 15d6; Riflessi dimezza), e metà di questo danno è considerato danno infame. Tutte le creature nel raggio di azione che subiscono questo danno secondario vengono esposte all'effetto dell'incantesimo *ciste necrotica*. Nel round seguente la morte del soggetto, la ciste viene espulsa dalla sua carne come non morto indipendente detto ciste mobile (vedi pagina 92).

Focus: L'incantatore deve possedere una ciste madre (vedi pagina 26).

Esplosione necrotica

Illustrazione di S. Belledin

SPLOSIONE ECROTICA

Necromanzia [Male]
Livello: Chierico 5, mago/stregone 5
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Creatura vivente con ciste necrotica
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può far sì che la ciste di un oggetto già portatore di una ciste necrotica (vedi l'incantesimo omonimo) si espanda, esplodendo, danneggiando il corpo del soggetto. Se la vittima supera il suo tiro salvezza, subisce 1d6 danni per livello (massimo 15d6) e metà del danno è danno infame (vedi *rigonfiamento necrotico*). Applicare anche la penalità del soggetto ai tiri salvezza contro effetti della scuola di necromanzia derivata dalla ciste.

Se il soggetto fallisce il suo tiro salvezza, la ciste si espande senza controllo, uccidendolo. Nel round seguente la morte del soggetto, la ciste viene espulsa dalla sua carne come non morto indipendente detto ciste mobile (vedi pagina 92). La ciste mobile si forma dagli organi scoperti del soggetto (di solito gli intestini, ma può includere anche una massa di vasi sanguigni, qualche osso o due, e a volte anche metà della testa penzolante).

Focus: L'incantatore deve possedere una ciste madre (vedi pagina 26).

VOCA NON MORTI I

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Chierico 1, guardia nera 1, mago/stregone 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*, tranne che permette di evocare una creatura non morta.

Evoca non morti I evoca una delle creature indicate nella lista di 1° livello sulla tabella "Evoca non morti". L'incantatore sceglie quale creature evocare, e può cambiare la scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. I non morti evocati non sono conteggiati nel totale di Dadi Vita di non morti che l'incantatore può controllare con *animare morti* o altre capacità di comando dei non morti.

Focus: Una minuscola borsa, una piccola candela (spenta), e un osso inciso di qualsiasi umanoide.

EVOCA NON MORTI II

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Chierico 2, guardia nera 2, mago/stregone 2
Effetto: Una o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 m di distanza l'una dall'altra

Questo incantesimo funziona come *evoca non morti I*, eccetto che l'incantatore può evocare un non morto dalla lista di 2° livello o due non morti della stessa specie dalla lista di 1° livello.

EVOCA NON MORTI III

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Chierico 3, guardia nera 3, mago/stregone 3
Effetto: Una o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 m di distanza l'una dall'altra

Questo incantesimo funziona come *evoca non morti I*, eccetto che l'incantatore può evocare un non morto dalla lista di 3° livello, due non morti della stessa specie dalla lista di 2° livello o quattro non morti della stessa specie dalla lista di 1° livello.

EVOCA NON MORTI IV

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Chierico 4, guardia nera 4, mago/stregone 4
Effetto: Una o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 m di distanza l'una dall'altra

Questo incantesimo funziona come *evoca non morti I*, eccetto che l'incantatore può evocare un non morto dalla lista di 4° livello, due non morti della stessa specie dalla lista di 3° livello o quattro non morti della stessa specie dalle liste di livello inferiore.

EVOCA NON MORTI V

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Chierico 5, mago/stregone 5
Effetto: Una o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 m di distanza l'una dall'altra

EVOCA NON MORTI

1° livello	4° livello
Scheletro, Medio	Allip
Zombi, Piccolo	Ghast
	Zombi, Enorme
2° livello	**5° livello**
Scheletro, Grande	Mummia
Zombi, Medio	Ombra
	Progenie vampirica
	Wight
3° livello	
Ghoul	
Scheletro, Enorme	
Zombi, Grande	

Questo incantesimo funziona come *evoca non morti I*, eccetto che l'incantatore può evocare un non morto dalla lista di 5° livello, due non morti della stessa specie dalla lista di 4° livello o quattro non morti della stessa specie dalle liste di livello inferiore.

FORMA DEL FANTASMA

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 8
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)

L'incantatore assume una visibile forma incorporea come quella di un fantasma manifestato. Mentre si trova in questa condizione l'incantatore non possiede un corpo fisico. Può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, armi magiche o creature che colpiscono come armi magiche, e incantesimi, capacità magiche o capacità soprannaturali. L'incantatore è immune a tutte le forme di attacco non magiche. Anche quando viene colpito da incantesimi o armi magiche, ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea (eccetto gli effetti di energia positiva, energia negativa e forza come *dardo incantato* o attacchi effettuati con armi del tocco fantasma). Gli effetti di incantesimi che non provocano danni agiscono normalmente sull'incantatore a meno che non abbiano bisogno di bersagli corporei per funzionare (come *implosione*) oppure generano un effetto corporeo che le creature incorporee normalmente ignorerebbero (come l'incantesimo *ragnatela* o *muro di pietra*).

Come creatura incorporea, l'incantatore non ha bonus di armatura naturale ma ha un bonus di deviazione pari al suo bonus di Carisma (sempre almeno +1, anche se il punteggio di Carisma dell'incantatore normalmente non fornisce un bonus).

L'incantatore può entrare o attraversare oggetti solidi in *forma del fantasma*, ma deve restare adiacente all'esterno dell'oggetto, e quindi non può attraversare completamente un oggetto il cui spazio sia superiore al proprio. L'incantatore può avvertire la presenza di creature o oggetti entro un quadretto dalla sua attuale posizione, ma i nemici godono di occultamento totale (probabilità di mancarli del 50%) contro l'incantatore, quando questi si trova dentro un oggetto. Per poter vedere più lontano dell'oggetto in cui ci si trova e attaccare normalmente, bisogna emergere. Mentre si trova all'interno di un oggetto, l'incantatore gode di copertura totale, ma quando si attacca una creatura fuori dell'oggetto si ha solo copertura, quindi una creatura all'esterno con un'azione preparata potrebbe colpire

l'incantatore mentre questo attacca. Non si può attraversare un effetto di forza.

Mentre è sotto l'effetto di *forma del fantasma* gli attacchi dell'incantatore attraversano (ignorano) l'armatura naturale, armatura e scudi, sebbene bonus di deviazione ed effetti di forza (come *armatura magica*) funzionino normalmente contro l'incantatore. Gli attacchi non magici dell'incantatore non hanno effetto sui bersagli corporei, e qualsiasi attacco effettui con un'arma magica contro un bersaglio corporeo ha una probabilità del 50% di mancare, eccetto gli attacchi effettuati con armi del tocco fantasma, che vengono effettuati normalmente (senza probabilità di mancare). Gli incantesimi lanciati in *forma del fantasma* agiscono normalmente sui bersagli corporei, compresi incantesimi che richiedono di effettuare un tiro per colpire (come raggi o incantesimi di contatto in mischia). L'incantatore può attraversare e muoversi in acqua come se fosse in aria. L'incantatore non può cadere o subire danni da caduta. L'incantatore non può sbilanciare o effettuare attacchi di lotta, né può essere sbilanciato o afferrato. Infatti, l'incantatore non può effettuare nessuna azione fisica che permetterebbe di muovere o manipolare un avversario o il suo equipaggiamento, né può essere soggetto a simili azioni. Mentre è in *forma del fantasma* l'incantatore è privo di peso e non fa scattare le trappole che vengono attivate dal peso.

Mentre è in *forma del fantasma* l'incantatore si muove silenziosamente e non può essere udito con prove di Ascoltare a meno che non lo desideri. Mentre è incorporeo non ha punteggio di Forza, quindi applica il modificatore di Destrezza sia agli attacchi in mischia che a quelli a distanza. I sensi non visivi, come olfatto acuto e vista cieca, sono inefficaci o parzialmente inefficaci contro l'incantatore. L'incantatore possiede un innato senso della direzione e può muoversi a massima velocità anche quando non può vedere.

GELO DELLA TOMBA

Necromanzia
Livello: Legame Mortale 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Raggio
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un raggio pallido fuoriesce dal dito puntato dell'incantatore. Egli deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza con il raggio per colpire un bersaglio. Il bersaglio subisce 1d10 danni da freddo. I danni salgono a 2d10 al 4° livello dell'incantatore, 3d10 al 7° livello dell'incantatore e 4d10 al 10° livello dell'incantatore.

GESTO DEL GHOUL

Necromanzia
Livello: Fame 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Raggio
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un raggio verde viene proiettato dal dito puntato dell'incantatore. L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza con il raggio per colpire il bersaglio. Un soggetto che viene colpito deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o restare paralizzato per la durata dell'incantesimo.

Una vittima del raggio che supera il suo tiro salvezza sulla Tempra è invece nauseato. Un incantesimo *neutralizza veleno* rimuove l'effetto da una creatura nauseata.

Componente materiale: Un piccolo frammento di tessuto preso da un abito indossato da un ghoul, o una manciata di terra dalla tana di un ghoul.

GLIFO DEL GHOUL

Necromanzia
Livello: Fame 2, mago/stregone 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Effetto: Un glifo del ghoul che deve rientrare in quadrato di 30 cm di lato
Durata: Permanente finchè non viene scaricato
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore incide un glifo che paralizza qualsiasi creatura vivente di taglia Grande o inferiore che entri, attraversi o apra l'area interdetta. Si può incidere il glifo in modo che sia visibile come linee debolmente luminose, o invisibile. Si può scrivere un *glifo del ghoul* su un oggetto portatile, ma se l'oggetto viene spostato più di 1,5 metri, il glifo svanisce.

Le condizioni per attivare un *glifo del ghoul* sono rigide. Ha effetto su qualsiasi creatura, incantatore a parte, che si muova o si avvicini entro 60 cm da esso. Agisce normalmente sulle creature invisibili ma non viene attivato da chi lo oltrepassa mentre è in forma eterea. Una superficie quadrata di 1,5 metri può contenere un solo *glifo del ghoul*.

I *glifi del ghoul* non possono essere influenzati o ignorati da mezzi come sonde fisiche o magiche, sebbene possano essere dissolti. *Fuorviare* e *anti-individuazione* possono ingannare un *glifo del ghoul*.

Lettura del magico permette di identificare un *glifo del ghoul* con una prova di Sapienza Magica con CD 15 effettuata con successo, se il glifo viene notato prima di essere attivato. Un ladro (e solo lui) può utilizzare l'abilità Cercare per trovare un *glifo del ghoul* e Disattivare Congegni per annullarlo. In questo caso la CD è 27.

Quando un glifo viene attivato, il soggetto resta paralizzato per 1d6+2 round. Inoltre, se il soggetto fallisce il suo tiro salvezza sulla Tempra, promana un fetore di carogna che provoca vomito e nausea in un raggio di 3 metri. Chi si trova nel raggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o subire una penalità di -2 ai tiri per colpire, danni delle armi, tiri salvezza, prove di abilità e prove di caratteristica fino al termine dell'incantesimo.

Componente materiale: Il glifo viene tracciato con terra proveniente dalla tomba di un ghoul.

GUANTO DEL GHOUL

Necromanzia [Male, Morte]
Livello: Fame 5, mago/stregone 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura umanoide vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il tocco dell'incantatore trasforma gradualmente una vittima vivente in un famelico ghoul divoratore di carne. Il processo di trasformazione inizia con l'arto o l'estremità (di solito la mano o il braccio) toccata. La vittima subisce 3d6 danni per round mentre il corpo lentamente muore mentre viene trasformato nella carne fredda e immortale di un ghoul. Quando la vittima raggiunge 0 punti ferita, diventa, anima e corpo, un ghoul.

Se la vittima fallisce il suo tiro salvezza iniziale, *desiderio*, *desiderio limitato*, *disgiunzione di Mordenkainen*, *dissolvi magie*, *guarigione*, *miracolo*, *rimuovi malattia*, *rimuovi maledizione* o *ristorare superiore* negano il graduale cambiamento. Gli incantesimi di guarigione possono prolungare temporaneamente il processo incrementando i punti ferita della vittima, ma la trasformazione prosegue incessante.

Il ghoul creato dall'incantatore rimane indefinitamente sotto il suo controllo. Non importa quanti ghoul l'incantatore genera con questo incantesimo, ma può controllare solo 2 DV di creature non morte per livello dell'incantatore (e ciò comprende i non morti di tutti i tipi sotto il suo controllo). Se si eccede questo valore, tutte le creature appena create cadono sotto il controllo dell'incantatore, e si perde il controllo di qualsiasi non morto in eccesso per precedenti incantesimi (l'incantatore sceglie quali creature liberare). Se l'incantatore è un chierico, qualsiasi non

morto possa controllare in virtù del suo potere di comandare o intimorire non morti non viene conteggiato in questo limite.

INTERDIZIONE ALLA MORTE DI MASSA

Necromanzia
Livello: Chierico 8, druido 9
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura per livello, di cui due di esse non possono trovarsi a più di 9 m di distanza tra loro

Questo incantesimo funziona come *interdizione alla morte* (vedi pagina 247 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come indicato sopra.

LAMA DEL DOLORE E DELLA PAURA

Invocazione
Livello: Assassino 2, chierico 2, guardia nera 1, Legame Mortale 2, mago/stregone 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Una colonna simile a una spada piena di denti
Durata: 1 min. per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Lama del dolore e della paura

Una colonna di 90 cm di denti digrignanti spunta dalla mano dell'incantatore, urlando e salmodiando con blasfemo vigore. Con questa *lama del dolore e della paura* l'incantatore può effettuare attacchi di contatto in mischia. La lama infligge 1d6 danni +1 danno per ogni due livelli dell'incantatore (massimo +10). Il modificatore di Forza dell'incantatore non si applica ai danni. Una creatura che subisce danni deve anche effettuare con successo un tiro salvezza o diventare spaventata.

LUCE DEL GHOUL

Necromanzia
Livello: Fame 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Oggetto toccato
Effetto: Fiamma verde magica e priva di calore
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Una tremolante fiamma verde, equivalente per luminosità a una torcia, divampa da un oggetto toccato dall'incantatore. L'effetto sembra quello di una normale fiamma, eccetto il suo bagliore verde, ma non produce calore e non consuma ossigeno. *Luce del ghoul* può essere coperta e nascosta, ma non spenta o smorzata.

Tutti i non morti entro 9 metri dalla fonte di *luce del ghoul* ottengono +1 alla resistenza allo scacciare. Più fonti di *luce del ghoul* non sono cumulative.

Gli incantesimi di oscurità di 2° livello o inferiore possono contrapporsi a *luce del ghoul*.

Componente materiale: Un po' di grasso lavorato.

MORSA DI ORCUS

Necromanzia [Male]
Livello: Chierico 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Un umanoide
Durata: Concentrazone
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una forza magica stringe il cuore del bersaglio (o simile organo vitale) e inizia a frantumarlo. La vittima reagisce come se avesse un attacco cardiaco (è paralizzata) e subisce 1d3 danni per round. Per mantenere l'incantesimo è necessaria concentrazione ogni round. Una vittima cosciente ottiene un nuovo tiro salvezza ogni round per porre fine all'incantesimo. Se la vittima muore come risultato dell'incantesimo, il suo cuore fumante compare nella mano dell'incantatore.

MORSO DEL RE

Necromanzia
Livello: Fame 8
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creature viventi la cui taglia non ecceda quella dell'incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Con un attacco di contatto in mischia riuscito, il bersaglio che fallisce il suo tiro salvezza rischia di essere inghiottito. All'osservatore, sembra che la mascella dell'incantatore si apra a dimensioni molto superiori al normale, dopodiché la vittima viene ingoiata. La bocca dell'incantatore ritorna alla sua dimensione normale.

Della vittima non restano segni tangibili: il soggetto inghiottito esiste in una temporanea dimensione "stomaco". La vittima inghiottita subisce 2d8+12 danni contundenti più 12 danni da acido per round mentre è in questa dimensione stomaco. Una creatura inghiottita può aprirsi la strada utilizzando un'arma tagliente o perforante per infliggere 35 danni alla dimensione stomaco (CD 21). Una creatura che riesce a uscire sembra liberarsi la strada dal nulla, comparendo in uno spazio adiacente all'incantatore.

Ogni volta che si lancia questo incantesimo, si crea una separata dimensione stomaco temporanea.

NOVA INCORPOREA

Necromanzia [Morte]
Livello: Chierico 5, mago/stregone 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Creature incorporee o gassose in un'esplosione del raggio di 15 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una nova esplosiva dissolve i corpi immateriali delle creature incorporee e gassose, distruggendole all'istante.

L'incantesimo distrugge 1d4 DV di creature per livello dell'incantatore (massimo 20d4). Di solito, creature come ombre, wraith, spettri, fantasmi e simili creature vengono distrutte, e anche vampiri e creature viventi in forma gassosa vengono colpite, oltre alle creature incorporee. Vengono colpite per prime le creature con minor numero di DV; tra le creature con pari DV, le più vicine al punto di origine dell'esplosione sono influenzate per prime. Nessuna creatura con più di 9 DV può essere colpita, e i DV insufficienti a influenzare una creatura sono sprecati.

OCCHI DEL RE

Evocazione (Convocazione)
Livello: Fame 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Illimitato
Effetto: Sensore magico
Durata: Concentrazione + 5 round, fino a 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca quattro pipistrelli crudeli immondi avvolti da una luce spettrale verde. Simili informatori accompagnano sempre Doresain, il Re dei Ghoul.

I pipistrelli, detti occhi del re, inviano informazioni visive. Si possono evocare

Illustrazione di W. England

gli *occhi del re* in qualsiasi punto si veda, ma questi possono poi viaggiare fuori della linea di visuale dell'incantatore senza problemi. Anche quando fuori della sua linea di visuale, seguono le sue indicazioni mentali. Gli *occhi del re* viaggiano insieme, non separandosi mai di più di 12 metri. Gli *occhi del re* viaggiano alla velocità di 12 metri per round (120 metri al minuto) se osservano l'area come farebbe un umano (osservando principalmente il pavimento) oppure 3 metri per round (30 metri al minuto) se esaminano i soffitti e le pareti oltre al terreno davanti a loro. Utilizzano i loro sensi per percepire l'ambiente circostante, compresa la percezione cieca, di cui godono. Gli *occhi del re* possono percorrere qualsiasi distanza finchè l'incantesimo dura.

Per utilizzare gli *occhi del re* è necessaria concentrazione. Se non ci si concentra, i pipistrelli si muovono per attaccare la più vicina creatura attiva. Una volta terminata la concentrazione, l'incantesimo termina 5 round dopo.

Componente materiale: Una manciata di manto di pipistrello.

Occhi del re

Illustrazione di D. Martin

OSSESSIONE NECROTICA

Necromanzia [Male]
Livello: Chierico 7, mago/stregone 7
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Creatura vivente con una ciste necrotica
Durata: 1 giorno per livello o permanente
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore fa sì che la ciste di un soggetto portatore di una ciste necrotica (vedi l'incantesimo omonimo) avvolga una porzione del suo cervello. Se il soggetto supera il suo tiro salvezza (applicare la penalità del soggetto contro gli effetti della scuola di necromanzia), l'incantatore può comunque provare a influenzarlo suggerendogli un corso di azione (limitato a una o due frasi). L'istruzione deve essere proferita in modo che l'attività suoni ragionevole. Chiedere alla creatura di pugnalarsi, gettarsi su di una lancia, immolarsi, o compiere qualche altra azione palesemente dannosa annulla immediatamente l'istruzione. Il corso di azione suggerito può continuare per l'intera durata dell'incantesimo. Se l'attività suggerita può essere completata in un tempo più breve, allora l'incantesimo ha termine quando il soggetto avrà finito di fare ciò che gli è stato chiesto. L'incantatore può invece specificare delle condizioni che attivino una specifica attività nella durata dell'incantesimo. Se la condizione non viene soddisfatta prima del termine dell'incantesimo, l'azione non viene svolta.

Se il soggetto fallisce il tiro salvezza, la ciste avviluppa una parte più grande del cervello del soggetto, e l'incantatore ottiene permanentemente il totale controllo delle azioni del soggetto. L'incantatore ignora quello che sta provando il soggetto e non ha nessun legame particolare con lui. Se i due condividono un linguaggio comune, l'incantatore può obbligare il soggetto a fargli fare ciò che vuole, nei limiti delle sue capacità. Se non condividono un linguaggio comune, l'incantatore può comunicare solo comandi basilari, come "Vieni qui", "Vai lì", "Combatti", e "Resta fermo". Un soggetto può resistere al controllo, ma la presenza dell'ossessione necrotica nel cervello ne assicura la lealtà. *Protezione dal male* o simile incantesimo non impediscono al soggetto di obbedire ai comandi dell'incantatore: l'ossessione necrotica è già filtrata.

Focus: L'incantatore deve possedere una ciste madre (vedi pagina 26).

PIAGA DEI NON MORTI

Necromanzia [Male]
Livello: Chierico 9, mago/stregone 9
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Uno o più cadaveri nel raggio di azione
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo scatena un grande potere necromantico, rianimando schiere di creature non morte. Questo incantesimo trasforma le ossa o i corpi delle creature morte nel raggio di azione dell'incantesimo in scheletri o zombi non morti che seguono i comandi impartiti dall'incantatore. I non morti rimangono animati finchè non vengono distrutti (uno scheletro o zombi distrutto non può essere animato di nuovo).

Quale che sia il numero o la specie di non morti creati con questo incantesimo, non si possono creare più DV di non morti con questo incantesimo di quattro volte il livello dell'incantatore con un singolo lancio di *piaga dei non morti*.

I non morti creati dall'incantatore rimangono sotto il suo controllo a tempo indeterminato. Non importa quante volte si usi questo incantesimo o *animare morti*, l'incantatore può controllare solo 4 DV di creature non morte per livello dell'incantatore. Il limite imposto da questo incantesimo e l'incantesimo *animare morti* è lo stesso, a indicare che le creature animate tramite entrambi gli incantesimi sono conteggiate nel limite. Se si eccede questo valore, tutte le creature appena create cadono sotto il controllo dell'incantatore, e si perde il controllo di qualsiasi non morto in eccesso per precedenti lanci di questo incantesimo o *animare morti*. Ogni volta che ciò fa sì che l'incantatore liberi solo parte dei non morti sotto il suo controllo tramite questo incantesimo o *animare morti*, sarà lui a scegliere quali non morti liberare finchè i DV totali di non morti sotto controllo non saranno uguali a quattro volte il suo livello dell'incantatore.

Le ossa e i corpi necessari per questo incantesimo seguono le stesse restrizioni di *animare morti* (vedi pagina 204 del *Manuale del Giocatore*). Tutte le ossa e i corpi animati da questo incantesimo devono trovarsi nel raggio di azione dell'incantesimo al momento in cui viene lanciato.

Componente materiale: Uno zaffiro nero del valore di 100 mo o diversi zaffiri neri del valore totale di 100 mo.

POTENZIAMENTO INCORPOREO

Necromanzia [Male]
Livello: Mago/stregone 3
Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un non morto incorporeo per livello
Durata: 24 ore
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Il non morto influenzato da questo incantesimo ottiene un bonus di deviazione +1 alla Classe Armatura, +1d8 punti ferita bonus, un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e un bonus di +2 di resistenza allo scacciare. Ciascuno di questi potenziamenti raddoppia per ogni cinque livelli dell'incantatore, cosicché un incantatore di 20° livello conferisce ai non morti +4 alla CA, +4d8 punti ferita bonus, +4 ai tiri per colpire e +8 di resistenza allo scacciare.

POTENZIAMENTO NECROTICO

Necromanzia [Male]
Livello: Chierico 8, mago/stregone 8
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

L'incantatore richiama la ciste madre ospitata dal suo corpo, attingendo da essa forza, vigore, velocità e maligna fiducia. Mentre l'incantesimo è attivo, l'incantatore ottiene un bonus di potenziamento +8 a Destrezza, Intelligenza e Saggezza e un bonus di armatura naturale +8 alla Classe Armatura mentre la pelle si ricopre di croste e indurisce, un bonus di competenza +5 ai tiri salvezza sulla Tempra e 100 punti ferita temporanei.

Per la durata del potenziamento, l'incantatore non può lanciare nessun altro incantesimo concesso dal talento ciste madre.

Focus: L'incantatore deve possedere una ciste madre (vedi pagina 26).

PROTEZIONE DALL'ENERGIA NEGATIVA

Abiurazione
Livello: Chierico 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La creatura protetta ottiene protezione parziale contro gli effetti di energia negativa. Sottrarre 10 dai danni ai punti ferita inferti da qualsiasi effetto di energia negativa (come gli incantesimi *infliggere*) che colpiscono la creatura protetta.

Gli effetti di energia negativa che non danneggiano direttamente i punti ferita (come *risucchio di energia*) agiscono normalmente sul bersaglio.

PROTEZIONE DALL'ENERGIA POSITIVA

Abiurazione
Livello: Chierico 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura non morta toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La creatura protetta ottiene protezione parziale contro gli effetti di energia positiva. Sottrarre 10 dai danni ai punti ferita inferti da qualsiasi effetto di energia positiva (come gli incantesimi *curare*) che colpiscono la creatura protetta.

Gli effetti di energia positiva che non danneggiano direttamente i punti ferita (come i tentativi di scacciare) agiscono normalmente sul bersaglio.

RIANIMARE NON MORTI

Necromanzia [Male]
Livello: Legame Mortale 5, mago/stregone 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura non morta distrutta toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore dona la capacità di agire a una creatura non morta distrutta dalla perdita di punti ferita (anche a zombi e scheletri che normalmente non possono essere rianimati una volta distrutti). È possibile rianimare un non morto distrutto che è rimasto inattivo per un massimo di un giorno per livello dell'incantatore. Inoltre, lo spirito che anima il soggetto deve essere libero e consenziente a tornare. Se lo spirito che anima il soggetto non è desideroso di tornare, l'incantesimo non funziona; quindi, i soggetti che vogliono ritornare non ricevono alcun tiro salvezza.

Rianimare non morti guarisce i danni per un ammontare totale di 1 punto ferita per Dado Vita del non morto. Il corpo del non morto da rianimare deve essere integro. Altrimenti, le parti mancanti resteranno tali nel momento in cui la creatura viene rianimata. Niente dell'equipaggiamento o proprietà del non morto viene influenzato in alcun modo da questo incantesimo.

Un non morto che è stato trasformato in polvere da un tentativo di scacciare non può essere rianimato da questo incantesimo (perché del non morto rimane solo la polvere).

Il soggetto di questo incantesimo perde un livello o DV (se non ha un livello di classe del personaggio, perde un DV) quando viene rianimato. Questa perdita di livello non può essere ripristinata tramite alcun incantesimo. Se il soggetto è di 1° livello, perde invece 2 punti di Carisma. Un non morto distrutto con incantesimi preparati ha il 50% di perdere qualsiasi incantesimo prima di essere rianimato, oltre a perdere gli incantesimi per avere perso un livello. Un non morto incantatore che non prepara incantesimi (come uno stregone) ha una probabilità del 50% di perdere qualsiasi slot incantesimo inutilizzato come se avesse lanciato un incantesimo, oltre a perdere gli slot incantesimi per la perdita di un livello.

Componente materiale: Una perla nera del valore di almeno 500 mo.

RIFLUSSO DI ENERGIA

Necromanzia [Male]
Livello: Chierico 7, mago/stregone 7
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega

Questo incantesimo funziona come *debilitazione* (vedi pagina 222 del *Manuale del Giocatore*), eccetto che la creatura colpita accumula livelli negativi in un periodo di tempo esteso.

L'incantatore punta il dito e pronuncia l'incantamento, liberando un ago nero di crepitante energia negativa che sopprime la forza vitale di qualsiasi creatura vivente colpisca. Occorre effettuare un attacco di contatto a distanza per colpire. Se il tiro per colpire ha successo, il soggetto all'inizio ottiene un livello negativo, poi continua a guadagnare un altro livello negativo ogni round finché la sua forza vitale lentamente si esaurisce. Il risucchio può essere arrestato solo da una prova riuscita di Guarire con CD 23 o l'applicazione dell'incantesimo *guarigione, ristorare o ristorare superiore.*

Se l'ago nero colpisce una creatura non morta, la creatura ottiene 4d4x5 punti ferita temporanei che durano per 1 ora.

RIGONFIAMENTO NECROTICO

Necromanzia [Male]
Livello: Chierico 3, mago/stregone 3
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Creatura vivente con ciste necrotica
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore fa sì che la ciste di un soggetto già portatore di una ciste necrotica (vedi l'incantesimo omonimo) pulsi e si gonfi. Questa agitazione della ciste necrotica strappa il tessuto vivo ed espande la dimensione della ciste, infliggendo ingenti danni interni al soggetto. Il soggetto subisce 1d6 danni per livello (massimo 10d6) e la metà di questo danno viene considerato danno infame (vedi *Libro delle Fosche Tenebre*) dato che la ciste si espande per avviluppare il tessuto appena necrotizzato. La ciste si riduce alla sua dimensione originale solo quando il danno infame viene guarito. Il danno infame può essere curato solo da magie lanciate all'interno dell'area di un incantesimo *consacrare* o *santificare* (o in un'area naturalmente consacrata o santificata). I danni infami rappresentano una tale violenza malvagia sul corpo o sull'anima di un personaggio che possono essere guariti solo in un luogo sacro da magia sacra.

Focus: L'incantatore deve possedere una ciste madre (vedi pagina 26).

RISTORARE DI MASSA

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chierico 8
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Una creatura per livello, nessuna delle quali può trovarsi a più di 9 m di distanza

Questo incantesimo funziona come *ristorare* (vedi pagina 283 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come indicato sopra.

Componente materiale: Polvere di diamante del valore di 100 mo che viene gettata nell'aria.

RISVEGLIARE NON MORTI

Necromanzia [Male]
Livello: Legame Mortale 6, mago/stregone 7
Componenti: M, S, V, PE
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Tutti i non morti senza mente entro un cerchio di raggio 7,5 m + 1,5 per ogni 2 livelli
Durata: Permanente (I)
Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo dona l'intelligenza ai non morti senza mente come scheletri e zombi. I non morti con un punteggio di Intelligenza non subiscono effetti. I non morti senza mente entro il raggio ottengono Intelligenza 4+1d6. I non morti non possono ottenere più intelligenza del tipico esemplare della loro specie originale. Un cane scheletrico ha semplicemente Intelligenza 2, mentre un orco scheletrico effettua il tiro di dado ma non può avere più di Intelligenza 8. I non morti non recuperano alcuna delle abilità o talenti che avevano in vita.

I non morti recuperano le competenze nelle armi e nelle armature che avevano in vita (si assume che i non morti fossero combattenti in passato a meno che il DM non specifichi altrimenti) e indosseranno armature e impugneranno armi a comando dell'incantatore. Uno zombi guerriero può indossare qualsiasi armatura e impugnare qualsiasi arma semplice o da guerra, mentre un cavallo da guerra zombi può indossare qualsiasi armatura.

I non morti recuperano anche le capacità straordinarie che avevano in vita, come veleno o olfatto acuto.,

I non morti risvegliati ottengono un bonus profano di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà per resistere a *controllare non morti*. I non morti risvegliati ottengono anche resistenza allo scacciare +2 (o mantengono la propria resistenza allo scacciare, se l'hanno, che viene migliorata di +2).

Componente materiale: Un osso delle dita di un umanoide.

Costo in PE: 200 PE.

RITORSIONE ECTOPLASMICA

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

Un involucro di energia che reagisce agli attacchi di contatto incorporei protegge l'incantatore. Qualsiasi creatura che colpisca l'incantatore con un attacco di contatto incorporeo subisce 1d6 danni di forza +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10). Se l'attaccante gode di resistenza agli incantesimi, ne applica l'effetto.

SCHERMO DALLA PROGENIE

Necromanzia
Livello: Chierico 2, mago/stregone 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto non si rianima come progenie non morta nel caso dovesse perire a causa della forma di attacco di un non morto che normalmente la trasformerebbe in una progenie (come la febbre del ghoul). Questo incantesimo non impedisce al soggetto di perire né fornisce altro che la sicurezza che il corpo e lo spirito del soggetto non cadano sotto il controllo di una creatura non morta.

La protezione si applica se la durata è ancora in effetto quando il soggetto muore per la prima volta; non c'è bisogno che l'effetto sia ancora attivo nel periodo immediatamente precedente alla nascita della progenie. L'incantesimo non può essere lanciato sul corpo di un soggetto che è già stato ucciso da un non morto che crea progenie.

SCINTILLA DI VITA

Necromanzia
Livello: Chierico 7, druido 8
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura non morta toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un tocco della mano dell'incantatore avvolge una creatura non morta in un debole bagliore giallo, rendendola vulnerabile a molti dei pericoli che minacciano le creature viventi. Per la durata dell'incantesimo, la creatura non morta è soggetta al danno extra dei colpi critici (e quindi agli attacchi furtivi), danni non letali, risucchio di caratteristica, risucchio di energia, affaticamento, esaurimento e danni a punteggi di caratteristica fisici (sebbene manchi ancora di un punteggio di Costituzione e quindi non possa subire danni alla Costituzione) proprio come se fosse viva.

Perde la sua immunità agli effetti che richiedono un tiro salvezza sulla Tempra, oltre che alla sua invulnerabilità al veleno, effetti del sonno, paralisi, stordimento, malattia ed effetti mortali. Un non morto colpito da questo incantesimo ottiene un bonus ai suoi tiri salvezza sulla Tempra pari al suo bonus di Carisma (se lo ha). (Il bonus non si applica ai tiri salvezza sulla Tempra contro effetti che agiscono anche sugli oggetti). Deve respirare, mangiare e dormire proprio come una creatura normale (sebbene sia difficile

che le ultime due cose entrino in gioco grazie alla breve durata dell'incantesimo).

Mentre è sotto l'effetto di questo incantesimo, l'energia negativa (come gli incantesimi *infliggere*) e l'energia positiva (come gli incantesimi *curare*) guariscono la creatura non morta, anziché danneggiarla.

Una creatura non morta soggetta a questo incantesimo conserva tutti gli altri suoi tratti.

SCRUTARE NECROTICO

Necromanzia [Male]
Livello: Chierico 2, mago/stregone 2
Componenti: *V, S, F*
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Illimitato
Effetto: Il portatore della ciste agisce da sensore magico
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: *No*

L'incantatore può concentrarsi su di uno specifico individuo che ritiene portatore di una ciste necrotica (vedi incantesimo omonimo) e udire o vedere (a sua scelta) come se fosse lì con lui. La distanza non è un fattore, ma l'incantesimo fallisce se l'individuo non ha più la ciste o se il portatore non si trova più nello stesso piano di esistenza dell'incantatore. Se il luogo scelto è adombrato da oscurità magica, l'incantatore non vede nulla. Se il buio è naturale, può vedere in un raggio di 3 metri intorno al centro dell'effetto dell'incantesimo. Lamine di piombo o protezioni magiche (come *campo anti-magia, vuoto mentale o anti-individuazione*) bloccano l'incantesimo, e l'incantatore percepisce che l'incantesimo è stato bloccato.

Tramite *scrutare necrotico* si possono lanciare i seguenti incantesimi: *bocca magica, comprensione dei linguaggi, lettura del magico, linguaggi, messaggio* e *scurovisione*.

Focus: L'incantatore deve possedere una ciste madre (vedi pagina 26).

STELLA INSANGUINATA

Evocazione [Creazione]
Livello: Mago/stregone 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Una stella insanguinata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un costrutto magico detto stella insanguinata che viene proiettato dalle sue mani e fluttua nell'aria in un punto qualsiasi entro il raggio di azione (ogni round, si può spostare la stella insanguinata in qualsiasi punto entro il raggio di azione con un'azione standard spesa a concentrarsi sulla nuova posizione). La stella insanguinata pulsa di una luce color rubino (fornendo illuminazione in un raggio di 6 metri). Ha durezza 10 e 20 punti ferita. Qualsiasi creatura inizialmente indicata entro 3 metri dalla stella insanguinata che subisce danni da una qualsiasi fonte deve effettuare un tiro salvezza. Se fallisce, la vittima subisce 1 danno alla Costituzione. Ogni volta che una vittima o delle vittime restano ferite, è *concesso un nuovo tiro salvezza. Il sangue* sembra fuoriuscire dalla ferita verso la *pulsante stella insanguinata.*

Componente materiale: Un rubino del valore di almeno 30 mo.

SVUOTAMENTO DI SANGUE

Necromanzia [Male, Morte]
Livello: *Legame Mortale 7,* mago/stregone *7*
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Raggio
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore proietta un raggio di energia necromantica dalla sua mano aperta, provocando a qualsiasi creatura colpita dal raggio di svuotare violentemente i vasi sanguigni attraverso la pelle. L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per toccare il soggetto. Se l'attacco di contatto riesce, il soggetto perde metà dei suoi punti ferita (arrotondati per difetto) ed è stordito per 1 round. Se il tiro salvezza sulla Tempra riesce, il soggetto non è stordito.

SVUOTAMENTO DI SANGUE DI MASSA

Necromanzia [Male, Morte]
Livello: Legame Mortale 8, mago/stregone 8
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Raggio
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Tempra parziale e Riflessi nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore proietta un raggio di energia necromantica dalla sua mano aperta, provocando a qualsiasi creatura colpita dal raggio di svuotare violentemente i vasi sanguigni attraverso la pelle. L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per toccare il soggetto. Se l'attacco di contatto riesce, il soggetto perde metà dei suoi punti ferita (arrotondati per difetto) ed è stordito per 1 round. Se il tiro salvezza sulla Tempra riesce, il soggetto non è stordito.

Il sangue espulso viene animato magicamente, producendo una massa multistrato di tessuto resistente e adesivo che intrappola chi vi rimane intralciato. La massa sanguigna fuoriesce immediatamente dal bersaglio *e deve essere ancorata almeno a due punti* opposti (come il pavimento e il soffitto o *pareti opposte*) oppure la massa crollerà e non *avrà altri effetti. Le creature catturate nella* massa sanguigna del raggio di 6 metri restano *intralciate. Il bersaglio originale dell'incantesimo* è automaticamente intralciato.

Una creatura intralciata subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, una penalità di -4 *alla Destrezza effettiva* e non può muoversi. Un personaggio intralciato che cerca di lanciare un incantesimo deve effettuare una prova di Concentrazione o perdere l'incantesimo. Dal momento che la massa sanguigna è animata magicamente, e gradualmente si stringe addosso a chi imprigiona, la prova di Concentrazione è con CD 30.

Chiunque si trovi entro 6 metri dal bersaglio primario quando l'incantesimo viene lanciato deve superare un tiro salvezza sui Riflessi. Se il tiro salvezza riesce, la creatura non è bloccata dalla massa sanguigna ed è libera di agire, sebbene questo possa risultare un problema (vedi sotto). Se il tiro salvezza fallisce, la creatura è bloccata. Una creatura *bloccata può liberarsi spendendo un 1 round* e superando una prova di Forza con CD 25 o una prova di Artista della Fuga con CD 30. Una volta liberata (con l'iniziale tiro salvezza sui Riflessi o dopo, con una prova di Forza o di Artista della Fuga), una creatura può spostarsi molto lentamente tra la massa di sangue animato. Ogni round passato a muoversi permette alla creatura di effettuare una nuova prova di Forza o Artista della Fuga. La creatura si sposta di 1,5 metri per ogni 5 punti di cui il risultato della prova supera 10.

Se si hanno almeno 1,5 metri di massa sanguigna tra di sé e l'avversario, si gode di copertura. Se si hanno almeno 6 metri di massa sanguigna tra di sé e l'avversario, la copertura è totale.

Quando la durata secondaria ha termine, la massa sanguigna diventa solo tessuto inerte in putrefazione.

TERMINAZIONE NECROTICA

Necromanzia [Male]
Livello: Chierico 9, mago/stregone 9
Componenti: V, S, F, PE
Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Creatura vivente con una ciste necrotica
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore fa sì che la ciste di un soggetto portatore di una ciste necrotica (vedi l'incantesimo omonimo) si espanda fisicamente e spiritualmente danneggiandone anima e corpo. Se il soggetto supera il tiro salvezza, subisce 1d6 danni per livello (massimo 25d6), metà dei quali sono considerati danni infami (vedi *rigonfiamento necrotico*).

Se il soggetto fallisce il tiro salvezza, la ciste si espande senza controllo, uccidendolo e divorandone l'anima. *Rianimare morti*, *resurrezione*, *resurrezione pura*, *desiderio* e *miracolo* non possono riportare in vita il soggetto una volta che l'anima è stata divorata: è morto per sempre. Il round seguente alla morte, la ciste fuoriesce dalla carne del soggetto ucciso come non morto indipendente denominato ciste mobile (vedi pagina 92).

Focus: L'incantatore deve possedere una ciste madre (vedi pagina 26).

Costo in PE: 1.000 PE.

TOCCO SPETTRALE

Necromanzia
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersagli: Creatura o creature toccate (fino a una per livello)
Durata: 1 round per livello (I); vedi testo
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un tocco della mano dell'incantatore, che crepita di energia nera, indebolisce la forza vitale delle creature viventi. Ogni tocco incanala energia negativa che infligge un livello negativo al bersaglio e conferisce 5 punti ferita temporanei all'incantatore. Sia il livello negativo che i punti ferita temporanei durano per almeno 1 ora. Un tiro salvezza riuscito sulla Tempra nega il livello negativo e impedisce all'incantatore di ottenere punti ferita temporanei. L'incantatore può utilizzare questo attacco di contatto in mischia una volta per round per un numero di round pari al suo livello.

Qualsiasi carica dell'incantesimo non utilizzata al termine della sua durata viene sprecata.

Una creatura non morta toccata dall'incantatore ottiene 5 punti ferita temporanei mentre l'incantatore ne perde un pari ammontare (senza tiro salvezza). I punti ferita temporanei ottenuti in questo modo durano per 1 ora.

TRAPPOLA FANTASMA

Abiurazione
Livello: Chierico 6, mago/stregone 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

L'incantatore è avvolto da un campo di energia che nega la forma incorporea. Il raggio del campo è di 1,5 metri per livello dell'incantatore. Tutte le creature incorporee in questo campo diventano corporee. Le creature non possono diventare eteree mentre si trovano in questa area, e le creature eteree non posso divenire non eteree mentre sono all'interno di questo campo.

TRASLAZIONE INFESTANTE

Necromanzia
Livello: Chierico 5, mago/stregone 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersagli: Creature non morte in un'esplosione del raggio di 12 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Traslazione infestante trasla i non morti corporei e incorporei in presenze infestanti (vedi pagina 6). L'incantesimo converte 1d4 DV di creature non morte per livello dell'incantatore (massimo 20d4). Le creature non morte con i minori DV vengono colpite per prime, tra le creature con pari DV, vengono colpite per prime quelle più vicine al punto di origine dell'esplosione. Nessuna creatura con 9 o più DV può restarne vittima, e i Dadi Vita insufficienti per colpire una creatura vengono sprecati.

Componente materiale: Un pizzico di polvere di teschio.

VELO DELLA NON MORTE

Necromanzia [Male]
Livello: Chierico 8, mago/stregone 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore ottiene molti dei tratti comuni alle creature non morte. Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore ha immunità agli incantesimi e capacità di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, morte, danni extra dai colpi critici, danni non letali, morte per danno massiccio, risucchio di caratteristica, risucchio di energia, fatica, esaurimento, danno ai punteggi delle caratteristiche fisiche, e qualsiasi effetto che richiede un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non sia innocuo o agisce sugli oggetti. L'incantatore non deve respirare, mangiare o dormire.

Per la durata dell'incantesimo, la Cos dell'incantatore diventa "-". L'incantatore perde qualsiasi bonus ai punti ferita per avere un bonus di Cos (ciò non può ridurre i suoi punti ferita a meno di 1 per DV). Se il modificatore di Cos è normalmente una penalità, l'incantatore non ottiene alcun punto ferita per il lancio di questo incantesimo.

Come una creatura non morta, l'incantatore è danneggiato dagli incantesimi *curare* e guarito dagli incantesimi *infliggere*.

L'incantatore non ottiene il tipo non morto con il lancio di questo incantesimo.

Componente materiale: Uno zaffiro nero del valore di 1.000 mo.

VITALITÀ RIPARATA

Abiurazione
Livello: Chierico 3, druido 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto ottiene immunità alla fatica, esaurimento e danno o risucchio di caratteristica (quale che sia la fonte).

ZANNE DEL RE DEI VAMPIRI

Trasmutazione [Male]
Livello: Assassino 3, guardia nera 3, Legame Mortale 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

All'incantatore crescono zanne da vampiro che gli permettono di effettuare attacchi con il morso con un bonus di attacco +10 più il suo modificatore di Forza. L'attacco con il morso infligge 1d6 danni e 1 danno alla Costituzione. Se l'incantatore effettua un attacco completo con altre armi, può effettuare un attacco con il morso come attacco secondario (-5 al tiro per colpire).

Illustrazione di C. Lukaci

Questo capitolo descrive diversi oggetti comuni, alchemici e magici che potrebbero diventare diffusi in campagne che presentano principalmente non morti. Alcuni funzionano come armi contro i morti viventi, mentre altri sono al servizio della causa della non morte.

OGGETTI SPECIALI E SOSTANZE ALCHEMICHE

L'equipaggiamento speciale di questa sezione è particolarmente adatto per personaggi che hanno spesso a che fare con i non morti (come nemici o alleati).

Aspersorio: La grossa testa cava di questa mazza pesante è in realtà un contenitore capace di tenere mezzo litro di liquido (di solito acquasanta o sconsacrata). Qualsiasi colpo con l'aspersorio ha effetto sul bersaglio come se si trovasse anche nel raggio di spargimento di un'ampolla di acquasanta lanciata (1 danno alle creature non morte e agli esterni malvagi per l'acquasanta, o agli esterni buoni per l'acqua sconsacrata). Un contenitore pieno può essere usato otto volte.

In alternativa, chi lo impugna può decidere di svuotare l'intera riserva con un solo colpo. È come se il bersaglio fosse stato colpito direttamente da un'ampolla di acquasanta (o sconsacrata), ma sottrarre 1 danno per ogni uso già consumato della riserva (ad esempio, un contenitore pieno per soli 5/8 infliggerebbe 2d4-3 danni). Per un colpo del genere non c'è effetto di spargimento.

Riempire il contenitore è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità.

Fuoco da imbalsamazione: Questo liquido dall'odore acre deve essere versato su di un cadavere e lasciato assorbire per almeno 1 minuto prima che il cadavere venga animato come zombi. Una volta animato, se lo zombi subisce anche un solo danno, esplode in una fiamma blu della durata di 1 minuto. Questo fuoco non procura danni allo zombi, ma i suoi attacchi durante questo lasso di tempo infliggono 1d6 danni addizionali da fuoco.

Spargere il fuoco da imbalsamazione sul colpo di una creatura richiede un'azione di round completo. Una singola ampolla della sostanza è sufficiente per una sola creatura di taglia Media o inferiore. Una creatura Grande richiede due ampolle, una creatura Enorme quattro ampolle, una creatura Mastodontica otto ampolle e una creatura Colossale sedici ampolle.

Notte liquida: Questo fluido scuro e appiccicoso fornisce protezione temporanea dai letali raggi del sole alle creature non morte sensitive alla luce diurna. Permette alla creatura di ignorare qualsiasi vulnerabilità alla luce del sole per un'ora intera. Se vittima di un incantesimo o effetto magico che provocherebbe danni extra a una creatura non morta vulnerabile alla luce del sole, la creatura sarebbe considerata priva della vulnerabilità (l'atto consuma tutta la notte liquida, eliminando la protezione contro la luce del sole comune o magica). La notte liquida possiede un distinto odore di fiore-lunare (uno dei suoi ingredienti).

Spargere la notte liquida sul colpo di una creatura richiede un'azione di round completo. Una singola ampolla della sostanza è sufficiente per una sola creatura di taglia Media o inferiore. Una creatura Grande richiede due ampolle, una creatura Enorme quattro ampolle, una creatura Mastodontica otto ampolle e una creatura Colossale sedici ampolle.

Olio fantasma: Questo olio limpido ha una leggera tinta grigia, e strane forme confuse sembrano nuotarvi

all'interno. Quando è applicato a un'arma, l'olio fantasma gli permette di agire normalmente sulle creature incorporee per i successivi 2 round.

Applicare l'olio fantasma a un'arma di qualsiasi taglia è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità. Un'ampolla di olio fantasma contiene liquido sufficiente per un'arma di taglia Media o inferiore. Un'arma Grande richiede due ampolle, un'arma Enorme quattro ampolle, un'arma Mastodontica otto ampolle e un'arma Colossale sedici ampolle.

Ossafragili: Questo unguento deve essere spalamato su delle ossa prima che vengano animate come scheletro. L'unguento riduce l'armatura naturale dello scheletro di 2 punti (fino a un minimo di 0), ma quando lo scheletro viene distrutto, le sue ossa si spezzano e volano via, spedendo schegge in tutte le direzioni. Qualsiasi creatura entro la portata dello scheletro subisce 1 danno perforante per DV dello scheletro (Riflessi CD 15 dimezza, minimo 1 punto).

Spargere l'ossafragili sulle ossa di una creatura richiede un'azione di round completo. Una singola ampolla della sostanza è sufficiente per una sola creatura di taglia Media o inferiore. Una creatura Grande richiede due ampolle, una creatura Enorme quattro ampolle, una creatura Mastodontica otto ampolle e una creatura Colossale sedici ampolle.

Proiettile del sacerdote: Questi proiettili da fionda fatti in vetro cavo sono riempiti con acquasanta. Quando colpiscono un bersaglio, si rompono immediatamente, bagnandolo di acquasanta. I non morti e gli esterni malvagi subiscono 1d4 danni dall'acquasanta oltre al normale danno provocato dal proiettile da fionda. Per contenere acquasanta sufficiente, questi proiettili devono essere più grossi del normale, infliggendo una penalità di -2 ai tiri per colpire.

Questi proiettili sono inutili contro le creature incorporee (dato che non si romperanno all'impatto) a meno che non possiedano anche la proprietà tocco fantasma o qualche altra capacità di influenzare le creature incorporee.

È disponibile anche la versione blasfema di questi proiettili.

Tabella 5-1: Oggetti speciali e sostanze alchemiche

Oggetto	Costo	Peso	Artigianato
Aspersorio	62 mo	4 kg	come un'arma +5 (fabbricare armi)
Fuoco da imbalsamazione	20 mo	0,25 kg	CD 20 (alchimia)
Notte liquida	150 mo	0,25 kg	CD 25 (alchimia)
Olio fantasma	50 mo	0,5 kg	CD 25 (alchimia)
Ossafragili	30 mo	0,25 kg	CD 20 (alchimia)
Proiettile del sacerdote	20 mo	0,3 kg	CD 15 (soffiare il vetro)

POSITOSSINE

Le positossine sono speciali sostanza alchemiche distillate dall'acquasanta e imbevute di energia positiva. Per una creatura non morta corporea, una positossina funziona come un veleno, infliggendo di solito danno o risucchio di caratteristica iniziale e secondario quando il bersaglio fallisce un tiro salvezza sulla Tempra. Il danno o risucchio di caratteristica inflitto dalla positossina non può ridurre il punteggio di caratteristica di una creatura non morta sotto l'1.

Nonostante la loro normale immunità al danno o risucchio dei punteggi delle caratteristiche fisiche (For e Des), i non morti sono vulnerabili ai danni o risucchi di caratteristica provocati dalle positossine. Queste sostanze danneggiano la forma fisica del non morto, e simultaneamente interferiscono con le energie blasfeme che lo tengono animato. Infatti, qualsiasi danno inflitto alla For o Des della creatura non morta da una positossina è in realtà un risucchio permanente di caratteristica, cosa che rende queste sostanze molto temute dalle creature non morte.

Un personaggio non morto corporeo ha una probabilità del 5% di rimanere esposto a una positossina ogni volta che la applica a un'arma o che la prepara per l'uso. Inoltre, un personaggio non morto corporeo che ottiene un 1 naturale sul tiro per colpire con un'arma con positossina deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 o avvelenarsi accidentalmente con la sostanza. Un personaggio che manipola i veleni con sicurezza, come un assassino, può ignorare questi rischi.

Le positossine sono innocue per tutte le creature, compresi i non morti incorporei. Come sostanze soprannaturali, le positossine non funzionano in campi anti-magia o aree simili. Trattare le positossine come veleni ai fini di incantesimi ed effetti come *individuazione del veleno, neutralizza veleno,* e *ritarda veleno.*

Le caratteristiche delle positossine sono riassunte nella Tabella 5-2: "Positossine". I termini sulla tabella sono definiti di seguito.

Tipo: Il metodo con cui viene trasmessa la positossina, e la CD del tiro salvezza sulla Tempra per evitare il danno della positossina. La maggior parte delle positossine è trasmessa per contatto o ferimento, dato che i non morti solito non inalano né ingeriscono sostanze.

Danni iniziali: I danni che la creatura non morta subisce dopo avere fallito il tiro salvezza contro la positossina. Le riduzioni dei punteggi di caratteristica sono temporanei (danni alle caratteristiche) a meno che non siano segnate con un asterisco (*), nel cui caso la perdita è permanente (risucchio di caratteristica).

Danni secondari: L'ammontare di danni che la creatura non morta subisce 1 minuto dopo l'esposizione alla positossina, se fallisce un secondo tiro salvezza. Le riduzioni dei punteggi di caratteristica sono temporanei (danni alle caratteristiche) a meno che non siano segnate con un asterisco (*), nel cui caso la perdita è permanente (risucchio di caratteristica).

Prezzo: Il costo di una dose (una fiala) della positossina. Non è possibile usare o applicare la positossina in una quantità inferiore a una dose. A differenza dei veleni, le positossine non sono illegali, sebbene il costo e la difficoltà nel creare queste sostanze possa limitarne la disponibilità. (Nelle società controllate dai non morti, le positossine sono illegali quanto i veleni in una tipica società).

Artigianato: La CD di Artigianato (alchimia) richiesta per creare la positossina. Le positossine sono molto difficili da distillare; oltre all'alta CD di Artigianato richiesta, il personaggio che le prepara deve essere in grado di incanalare energia positiva per scacciare non morti (o essere assistito da un personaggio che ha questa capacità).

Anatema di lich: Questo unguento bianco-ossa è pericoloso tanto per i non morti incantatori, che per quelli che dipendono dai punteggi delle caratteristiche mentali per gli attacchi speciali. I danni iniziali sono un risucchio permanente.

Essenza celestiale: Questa viscosa sostanza dorata sembra quasi brillare di lucentezza propria.

Mortalità liquida: Questo potente olio è ritenuto dalla maggior parte dei non morti essere un semplice mito. A differenza di altre positossine, può ridurre il punteggio di caratteristica del bersaglio a 0. Qualsiasi creatura non morta la cui Forza sia ridotta a 0 da questa positossina viene completamente distrutta.

Olio di luce solare: Un liquido viscido e fluido, l'olio di luce solare dura solo 24 ore in condizioni diversi da limpida luce del sole.

Pasta di frammenti d'ossa: La ricetta di questa positossina, comprende frammenti d'ossa, che le donano il suo colorito pallido.

Polvere di tomba: Questa polvere grigio-marrone deriva il suo nome dalla sua somiglianza alla polvere comune a tombe e altri luoghi chiusi da tempo.

Tabella 5-2: Positossina

Positossina	Tipo	Danni iniziali	Danni secondari	Prezzo	Artigianato
Anatema di lich	Ferimento CD 17	1 Int* + 1 Sag* + 1 Car*	1d4 Int + 1d4 Sag + 1d4 Car	650 mo	CD 34
Essenza celestiale	Ferimento CD 14	1d6 Sag	2d6 Sag	400 mo	CD 28
Mortalità liquida	Ferimento CD 20	1d4 For*	2d4 For*	1.250 mo	CD 40
Olio di luce solare	Contatto CD 16†	1d3 For*	1d3 Des* + 1d3 For*	1.300 mo	CD 32
Pasta di frammenti d'ossa	Contatto CD 13	1 For*	1d4 For*	750 mo	CD 26
Polvere di tomba	Contatto CD 10	1 Des*	1d4 Des*	100 mo	CD 20
Vin di sangue	Ferimento CD 11	1d4 Car	2d4 Car	250 mo	CD 22

*Risucchio di caratteristica, nessun danno alle caratteristiche.
†O Inserimento CD 9; vedi testo

Vin di sangue: Nel processo di creazione di questa densa positossina cremisi è richiesto l'aglio, rendendola particolarmente dannosa per vampiri e altri non morti con vulnerabilità all'aglio. Queste creature subiscono una penalità di -2 ai loro tiri salvezza sulla Tempra per resistere al danno. Sebbene sia normalmente trasmessa per ferimento, può essere consumata da una creatura vivente per trasmetterla a un vampiro o una simile creatura succhiasangue per ingestione. Una singola dose, se consumata da una creatura vivente, permane nel sangue per 12 ore. Qualsiasi creatura non morta che succhi sangue da una creatura che ha ingerito il vin di sangue deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra come se fosse stata ferita da un'arma con la positossina, sebbene la CD del tiro salvezza scenda a 9.

OGGETTI MAGICI

Qualsiasi mondo che includa un numero significante di non morti può avere sviluppato un'ampia gamma di nuovi oggetti magici progettati per interagire con queste creature. Alcuni sono pensati per il combattimento, mentre altri hanno impieghi più utilitari.

ARMATURE

Armature e scudi magici forniscono una difesa cruciale contro gli attacchi delle creature non morte. Queste due nuove proprietà speciali sono particolarmente appropriate nelle battaglie contro i non morti.

Interdizione ai fantasmi: Un'arma o scudo con questa proprietà permette a chi lo indossa di sommare il bonus di potenziamento dell'armatura o scudo (ma non il suo bonus di armatura o scudo) alla sua Classe Armatura contro attacchi di contatto incorporei (ma non contro altri attacchi di contatto).

Abiurazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *armatura magica*; Prezzo bonus +1.

Ritorsione ectoplasmica: Un'armatura con questa proprietà genera un contraccolpo di energia positiva quando chi la indossa viene colpito da un attacco di contatto in mischia incorporeo. Infligge 1d6 danni alla creatura che attacca (senza tiro salvezza). La proprietà dell'armatura non ha effetto sulle creature corporee.

Abiurazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *ritorsione ectoplasmica*; Prezzo +8.000 mo.

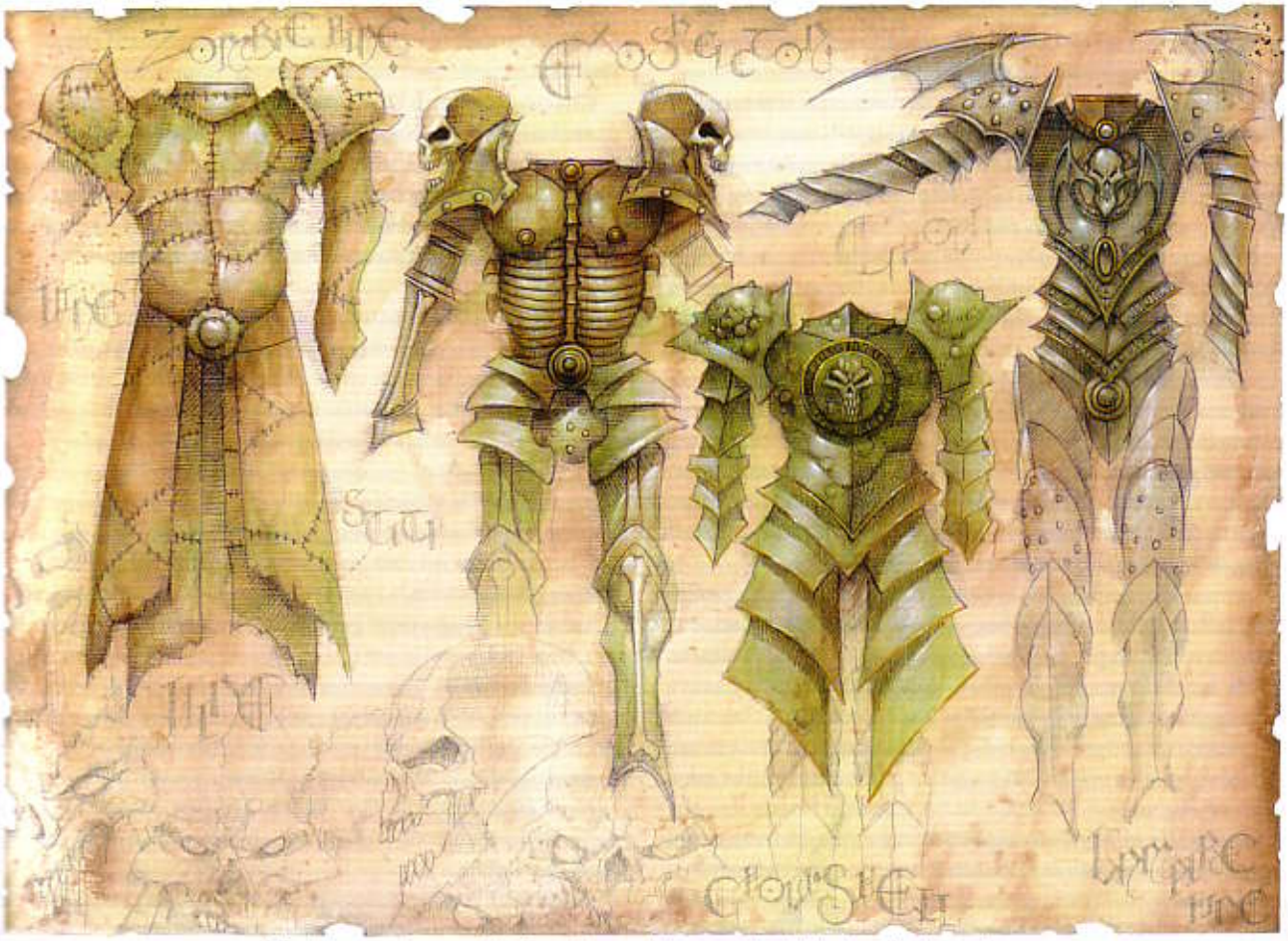


Illustrazione di W. England

Da sinistra a destra: pelle di zombi, esoscheletro, guscio del ghoul, pelle di vampiro

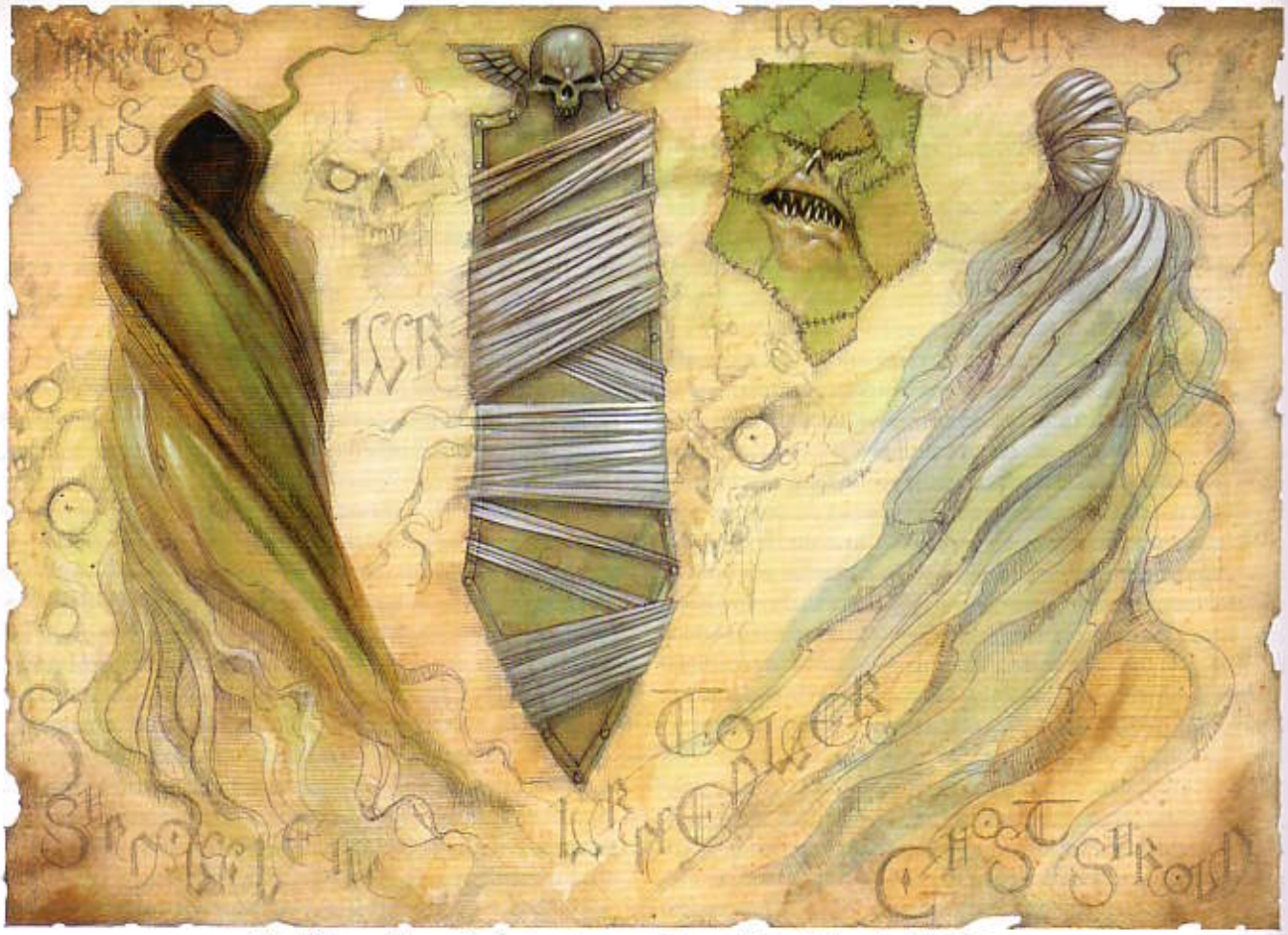


Illustrazione di W. England

Da sinistra a destra: velo d'ombra, torre avvolta, scudo del wight, sudario del fantasma

Armature non morte

Le armature non morte corporee sembrano delle normali armature, in quanto coprono il corpo e forniscono protezione dagli attacchi in mischia e a distanza. Le armature non morte vengono create magicamente con l'essenza di vari tipi di non morti. Ciò conferisce ad alcune armature non morte delle qualità speciali, come riduzione del danno o capacità più esotiche, a seconda del tipo di creatura non morta per cui l'armatura è stata costruita. Le armature non morte incorporee sono addirittura più strane, in quanto conferiscono un bonus di deviazione anziché un bonus di armatura (dato che sono composte da una creatura non morta incorporea).

Residui necromantici del non morto da cui l'armatura è stata estratta restano presenti nella corazza. A volte è possibile determinare facilmente la specie di non morto da cui l'armatura è stata realizzata (ad esempio, l'armatura esoscheletro). Non rimane però abbastanza residuo del non morto originale perché l'armatura venga trattata come una reale creatura non morta (quindi l'armatura non morta non può essere scacciata).

Ognuna di queste armature è un'armatura specifica potenziata dalla magia ed energie necromantiche utilizzate nella sua creazione. Chiunque può indossare un'armatura non morta, anche se coloro con l'appropriata competenza nelle armature ne traggono i maggiori benefici. Per costruire un'armatura non morta, un artigiano ha bisogno, almeno, di avere il talento Creare Armi e Armature Magiche e 5 gradi nell'abilità Conoscenze (religioni).

Esoscheletro: Questa armatura viene preparata con un esoscheletro non morto. L'armatura copre essenzialmente la parte superiore del corpo con una struttura di costole, fornendo protezione uguale a quella di una *corazza di piastre+2* e conferendo riduzione del danno 5/contundente.

Necromanzia debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, Conoscenze (religioni) 5 gradi, *animare morti*; Prezzo 49.500 mo; Peso 15 kg.

Guscio del ghoul: Un'armatura del guscio del ghoul consiste di sezioni di pelle di ghoul cucite e connesse tra di loro per coprire l'intero corpo, salvo la testa, le mani e i piedi. I residui necromantici che sopravvivono nel guscio del ghoul mantengono l'armatura mobile e agevole. Questa *armatura di cuoio+3* permette a chi la indossa di utilizzare *tocco del ghoul* tre volte al giorno, Tempra CD 15.

Necromanzia forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, Conoscenze (religioni) 5 gradi, *creare non morti*; Prezzo 35.230 mo; Peso 7,5 kg.

Pelle di vampiro: Questa armatura è preparata con un singolo strato di pelle di vampiro. I residui necromantici che sopravvivono nel guscio del ghoul mantengono l'armatura mobile e agevole. Oltre a fornire le qualità protettive di una *armatura di cuoio borchiato+3*, la *pelle di vampiro* conferisce a chi la indossa riduzione del danno 5/argento e magia.

Necromanzia forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche; Conoscenze (religioni) 5 gradi, *creare non morti*; Prezzo 63.325 mo; Peso 10 kg.

Pelle di zombi: Questa armatura è preparata con un singolo strato di pelle di zombi. Sebbene rigida fornisce comunque un po' di flessibilità. Questa *armatura di pelle+1* conferisce a chi la indossa riduzione del danno 5/tagliente.

Necromanzia debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, Conoscenze (religioni) 5 gradi, *animare morti*; Prezzo 46.315 mo; Peso 12,5 kg.

Scudo del wight: Uno scudo del wight è uno *scudo leggero di metallo+1* coperto dalla pelle non morta di un wight. Si possono colpire gli avversari con lo scudo del wight, utilizzandolo come

arma secondaria. Vedi la Tabella 7-5: "Armi" a pagina 116 del *Manuale del Giocatore* per i danni inflitti da un colpo di scudo. Utilizzato in questa maniera lo scudo è un'arma da guerra contundente. Ai fini delle penalità ai tiri per colpire, considerare lo scudo del wight un'arma leggera. Se si utilizza lo scudo come arma, si perde il suo bonus alla Classe Armatura fino alla prossima azione del personaggio (di solito fino al prossimo round). Un bonus di potenziamento di uno scudo non migliora l'efficacia dei colpi effettuati con lo scudo.

Quando si riesce a infliggere danni a una creatura vivente con un colpo di scudo del wight, la creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o subire un livello negativo.

Necromanzia forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, Conoscenze (religioni) 5 gradi, *creare non morti*; Prezzo 16.309 mo; Peso 3 kg.

Sudario del fantasma: L'aspetto di un sudario del fantasma è quello di un abito sinuoso in cui il corpo è avvolto, come per la sepoltura. A volte il sudario appare, abbastanza appropriatamente, spettrale e parzialmente trasparente. Un sudario del fantasma preclude l'utilizzo di altre armature. Un sudario del fantasma conferisce un bonus di deviazione +4 e permette a chi lo indossa di effettuare tutti gli attacchi come se possedesse un'arma o un effetto del tocco fantasma.

Necromanzia forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, Conoscenze (religioni) 5 gradi, *creare non morti*; Prezzo 35.000 mo; Peso -.

Torre avvolta: Una torre avvolta è uno *scudo torre*+2 avvolta nel manto funebre di una mummia non morta. Una volta al giorno, chi lo impugna può utilizzare la *torre avvolta* per ricevere copertura totale e la semplice vista del fronte di mummia richiede che tutti gli osservatori davanti allo scudo superino un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 o restino paralizzati dalla paura per 1d4 round.

Necromanzia forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, Conoscenze (religioni) 5 gradi, *creare non morti*; Prezzo 6.330 mo; Peso 22,5 kg.

Velo d'ombra: Un velo d'ombra appare come un'indistinta copertura avviluppante. Un velo d'ombra preclude l'utilizzo di altre armature. Un velo d'ombra conferisce un bonus di deviazione +2. Chi indossa un velo d'ombra è difficile da distinguere nell'ombra, e viene trattato come se avesse occultamento (20% di probabilità di mancare) contro creature con scurovisione, vista cieca o altri apparati sensori che non si affidano alla luce.

Necromanzia forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, Conoscenze (religioni) 5 gradi, *creare non morti*; Prezzo 10.000 mo; Peso -.

RMI

Alcune delle proprietà speciali delle armi presentate di seguito sono pensate per personaggi che combattono i non morti, mentre altre funzionano al meglio nelle mani dei non morti.

Colpo fantasma: Un'arma del colpo fantasma infligge normalmente i danni contro le creature incorporee, quale che sia il suo bonus, proprio come un'arma del tocco fantasma.

Inoltre, un'arma del colpo fantasma può infliggere attacchi furtivi o colpi critici a una creatura non morta incorporea proprio come se la creatura non fosse un non morto.

Solo le armi da mischia possono avere la capacità colpo fantasma.

Evocazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *arma del tocco fantasma, non morto a morto*; Prezzo bonus +2.

Esplosione profana: Un'arma dell'esplosione profana funziona come un'arma profana che esplode di energia negativa dopo avere colpito con un colpo critico. (Questo effetto avviene anche se il bersaglio è normalmente immune ai colpi critici). L'esplosione di energia negativa infligge anche 1d4 danni alla Costituzione di chi la impugna, se è una creatura vivente. Inoltre ai danni extra della capacità profana (vedi sotto), un'arma dell'esplosione profana infligge 1d10 danni extra alle creature viventi con un colpo critico riuscito. Se il moltiplicatore del critico dell'arma è x3, aggiungere invece 2d10 danni extra, e se il moltiplicatore è x4, aggiungere 3d10 danni extra. (Raddoppiare i dadi bonus di danno contro gli esterni buoni). Archi, balestre e fionde così costruite conferiscono l'energia negativa alle loro munizioni. Anche se la capacità profana non è attiva, l'arma infligge comunque i suoi danni extra con un colpo critico riuscito.

Evocazione forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *infliggi ferite critiche*; Prezzo bonus +2.

Esplosione sacra: Un'arma dell'esplosione sacra funziona come un'arma sacra che esplode di energia positiva dopo aver colpito con un colpo critico. (Questo effetto avviene anche se il bersaglio è normalmente immune ai colpi critici). L'esplosione di energia positiva infligge anche 1d4 danni al Carisma di chi la impugna, se è un non morto. Inoltre ai danni extra della capacità sacra (vedi sotto), un'arma dell'esplosione sacra infligge 1d10 danni extra alle creature non morte con un colpo critico riuscito. Se il moltiplicatore del critico dell'arma è x3, aggiungere invece 2d10 danni extra, e se il moltiplicatore è x4, aggiungere 3d10 danni extra. (Raddoppiare i dadi bonus di danno contro gli esterni malvagi). Archi, balestre e fionde così costruite conferiscono l'energia positiva alle loro munizioni. Anche se la capacità sacra non è attiva, l'arma infligge comunque i suoi danni extra con un colpo critico riuscito.

Evocazione forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *cura ferite critiche*; Prezzo bonus +2.

Focus necrotico: L'arma magica serve da tramite per la capacità soprannaturale di risucchiare caratteristiche o risucchiare energia di chi la impugna, permettendogli di infliggere risucchi di caratteristica o livelli negativi tramite l'arma come se attaccasse con le sue armi naturali. Se viene concesso tiro salvezza contro l'effetto, sommare il bonus di potenziamento dell'arma alla CD del tiro salvezza. Solo le armi da mischia possono avere la capacità focus necrotico.

Necromanzia moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *debilitazione, mano spettrale*; Prezzo bonus +3.

Profana: A comando, un'arma profana viene avvolta da crepitante energia negativa nera. Una creatura vivente che impugna un'arma profana così potenziata subisce 1 danno alla Costituzione ogni round in cui regge l'arma. L'effetto resta attivo finchè non viene dato il comando contrario. Un'arma profana infligge 1d6 danni extra alle creature viventi (o 2d6 agli esterni buoni) con un colpo andato a segno. Archi, balestre e fionde così costruite conferiscono l'energia negativa alle loro munizioni. L'arma è anche considerata di allineamento malvagio (al fine di superare la riduzione del danno) quando è avvolta da energia negativa.

Evocazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *infliggi ferite leggere*; Prezzo bonus +1.

Sacra: A comando, un'arma sacra viene avvolta da luminosa energia positiva. Questa energia non danneggia chi la impugna a meno che non sia un non morto, nel qual caso infliggerebbe 1 danno al Carisma per round a chi impugna l'arma finchè questa è carica. L'effetto resta attivo fino a che non viene impartito un nuovo comando. Un'arma sacra infligge 1d6 danni extra ai non morti (o 2d6 agli esterni malvagi). Archi, balestre e fionde così costruite impartiscono l'energia positiva alle loro munizioni. L'arma è anche considerata di allineamento buono (al fine di superare la riduzione del danno) quando avvolta da energia positiva.

Evocazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *cura ferite leggere*; Prezzo bonus +1.

VERGHE

Le verghe magiche dispongono di effetti e capacità uniche. Alcune funzionano come armi, mentre altre non hanno capacità di combattimento salvo le loro proprietà magiche. Le quattro verghe qui descritte si possono incontrare in una campagna che presenti non morti.

Bastone della notte: Questa verga nera costruita con legno dipinto di nero è decorata da simboli religiosi di diverse divinità. Chiunque possieda questa verga ed è in grado di scacciare o intimorire non morti ottiene quattro ulteriori usi al giorno della capacità.

Necromanzia moderata; LI 10°; Creare Verghe, Scacciare Extra, capacità di classe di scacciare o intimorire non morti; Prezzo 7.500 mo.

Scettro degli inferi: Questo semplice bastone d'acciaio contiene diversi glifi incisi lungo la sua forma che recitano promesse di potere sui non morti. Chiunque impugni la verga e abbia il potere di scacciare o intimorire non morti è considerato come se avesse tre livelli in più del suo attuale livello quando fa uso del potere di scacciare o intimorire non morti.

Necromanzia moderata; LI 10°; Creare Verghe, capacità di classe di scacciare o intimorire non morti; Prezzo 9.000 mo.

Verga della padronanza dei non morti: Questa verga di metallo è scolpita in modo da sembrare un cumulo di teschi in miniatura. Chiunque impugni la verga può controllare il doppio dei non morti rispetto al normale. Ad esempio, normalmente un incantatore non potrebbe controllare più DV di non morti di quattro volte il suo livello dell'incantatore, ma mentre impugna una *verga della padronanza dei non morti* può controllare otto volte il suo livello dell'incantatore di non morti.

Necromanzia moderata; LI 10°; Creare Verghe, *dissacrare*; Prezzo 10.000 mo.

Verga della sfida: Questa verga bianca simile a un randello può essere utilizzata come *mazza pesante*+2. Tutti i non morti in un raggio di 9 metri da chi impugna la *verga della sfida* subiscono una penalità di -4 alla loro resistenza allo scacciare.

Necromanzia moderata; LI 10°; Creare Verghe, capacità di classe di scacciare o intimorire non morti; Prezzo 13.000 mo.

OGGETTI MERAVIGLIOSI

L'assortimento di oggetti meravigliosi presenti tra queste pagine copre tutta la gamma dagli oggetti utilitari, agli strumenti di attacco, alle protezioni e alle semplici comodità.

Cornamusa dei dannati: Quando viene suonata, questa cornamusa rinforza i non morti contro lo scacciare. Il suonatore deve effettuare una prova di Intrattenere (strumenti a fiato) con CD 15. Se ha successo, tutti i non morti entro 18 metri ottengono un bonus +4 di resistenza allo scacciare per 10 round.

Necromanzia moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, capacità di intimorire non morti come un chierico di 10° livello; Prezzo 3.000 mo; Peso 2 kg.

Guanti del ghoul: Se indossati da una creatura vivente, questi guanti sporchi praticamente si fondono con la carne di chi li indossa, facendo apparire le mani magre e marce. Una volta per round, chi li indossa può effettuare un attacco di contatto che paralizza il bersaglio per 1d6+2 round (Tempra CD 13 nega). Gli elfi sono immuni a questa paralisi. Chi li indossa può effettuare l'attacco anche come parte di un attacco senz'armi, schianto, artiglio o simile attacco naturale effettuato con la mano, ma in quel caso deve attaccare normalmente (non può utilizzare l'attacco di contatto).

I *guanti del ghoul* non hanno effetto se indossati da costrutti o non morti. Se chi li indossa muore, i guanti tornano al loro normale aspetto.

Necromanzia debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *tocco del ghoul*; Prezzo 10.000 mo.

Guscio sferico

Guscio sferico: I corpi di creature umanoidi sacrificate secondo speciali rituali di necromanzia possono essere deposti in sfere di vetro o cristallo, in modo che si conservino perfettamente e rimangano in mostra per tempo indefinito. Inoltre, i *gusci sferici* conservano le conoscenze intrinseche un tempo possedute dal cadavere preservato all'interno. Chiunque passi una mano sulla superficie della sfera e ordini all'occupante di parlare pronunciando il suo vero nome, gli può porre delle domande. L'interrogatore può porre fino a dieci domande una volta attivato il cadavere. Il cadavere risponde telepaticamente, udibile mentalmente a tutti coloro che si trovino entro 9 metri dalla sfera. La conoscenza del guscio è limitata a quello che conosceva in vita, compresi i linguaggi parlati. Le risposte possono essere brevi, criptiche o ripetitive. Il guscio può essere attivato una volta a settimana. Il guscio può apprendere nuove informazioni mentre è attivo, e queste informazioni possono essere recuperate da successivi interrogatori.

Necromanzia moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *parlare con i morti*; Prezzo 8.500 mo; Peso 350 kg.

Icore ectoplasmico: Quando questa pasta spessa e trasparente viene sparsa su di un oggetto corporeo (cosa che richiede un'azione standard), permette alle creature incorporee di interagire con quell'oggetto come se fossero corporee (in maniera simile a un'arma del tocco fantasma). Una singola fiala copre un'arma, scudo, o armatura di taglia Media o inferiore, o qualsiasi altro oggetto di simili dimensioni. L'effetto dura 1 ora.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *tocco fantasma*; Prezzo 500 mo.

Lira dell'anima inquieta: Quando viene suonata, questa lira indebolisce la capacità delle creature non morte di resistere allo scacciare o intimorire. Il suonatore effettua una prova di Intrattenere (strumenti a corda) con CD 15. Se ha successo, tutti i non morti entro 18 metri subiscono una penalità di -4 alla resistenza allo scacciare (anche portando i loro DV effettivi per lo scacciare sotto i loro normali DV, ma mai sotto l'1) per 10 round.

Necromanzia moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, capacità di scacciare o intimorire non morti come un chierico di 10° livello; Prezzo 3.000 mo; Peso 2,5 kg.

Mantello di resistenza allo scacciare: Questo oggetto blasfemo rende più difficile da scacciare chi lo indossa, aggiungendo un bonus di +4 alla sua resistenza allo scacciare.

Illustrazione di S. Ellis

Necromanzia moderata [male]; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, capacità di intimorire non morti come chierico di 10° livello; Prezzo 11.000 mo.

Manoscritti nicoptici: Questi papiri gemelli raccolgono antiche storie e criptiche profezie di un autore anonimo e quasi certamente pazzo. Nonostante la loro dubbia accuratezza, i manoscritti contengono molte descrizioni utili di incantesimi della scuola di necromanzia, e conferiscono al proprietario un bonus di competenza +5 alle prove di Conoscenze (arcane) effettuate su argomenti legati alla necromanzia finchè le pergamene sono in suo possesso e il personaggio può utilizzare 1d4 round a trovare il riferimento appropriato.

Necromanzia moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, Conoscenze (arcane) 5 gradi; Prezzo 2.500 mo; Peso 1 kg.

Occhiali da giorno: Le lenti di questo oggetto sono fatte di cristallo argentato. Quando vengono posti sugli occhi, chi li indossa può operare senza penalità in situazioni di luce innaturalmente intensa, come potrebbe risultare da *lampo*, *raggio solare* o *esplosione solare*. Come effetto collaterale bonus permette ai vampiri di effettuare un'azione di round completo prima di dissolversi quando incontrano la luce del sole invece di una sola azione parziale.

Trasmutazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scurovisione*; Prezzo 4.500 mo; Peso 0,5 kg.

Occhiali della percezione vitale: Chiunque indossi questi occhiali sa immediatamente se qualsiasi creatura visibile entro 9 metri sia viva, morta, non morta o né viva né morta (come i costrutti).

Divinazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *visione del vero*; Prezzo 2.000 mo.

Rete fantasma: Questo intreccio sottile di fili viene lanciato come una rete, ma ha effetto solo sulle creature incorporee. Se la rete colpisce un bersaglio incorporeo, la creatura non è intralciata, ma viene invece trattata come corporea ai fini di infliggerle danni con attacchi fisici o magici. Può essere colpita da armi normali (sebbene si applichi ancora qualsiasi riduzione del danno la creatura possieda) e non c'è la probabilità del 50% che ignori i danni da una fonte corporea. Una creatura intrappolata da una *rete fantasma* non può diventare eterea (o, se intrappolata nel Piano Etereo, non può tornare al Piano Materiale).

La creatura mantiene tutte le sue altre capacità speciali, e può sfuggire alla rete con una prova di Artista della Fuga con CD 20 (un'azione di round completo). La *rete fantasma* non può essere rotta con la Forza.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *trappola fantasma*; Prezzo 8,000 mo.

Richiamo notturno: Questo fischietto è trasparente ma pesante, forgiato di ferro, non vetro. Assomiglia a un piccolo drago avvolto su se stesso come una lumaca. Quando viene fischiato al buio o di notte su di una tomba contenente un corpo, da sottoterra si anima un cadavere che si apre la strada verso la superficie. Lo zombi serve fedelmente chi ha fischiato finchè non viene distrutto, come se fosse stato creato da *animare morti*. Il fischietto può essere utilizzato solo una volta a settimana; il fischietto non può acquisire più di due seguaci zombi alla volta tramite l'uso del *richiamo notturno*.

Necromanzia debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare morti*; Prezzo 7.000 mo.

Sfera della luce solare: Questa sfera dorata delle dimensioni di un pugno può essere scagliata fino a 15 metri di distanza. Quando arriva al termine della sua traiettoria, detona come un incantesimo *esplosione solare* (Riflessi CD 22 parziale), eccetto che il raggio dell'esplosione è di soli 12 metri.

Invocazione forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *esplosione solare*; Prezzo 6.000 mo; Peso 0,5 kg.

Sudari sacrileghi: Questi sudari sembrano dei comuni drappi funebri e sono spesso decorati con simboli e icone che raffigurano morti rianimati. Se un corpo morto viene avvolto nei sudari e viene pronunciata la parola di comando, il cadavere ritorna in vita come creatura non morta.

La specie di non morto in cui si rianima è determinata dal tipo di sudario: i *sudari inferiori* animano il cadavere come ghast, mentre i *sudari superiori* trasformano il corpo in un wraith. Al momento in cui si rianima la creatura non morta non è sotto il controllo di nessuno, sebbene possa essere comandata o controllata tramite i normali metodi.

Avvolgere un corpo richiede 10 minuti. La magia dei sudari è utilizzabile solo una volta, dopodichè i drappi si trasformano in polvere.

Necromanzia forte; LI 12° (inferiore) o 16° (superiore); Creare Oggetti Meravigliosi, *creare non morti* (inferiore) o *creare non morti superiori* (superiore); Prezzo 3.600 (inferiore) o 6.400 mo (superiore); Peso 5 kg.

INNESTI NON MORTI

Gli innesti non morti sono formati di carne non vivente attaccata ad un corpo ancora vivo, risultati di infami esperimenti da necromanti viventi e sacerdoti della morte desiderosi di diventare più simili a ciò che più venerano pur restando in vita.

Gli innesti hanno le proprie statistiche. Un innesto può migliorare qualche capacità o caratteristica di una creatura a cui è attaccato, o conferire alla creatura qualche nuova capacità. Ad esempio, un innesto potrebbe conferire a una creatura un attacco naturale o un bonus intrinseco a un punteggio di caratteristica. Alcuni innesti sono capaci di azioni indipendenti: ciò significa di solito che l'innesto può attivare una capacità o effettuare un'azione senza che il personaggio debba utilizzare un'azione per farlo. Questi innesti agiscono sempre durante il turno del personaggio.

Gli innesti non sono oggetti magici, ma in termini di gioco funzionano in maniera molto simile. Un personaggio con il talento Innestare Carne (vedi pagina 27) può creare e applicare innesti. Il creatore deve trovarsi in un ambiente tranquillo e confortevole, di solito un laboratorio alchemico ma in certi anche un tempio malvagio o simile locale. Ha bisogno di una riserva di materiale, che di solito comprende carne o parti del corpo prese da un'altra creatura del tipo o specie appropriata. Il costo dei materiali è riassunto nel costo della creazione dell'innesto. Creare un innesto costa metà del prezzo di mercato fornito, e funziona altrimenti proprio come la creazione di un oggetto meraviglioso, compreso il tempo richiesto, la preparazione di incantesimi e la spesa di componenti, focus o PE richiesti dagli incantesimi.

Un innesto non irradia magia una volta completato, e non viene conteggiato nel limite degli oggetti magici indossati da una creatura. Non ha un livello dell'incantatore. Un innesto è molto difficile, se non impossibile, da recuperare come tesoro. Dovrebbe essere conteggiato nel valore del tesoro della creatura con l'innesto, e ciò significa che le creature con innesti saranno comunque sfide appropriate per il loro normale Grado di Sfida, ma avranno meno tesoro.

ACQUISIRE UN INNESTO NON MORTO

Qualsiasi incantatore con il talento Innestare Carne (vedi pagina 27) e gli appropriati prerequisiti può creare e applicare un innesto non morto. I membri della classi di prestigio maestro esangue (vedi pagina 43) in realtà ricevono certi innesti gratuitamente con la progressione di livello, e divengono anche più pratici nell'uso dei loro innesti.

Braccio debilitante: Un braccio debilitante è un arto magro di carne essiccata e indurita. Conferisce un bonus intrinseco di +4 alla Forza della creatura innestata. Due volte al giorno, la creatura innestata può utilizzare un tocco debilitante per infliggere un

livello negativo a una creatura vivente. Rimuovere il livello negativo richiede un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14. Un contatto andato a vuoto non è conteggiato nel limite giornaliero.

Innestare Carne, *debilitazione*; Prezzo 40.000 mo.

Braccio fantasma: Questo grigio braccio incorporeo non può essere utilizzato per manipolare oggetti solidi. La creatura innestata può però utilizzare il braccio fantasma per scagliare un attacco di contatto incorporeo che infligge 1d6 danni, l'equivalente dell'attacco di tocco corruttore del fantasma. Considerare il braccio un'arma secondaria, ma poiché è incorporeo non ha un punteggio di Forza e quindi non ottiene bonus né penalità ai tiri per i danni per la Forza dell'utilizzatore.

Innestare Carne, *transizione eterea*; Prezzo 6.000 mo.

Braccio indebolente: Un braccio indebolente è un avambraccio scheletrico che conferisce un bonus intrinseco di +4 alla Forza della creatura innestata. Due volte al giorno, la creatura innestata può utilizzare un tocco indebolente. Una creatura vivente toccata subisce 1d6 danni alla Forza. Un tocco a vuoto non è conteggiato nel limite giornaliero.

Innestare Carne, *tocco del vampiro*; Prezzo 40.000 mo.

Braccio paralizzante: Un braccio paralizzante è un arto rigido di carne non morta conservata. Conferisce un bonus intrinseco di +4 alla Forza della creatura innestata. Due volte al giorno, la creatura innestata può utilizzare un tocco paralizzante. Una creatura vivente toccata deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o restare paralizzata per 1d6+2 minuti. Gli elfi sono immuni a questo tocco paralizzante. Un tocco che va a vuoto non viene conteggiato nel limite giornaliero.

Innestare Carne, *riposo inviolato, tocco del ghoul*; Prezzo 40.000 mo.

Braccio zombi: Un braccio zombi è un arto in perenne putrefazione. Conferisce un bonus intrinseco di +2 alla Forza della creatura innestata, ma ne riduce anche permanentemente la Destrezza di 2. La creatura innestata può utilizzare il braccio zombi per effettuare attacchi di schianto; il danno inflitto è lo stesso di uno zombi della taglia della creatura.

Innestare Carne, *animare morti*; Prezzo 25.000 mo.

Lingua di mohrg: Questa lunga lingua cartilaginosa presenta degli artigli sulla punta. La creatura innestata può effettuare attacchi di contatto con la lingua (considerata come un'arma secondaria). Un attacco riuscito paralizza il bersaglio per 1d4 minuti (Tempra CD 17 nega).

Innestare Carne, *tocco del ghoul*; Prezzo 24.000 mo.

Maglia d'ossa: La maglia d'ossa assomiglia a un'arma costruita con ossa e frammenti d'ossa intrecciati, ma fa in realtà parte del corpo di una creatura. La maglia d'ossa conferisce un bonus di armatura naturale +2 alla CA della creatura innestata.

Innestare Carne, *animare morti*; Prezzo 16.000 mo.

Mano mummificata: Questa mano avvizzita è avvolta nei resti di drappi funebri. La creatura innestata può utilizzare la mano mummificata per effettuare un attacco di schianto; il danno inflitto è lo stesso di uno zombi della taglia della creatura. Inoltre, tre volte al giorno, la creatura innestata può trasferire la putrefazione della mummia con un attacco di schianto. La scelta di utilizzare la putrefazione della mummia deve essere compiuta prima di effettuare il tiro per colpire; se l'attacco va a vuoto, l'uso è sprecato. Il tiro salvezza sulla Tempra per resistere alla putrefazione della mummia è CD 16.

Innestare Carne, *contagio*; Prezzo 16.200 mo.

Mano scheletrica: La creatura innestata può utilizzare questa mano ossea per effettuare attacchi con l'artiglio. Il danno inflitto è lo stesso di uno scheletro della taglia della creatura.

Innestare Carne, *animare morti*; Prezzo 3.000 mo.

Occhio di bodak: Questo vuoto occhio bianco si infila nell'incavo oculare vuoto di una creatura umanoide e gli permette di effettuare un attacco con lo sguardo una volta al giorno. La creatura deve utilizzare un'azione standard per mirare una creatura con lo sguardo, e il raggio di azione dell'effetto è 9 metri. Un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 nega l'effetto. A differenza dello sguardo mortale del bodak, un bersaglio che muore per questo attacco non si trasforma più in bodak 24 ore dopo.

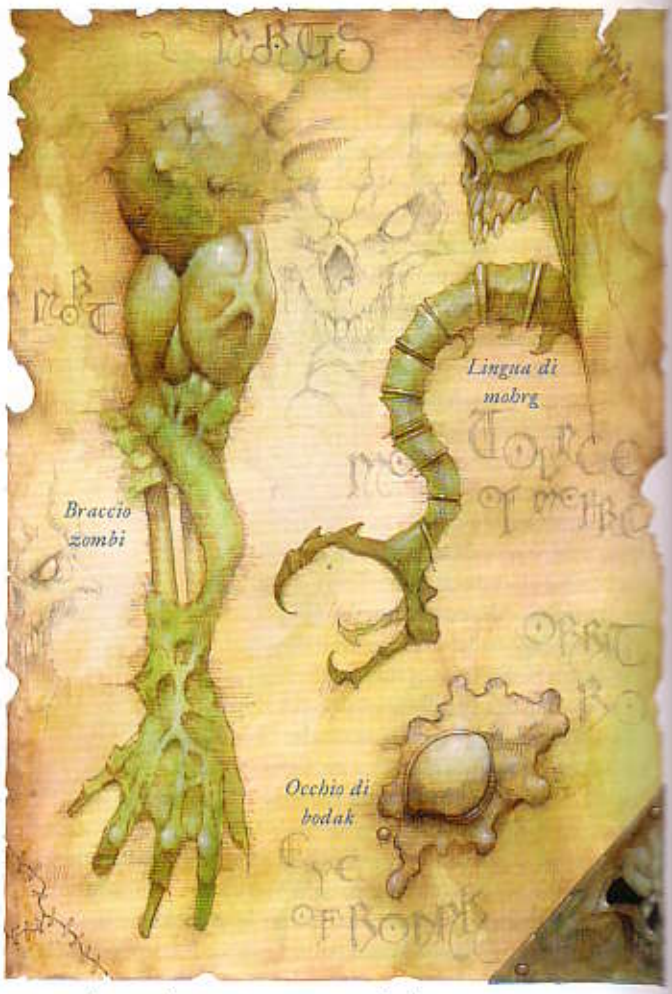


Illustrazione di W. England

Innestare Carne, *dito della morte*; Prezzo 25.000 mo.

Occhio di fiamma: Questa gemma cremisi a forma di occhio si infila nel bulbo oculare vuoto di una creatura umanoide e può produrre una *palla di fuoco* una volta al giorno a comando. La *palla di fuoco* infligge 10d6 danni (Riflessi CD 14 dimezza). Metà dei danni sono da fuoco, e l'altra metà sono danni divini che danneggiano anche i bersagli resistenti al fuoco.

Innestare Carne, *palla di fuoco*; Prezzo 10.800 mo.

Occhio mummificato: Questa sfera rigida e rotonda si infila nel bulbo oculare vuoto di una creatura umanoide e a prima vista sembra molto simile a un normale occhio, ma ha un aspetto vitreo e non si muove all'interno del bulbo. La creatura innestata può utilizzare *sguardo penetrante* come una incantatore di 12° livello una volta al giorno.

Innestare Carne, *sguardo penetrante*; Prezzo 50.000 mo.

Pelle non morta: Questa pelle grigia e marcia conferisce alla creatura innestata il 25% di resistenza ai colpi critici e agli attacchi furtivi, in maniera simile a un'*armatura della fortificazione leggera*. La resistenza non è cumulativa con simili capacità.

Innestare Carne, *animare morti*; Prezzo 16.000 mo.

Zanne vampiriche: Queste zanne affilate sostituiscono i denti di una creatura. La creatura innestata ottiene la capacità di succhiare sangue da una vittima vivente tramite le sue zanne, dopo avere superato una prova di lotta. Se immobilizza l'avversario, ne succhia il sangue, infliggendo 1d4 danni alla Costituzione ogni round. Effettuando con successo un attacco di risucchio, la creatura innestata ottiene 5 punti ferita temporanei che rimangono per 1 ora.

Innestare Carne, *tocco del vampiro*; Prezzo 25.000 mo.

Illustrazione di C. Lukacs

I mostri e gli archetipi non morti di questo capitolo aiuteranno i DM a creare incontri unici e terrificanti per i loro giocatori.

UTILIZZARE QUESTO CAPITOLO

Questi mostri sono presentati nello stesso formato di quelli del *Manuale dei Mostri*. Ogni scheda è composta da un blocco statistiche, che fornisce informazioni base di gioco sulla creatura in forma succinta, e un passaggio di testo descrittivo in cui sono discussi la fisiologia, gli attacchi, le capacità speciali e altre importanti peculiarità della creatura. Qualsiasi capacità non descritta nella scheda della creatura è discussa nel *Manuale dei Mostri* o nella *Guida del* DUNGEON MASTER.

GRADI DI SFIDA

La Tabella 6-1 fornisce una lista di tutti i nuovi mostri presentati in questo capitolo, elencati per Grado di Sfida. Sono riportati anche gli archetipi di mostri, elencati secondo le creature di esempio fornite nella descrizione dell'archetipo.

ARCHETIPI

In aggiunta ai nuovi mostri, questo capitolo include anche numerosi archetipi che possono essere aggiunti a creature già esistenti: bruto fantasma, creatura mummificata, creature umbratile, fossile rianimato, ghoul della tomba, mezzo-vampiro, necromentale, necropolitano, non morto evoluto, pupillo incappucciato, sciame mutaforma. A meno che non sia specificato altrimenti (come per il mezzo-vampiro), si tratta di archetipi acquisiti invece che ereditati.

Come descritto nel *Manuale dei Mostri*, una creatura può disporre di più archetipi, sebbene questi debbano essere aggiunti uno alla volta. Quindi, alcuni archetipi non possono essere utilizzati contemporaneamente, grazie ai cambiamenti apportati al tipo di una creatura. Ad esempio, l'archetipo del necropolitano e il fossile rianimato possono entrambi essere applicati a una creatura umanoide, ma non sulla stessa creatura. Una volta aggiunto uno di questi archetipi, il tipo della creatura cambia in non morto, quindi non soddisfa più i requisiti del secondo archetipo.

TIPI E SOTTOTIPI COMUNI

Molte delle creature descritte in questo capitolo hanno simili sottotipi, ognuno dei quali ha la propria serie di tratti (indicata nella sezione "Qualità speciali" per tutte le creature applicabili).

Tratti dei non morti

A meno che non sia indicato altrimenti in una scheda, tutte le creature non morte hanno i seguenti tratti.

– Nessun punteggio di Costituzione.

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Immunità agli incantesimi e le capacità di influenza mentale, veleno, effetti della magia del sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti di morte, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla tempra a meno che non funzioni sugli oggetti o sia innocuo.

– Immunità ai danni extra per colpi critici, danni non letali, danni ai punteggi delle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, fatica, esaurimento, e morte per danno massiccio.

Tabella 6-1: Nuovi mostri elencati per Grado di Sfida

GS	Non morto
1/2	Divoratore di carcasse
1	Vestiario
2	Essiccatore
2	Compagno omicida
2	Falena della tomba
2	Larva crudele
3	Aliante di pelle
3	Mezzo-vampiro gnoll barbaro*
3	Murk
3	Quell
3	Precluso
3	Sciame di topi d'ossa
3	Segugio fantasma*
4	Cantore spettrale
4	Cervello nella giara
4	Ciste mobile
4	Sciame di topi cadavere
5	Necropolitano mago umano*
5	Seppellitore
6	Belva distorcente umbratile*
6	Elementale della terra Grande necromentale*
6	Guscio reietto
6	Influenza pestilenziale
6	Nube di mosche di sangue
6	Ogre mummificato*
6	Progenie cinerea
6	Wraith del vuoto
6	Wraith evoluto*
7	Cantore della cripta
7	Ghoul della tomba monaco umano*
7	Pupillo incappucciato ettin*
7	Salma del gelo
7	Skirr
8	Wight massacratore
9	Amniota del sangue
9	Blasfemo
9	Cadavere brutale
9	Golem di terra di cimitero
9	Volto
10	Megaraptor fossile rianimato*
11	Figlio di atropal
11	Lamento
12	Mietitore entropico
14	Ossario
15	Angelo della rovina
16	Mummia re druido sciame mutaforma
16	Vestigia dei sogni

*Esempio di creatura dalla descrizione dell'archetipo.

– Non possono guarire i propri danni se non possiedono un punteggio di Intelligenza. L'energia negativa può guarire le creature non morte. (Vedi "Metabolismo dei non morti", pagina 8).

– Utilizzano il modificatore di Carisma per le prove di Concentrazione.

– Non rischiano la morte per danno massiccio, ma quando vengono ridotte a 0 o meno punti ferita sono automaticamente distrutte.

– Non possono essere riportate in esistenza tramite *rianimare morti* o *reincarnazione*. *Resurrezione* e *resurrezione pura* possono agire solo sui non morti consenzienti, ma questi incantesimi trasformano i non morti nelle creature viventi che erano prima di diventare non morti.

– Competenza nelle armi naturali, nelle armi semplici, e in qualsiasi arma menzionata nella scheda.

– Competenza con qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) sia descritta indossare, così come con tutti i tipi più leggeri. I non morti che non sono riportati indossare alcuna armatura non sono competenti nelle armature. I non morti sono competenti negli scudi se sono competenti in qualsiasi forma di armatura.

– I non morti non respirano, mangiano o dormono.

Tratti degli incorporei

Una creatura incorporea non ha corpo fisico. Può essere danneggiata solo da altre creature incorporee, armi magiche o creature che colpiscono come armi magiche, e incantesimi, capacità magiche o capacità soprannaturali. È immune a tutte le forme di attacco non magiche. Anche quando viene colpita da incantesimi o armi magiche, una creatura incorporea ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea (eccetto l'energia positiva, l'energia negativa, effetti di forza come *dardo incantato*, o attacchi effettuati tramite armi del tocco fantasma). Sebbene non sia un attacco magico, l'acquasanta può colpire una creatura non morta, ma un colpo di acquasanta ha una probabilità del 50% di non avere effetto.

Una creatura incorporea non ha bonus di armatura naturale ma ha un bonus di deviazione pari al suo modificatore di Carisma (sempre almeno +1, anche se il punteggio di Carisma della creatura normalmente non fornisce un bonus).

Una creatura incorporea può entrare o attraversare oggetti solidi (ma non effetti di forza), ma deve rimanere adiacente all'esterno dell'oggetto, e quindi non può attraversare completamente un oggetto il cui spazio sia superiore al proprio. Le creature incorporee possono anche attraversare e agire nell'acqua con la stessa facilità che nell'aria. Le creature incorporee non possono cadere o subire danni da caduta.

Gli attacchi di una creatura incorporea ignorano l'armatura naturale, armatura e scudi, ma i bonus di deviazione ed effetti di forza (come *armatura magica*) funzionano normalmente contro di loro. Le creature incorporee non possono effettuare prove di sbilanciare o lotta, né possono essere sbilanciate o impegnate in

SCIAMI NON MORTI E SCACCIARE

Dato che gli sciami non morti sono composti di molte deboli creature non morte, sono più vulnerabili allo scacciare dei normali non morti. Per tutti i fini legati alla prova di scacciare o il danno dello scacciare, considerare uno sciame di non morti come se avesse solo la metà (50%) dei suoi normali Dadi Vita. Sommare la resistenza allo scacciare solo dopo avere dimezzato i DV dello sciame.

Esempio: Uno sciame di topi cadavere ha 8 Dadi Vita. Viene trattato come se avesse solo 4 DV ai fini di determinare il successo di una prova di scacciare (ed è quindi molto più facile da scacciare di una creatura non morta da 8 DV). Inoltre per ogni 4 DV di non morti influenzati dal tiro per il danno dello scacciare del chierico, il chierico scaccia uno sciame. Se il livello da chierico del personaggio che scaccia è 8 o più, lo sciame di topi cadavere viene distrutto anziché scacciato.

lotta. Infatti, non possono effettuare alcuna azione fisica che muoverebbe o manipolerebbe un avversario o il suo equipaggiamento, né sono soggette a queste azioni. Le creature incorporee non hanno peso e non fanno scattare le trappole attivate dal peso.

Una creatura incorporea si muove silenziosamente e non può essere udita da prove di Ascoltare se non lo desidera. I sensi non visivi, come olfatto acuto e vista cieca, sono inefficaci o solo parzialmente efficaci nei confronti di creature incorporee. Le creature incorporee possiedono un innato senso della direzione e possono muoversi a piena velocità anche quando non possono vedere.

Ulteriori informazioni sulla forma incorporea sono fornite nella sezione "Dirigere incontri con i non morti" a partire da pagina 135.

Tratti degli sciami

Uno sciame non ha un fronte o retro definito né un'anatomia definibile, quindi ignora i colpi critici o gli attacchi ai fianchi. Uno sciame composto di creature Minuscole subisce metà danni dalle armi taglienti e perforanti. Uno sciame composto da creature Minute o Piccolissime è immune ai danni dalle armi.

Ridurre uno sciame a 0 punti ferita o meno lo fa disperdere, sebbene i danni subiti fino a quel punto non peggiorano la sua capacità di attaccare o resistere agli attacchi. Gli sciami non divengono mai barcollanti né morenti a causa dei danni. Non possono neppure essere sbilanciati, afferrati o spinti, né possono afferrare a loro volta.

Uno sciame è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che mira uno specifico numero di creature (compresi incantesimi a bersaglio singolo come *disintegrazione*) con l'eccezione di incantesimi e capacità di influenza mentale se lo sciame possiede un punteggio di Intelligenza e una mente alveare. Uno sciame subisce una penalità di -10 ai tiri salvezza contro incantesimi o capacità che agiscono su di un'area, come molti incantesimi di invocazione e armi a spargimento. Se l'attacco ad area non concede tiro salvezza, lo sciame subisce invece danni raddoppiati.

Sebbene gli sciami siano estremamente difficili da contrastare con attacchi fisici, possiedono alcune vulnerabilità speciali, come segue. Una torcia accesa brandita come arma improvvisata infligge 1d3 danni da fuoco per colpo. Un'arma con una capacità speciale come infuocata o gelo infligge tutto il suo danno da energia con ogni colpo, anche se il normale danno dell'arma non influenza lo sciame. Una lanterna accesa può essere utilizzata come arma a spargimento, infliggendo 1d4 danni da fuoco a tutte le creature nei quadretti adiacenti a dove si rompe.

Gli sciami composti di creature Minute o Piccolissime sono suscettibili a forti venti, come quelli generati dall'incantesimo *folata di vento*. Ai fini di determinare gli effetti del vento su di uno sciame, considerarlo come una creatura della stessa taglia delle creature che lo compongono. Gli effetti del vento infliggono 1d6 danni non letali allo sciame per livello dell'incantesimo (o Dado Vita della creatura originante, nel caso di effetti come il turbine di un elementale dell'aria).

Uno sciame reso privo di sensi tramite il danno non letale diventa disorganizzato e si disperde, e non si riformerà fino a quando i suoi punti ferita non saranno in eccesso dei danni non letali.

Gli sciami ottengono anche la capacità distrazione, descritta di seguito.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni di uno sciame che inizia il suo turno con lo sciame nel proprio quadretto è nauseata per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra nega l'effetto (CD 10 + 1/2 dei DV dello sciame + modificatore di Cos dello sciame). Anche con un tiro salvezza riuscito, lanciare o concentrarsi su incantesimi all'interno dell'area di uno sciame richiede una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). L'utilizzo di abilità che richiedono pazienza e concentrazione richiedono una prova di Concentrazione con CD 20. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

ALIANTE DI PELLE

Non morto Piccolo
Dadi Vita: 4d12 (26 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 12 m (media)
Classe Armatura: 15 (+1 taglia, +4 Des), contatto 15, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +2/-2 (+10 quando attaccato)
Attacco: Tocco +7 in mischia (1d4)
Attacco completo: Tocco +7 in mischia (1d4)
Spazio/Portata: 75 cm/0 m
Attacchi speciali: Fondersi, rubare pelle
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, dieta dipendente, lanciare aliante, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +5, Vol +5
Caratteristiche: For 10, Des 19, Cos -, Int 4, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +5, Nascondersi +7, Osservare +5
Talenti: Allerta, Arma Accurata
Ambiente: Colline fredde
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (5-8)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Un grumo di flaccida membrana fluttua nell'aria, prima trasportato dalla corrente, e poi piegando rapidamente si precipita verso di voi.

Aliante di pelle

Illustrazione di S. Ellis

Gli alianti di pelle sono creature non morte fatte della pelle rubata alle loro precedenti vittime. Si nutrono della pelle delle creature viventi, sostituendo la propria membrana costantemente in putrefazione, oltre che a utilizzarla per procreare nuovi alianti di pelle.

Gli alianti di pelle sono tutti diversi. Mostrano una gamma di diversi colori, a seconda delle creature da cui hanno raccolto le pelli. Molti alianti di pelle presentano ciuffi di peli o pelliccia marci, trofei raccolti senza intenzione da precedenti vittime.

Un aliante di pelle non ha corpo, solo apertura alare, che è di circa 1,5 metri. Pesa intorno a 2,5 kg.

COMBATTIMENTO

Un aliante di pelle attacca atterrando su di una vittima e fondendo una porzione della sua membrana non morta con la pelle della vittima.

Dieta dipendente: Un aliante di pelle è con dieta dipendente (vedi la sezione "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) dalla pelle, che acquisisce utilizzando la sua capacità rubare pelle.

Lanciare aliante (Str): Quando un aliante di pelle ha assorbito 4 punti di Carisma (tramite la sua capacità rubare pelle; vedi sotto), cerca di ritirarsi in un luogo sicuro dove potrà effettuare un'azione di round completo per procreare un nuovo aliante di pelle dalla pelle rubata. Un aliante di pelle appena lanciato ha un numero di punti ferita pari all'attuale totale dell'originale (il suo totale massimo di punti ferita è pari al totale massimo dell'originale, anche se i suoi attuali punti ferita sono inferiori a quella cifra).

Fondersi (Str): Se un aliante di pelle colpisce una creatura Piccola o più grande con un attacco di contatto in mischia, si fonde con il corpo dell'avversario. Un aliante di pelle attaccato è effettivamente in lotta con la preda. L'aliante di pelle perde il suo bonus di Destrezza alla CA, ma quando è fuso, è difficile da rimuovere. L'aliante di pelle riceve un bonus razziale di +12 alle prove di lotta (già calcolato nelle statistiche precedenti).

Un aliante di pelle fuso può essere colpito da armi o a sua volta impegnato in lotta. Per rimuovere un aliante di pelle fuso da una lotta, l'avversario deve riuscire a immobilizzare l'aliante di pelle, staccando così di forza la creatura e infliggendole anche 1d6 danni.

Rubare pelle (Str): Un aliante di pelle ruba porzioni della pelle dell'avversario, assorbendole direttamente dentro di sé, infliggendo 1d4 danni al Carisma ogni round in cui rimane fuso. Una volta inflitti 4 danni al Carisma, si stacca e vola via per generare un altro aliante. Se la vittima raggiunge Carisma 0 prima che un aliante di pelle abbia inflitto 4 danni al Carisma, l'aliante di pelle si stacca e si mette alla ricerca di un nuovo bersaglio.

Illustrazione di W. England

Amniota del sangue

AMNIOTA DEL SANGUE

Non morto Enorme
Dadi Vita: 10d12 (65 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura: 26 (-2 taglia, +5 Des, +13 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta: +7/+19
Attacco: Schianto +9 in mischia (2d6+6 più richiamo di sangue)
Attacco completo: Schianto +9 in mischia (2d6+6 più richiamo di sangue)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Richiamo di sangue
Qualità speciali: Vista cieca 18 m, riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, fame insaziabile, tratti delle melme, autoprogenie, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +8, Vol -2
Caratteristiche: For 19, Des 20, Cos -, Int -, Sag 1, Car 1
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o amnion (4-8)
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 11-15 DV (Enorme); 16-30 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Questa ameba di vita incompleta, un grumo di sangue animato delle dimensioni di una piccola casa, è famelica nel volere aggiungere altro sangue al suo corpo melmoso.

Il sangue mezzo congelato di vittime passate fornisce all'amniota del sangue la sua forma, e i suoi legami al Piano dell'Energia Negativa forniscono la capacità di muoversi alla creatura. Priva di mente, cerca solo di perforare il carapace carnoso di tutte le creature viventi che le capita di incontrare in modo da attingere al sangue che contiene.

Sebbene queste creature siano prive di mente, vestigia di vittime passate completamente private del sangue le rimangono impresse. Gli osservatori a volte vedono memorie o volti casuali formarsi brevemente sulla superficie di un amniota del sangue, solo per svanire nella sua massa senza forma pochi momenti dopo.

COMBATTIMENTO

Quando un amniota del sangue percepisce una potenziale preda, si muove rapidamente per affrontarla, sperando di attingere a pieno al sangue della sua vittima.

Richiamo di sangue (Sop): Ogni volta che un amniota del sangue colpisce una creatura vivente in combattimento in mischia, il suo tocco fa sì che il corpo del bersaglio espella una porzione del proprio sangue tramite i suoi pori. Questa capacità è inefficace su vegetali o melme. Il sangue espulso si accumula e scorre lungo la distanza tra la preda e l'amniota del sangue. Questo attacco infligge 1d4 danni alla Costituzione dell'avversario.

Fame insaziabile: Un amniota del sangue ha fame insaziabile (vedi la sezione "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) di sangue, che soddisfa tramite l'uso della sua capacità richiamo di sangue.

Tratti delle melme: Nonostante sia un non morto, un amniota del sangue ha tutti i benefici e gli svantaggi di una melma. Come le melme, gli amnioti del sangue non ricevono alcun talento. Gli amnioti del sangue sono senza mente e immuni a tutti gli incantesimi e capacità di influenza mentale, e sono ciechi, ottenendo così immunità agli attacchi con lo sguardo, effetti visivi, illusioni e altre forme di attacco che si affidano alla vista. Gli amnioti del sangue sono anche immuni al veleno, agli effetti di *sonno* magici, paralisi, metamorfosi e stordimento e ignorano i danni extra dai colpi critici e gli attacchi ai fianchi.

Autoprogenie (Str): Se un amniota del sangue infligge durante la sua esistenza tanti danni alla Costituzione quanto il suo pieno ammontare di punti ferita, si autoriproduce, dividendosi in due identici amnioti, ognuno dei quali con un numero di punti ferita pari al normale totale massimo dell'amniota del sangue originale.

ANGELO DELLA ROVINA

Non morto Grande
Dadi Vita: 26d12 più 29 (198 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 15 m (scarsa)
Classe Armatura: 28 (-1 taglia, +2 Des, +13 armatura naturale, +4 deviazione), contatto 15, colto alla sprovvista 26
Attacco base/Lotta: +13/+30
Attacco: Artiglio +21 in mischia (2d6+18)*
Attacco completo: 2 artigli +20 in mischia (2d6+18) più 2 schianti d'ala +15 in mischia (1d6+11) più tocco di putrefazione*
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Aura di putrefazione, tocco di putrefazione
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/adamantio e magia, scurovisione 18 m, resistenza agli incantesimi 24, tratti dei non morti, grazia sacrilega
Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +18, Vol +26
Caratteristiche: For 37, Des 14, Cos -, Int 20, Sag 20, Car 18
Abilità: Ascoltare +29, Cercare +29, Concentrazione +29, Conoscenze (arcane) +29, Diplomazia +6, Muoversi Silenziosamente +26, Nascondersi +18, Osservare +29, Percepire Intenzioni +29, Sapienza Magica +31, Sopravvivenza +5 (+7 seguendo tracce)
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Robustezza, Robustezza Migliorata†, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 15
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 27-36 DV (Grande); 37-63 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Angelo della rovina

Illustrazione di F. Jarvis

*Comprende i modificatori per il talento Attacco Poderoso
†Nuovo talento descritto a pagina 30.

Una repellente creatura di forma umana molto alta, con lunghe ali marce e pelle che cade a brandelli, produce in continuazione rivoli di immondizia rifiuti, creando una pozza di putridume da cui si erge.

A parodia di un vero angelo, un angelo della rovina può sembrare simile a un esterno angelico solo per caso, non per intento. È una creatura non morta che viene sostenuta dalla putrefazione.

Quando una creatura in salute crolla e si liquefa nella morte, un'essenza indefinibile fuoriesce da essa come sporcizia dall'acqua putrida di una spiaggia stagnante. Questa carne in decomposizione irradia nel dissiparsi un'energia essenziale, e un angelo della rovina può nutrirsi del potere che vi risiede.

Un angelo della rovina è alto 2,7 metri e pesa tra i 250 e i 350 kg. Gli angeli della rovina parlano Comune e Abissale.

COMBATTIMENTO

Un angelo della rovina preferisce letteralmente gettarsi nel combattimento, dato che ovunque poggi il suo tocco, produce una riserva di corruzione liquida in continua rigenerazione.

Un angelo della rovina attacca normalmente usando il suo talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -5 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +5 ai tiri per i danni.

Aura di putrefazione (Sop): Quando la creatura non è in volo, rivoli di vile corruzione fuoriescono dal suo corpo, generando e rinnovando costantemente una pozza di sporcizia putrescente tutto intorno alla creatura.

La pozza di sporcizia di un angelo della rovina è una propagazione del raggio di 4,5 metri. Qualsiasi creatura corporea che si trovi sul terreno all'interno dell'area deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 27 ogni round o subire 5d6 danni (la metà se supera il tiro salvezza) mentre la carne soccombe alla putrefazione. La creatura deve anche superare un successivo tiro salvezza sulla Volontà con CD 27 (che abbia o meno superato il suo primo tiro salvezza) o restare nauseata per 1 round.

In ogni round in cui una creatura subisce danni dall'aura di putrefazione di un angelo della rovina, esso guarisce 5 danni per vittima.

Tocco di putrefazione (Sop): Un angelo della rovina che colpisce un singolo avversario con più di un attacco in un round ne fa marcire la carne. L'effetto infligge automaticamente 1d6+6 danni extra e guarisce l'angelo della rovina di 5 danni.

Grazia sacrilega (Sop): Un angelo della rovina somma il suo modificatore di Carisma come bonus a tutti i suoi tiri salvezza e come bonus di deviazione alla sua Classe Armatura. (Il blocco statistiche già riflette questi bonus).

BLASFEMO

Non morto Medio
Dadi Vita: 18d12+30 (147 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 20 (+1 Des, +9 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta: +9/+18
Attacco: Morso +18 in mischia (1d8+13 più contatto blasfemo)
Attacco completo: Morso +18 in mischia (1d8+13 più contatto blasfemo)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Contatto blasfemo, carica erratica
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, riduzione del danno 5/tagliente, immunità al freddo, fame insaziabile, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7, Vol +13
Caratteristiche: For 28, Des 12, Cos -, Int 5, Sag 15, Car 10
Abilità: Ascoltare +10, Osservare +10, Sopravvivenza +7
Talenti: Attacco Naturale Migliorato (morso), Robustezza (4), Robustezza Migliorata†, Seguire Tracce
Ambiente: Pianure o colline fredde
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 19-36 DV (Medio)
Modificatore di livello: -
†Nuovo talento descritto a pagina 30.

Simile a un cadavere che è stato disseppellito e modificato chirurgicamente, questa creatura è alta oltre due metri, ma straordinariamente magra. Le braccia sono estremamente lunghe, che penzolano fino a mezzo polpaccio. La testa è ampia e a forma di cuneo, con una larga bocca che si apre più di quanto possa quella di un normale umanoide. I suoi denti brillano come frammenti di ghiaccio nero.

Creati in tempi ormai dimenticati da maghi folli alla ricerca della creazione del perfetto guardiano non morti, i blasfemi si aggirano ancora per zone dimenticate, con l'intenzione di distruggere le creature che non siano malvagie con il loro morso blasfemo. Si incontrano di solito nei pressi delle rovine di antiche città dove la magia aveva un valore superiore alla libertà personale o alla morale. Se i segreti della creazione o evocazione di un blasfemo ancora esistono, sono sepolti in uno di questi luoghi.

Ogni blasfemo è creato da parti di diversi cadaveri antichi, con i denti raccolti tramite specifici sacrifici a potenze malvagie. I blasfemi non sono però brutali e lenti costrutti; sono rapidi e letali, consapevoli di ciò che li circonda e capaci di scegliere un proprio corso d'azione.

I blasfemi sono poco più bassi di 2,1 metri e pesano intorno ai 95 kg.

I blasfemi parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

Un blasfemo riverbera di potere malvagio, che si concentra nei suoi denti. Quindi, i blasfemi caricano in combattimento in quasi tutte le situazioni, cercando di mordere le loro vittime il più in fretta possibile.

Contatto blasfemo (Sop): Ogni volta che un blasfemo morde una creatura non malvagia, la creatura è frastornata per 1 round e subisce 1d6 danni alla Forza. Non c'è tiro salvezza contro questo effetto.

Carica erratica (Str): Quando un blasfemo carica, può effettuare una svolta di massimo 90 gradi durante il suo movimento. Si applicano ancora tutte le altre restrizioni per la carica. Ad esempio, non può attraversare un quadretto che blocca o rallenta il movimento, o uno che contiene una creatura. Un blasfemo deve avere linea di visuale sul bersaglio mirato all'inizio del suo turno.

Fame insaziabile: Un blasfemo ha fame insaziabile (vedi la sezione "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) di Forza, che soddisfa utilizzando la sua capacità contatto blasfemo.

BRUTO FANTASMA

I bruti fantasmi sono resti di animali, bestie magiche e vegetali senzienti: creature senza il Carisma minimo necessario per diventare fantasmi. Vagano senza meta, infestando i luoghi in cui sono morti e piangendo in eterno la loro disgrazia.

Un bruto fantasma sorge spesso dalle stesse circostanze che hanno costretto il suo compagno o padrone terreno a proseguire l'esistenza dopo la morte. Potrebbe trattarsi della cavalcatura di un paladino tradito, l'amato animale di un bambino morto tragicamente, la quercia bruciata di una driade fantasma, o il compagno animale di un druido assassinato. Nella maggior parte dei casi, dare riposo alla creatura associata pone fine anche al bruto fantasma.

A volte, alcune bizzarre circostanze possono produrre un bruto fantasma senza un compagno intelligente. Ad esempio, una foresta improvvisamente obliterata da un malvagio attacco magico potrebbe ritornare come bosco fantasma popolato da spiriti inquieti neppure completamente consapevoli della propria distruzione.

Blasfemo

Illustrazione di T. Baxa

ESEMPIO DI BRUTO FANTASMA

Questo esempio utilizza un cane da galoppo grande come creatura base.

Contro avversari sul Piano Materiale

Segugio bruto fantasma
Non morto Medio (Animale atipico, Incorporeo)
Dadi Vita: 2d12 (13 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: Volare 9 m (6 quadretti) (perfetta)
Classe Armatura: 14 (+2 Des, +2 deviazione), contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +1/-
Attacco: Nessuno
Attacco completo: Nessuno
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Bava distruttiva
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, visione crepuscolare, manifestazione, ringiovanimento, olfatto acuto, tratti dei non morti, resistenza allo scacciare +2
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche: For -, Des 15, Cos -, Int 2, Sag 12, Car 15
Abilità: Ascoltare +13, Cercare +8, Nascondersi +8, Nuotare +3, Saltare +4, Sopravvivenza +1 (+9 seguendo tracce con l'olfatto acuto)
Talenti: Allerta, Seguire Tracce
Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Contro avversari eterei

Segugio bruto fantasma
Non morto Medio (Animale atipico, Incorporeo)
Dadi Vita: 2d12 (13 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: Volare 9 m (6 quadretti) (perfetta)
Classe Armatura: 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +1/+3
Attacco: Morso +3 in mischia (1d6+3 più 1d6 energia negativa)
Attacco completo: Morso +3 in mischia (1d6+3 più 1d6 energia negativa)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Bava distruttiva
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, visione crepuscolare, manifestazione, ringiovanimento, olfatto acuto, tratti dei non morti, resistenza allo scacciare +2
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche: For 15, Des 15, Cos -, Int 2, Sag 12, Car 15
Abilità: Ascoltare +13, Cercare +8, Nascondersi +8, Nuotare +3, Saltare +4, Sopravvivenza +1 (+9 seguendo tracce con l'olfatto acuto)
Talenti: Allerta, Seguire Tracce
Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Combattimento

Contro gli avversari eterei, un segugio fantasma può utilizzare il suo terrificante morso, che infligge anche 1d6 danni da energia negativa.

Bava distruttiva (Sop): Le zanne di un bruto fantasma colano brillante bava ectoplasmica. L'ectoplasma si dissipa a contatto con la materia non vivente, ma se tocca una creatura vivente, quell'avversario deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o subire 1d6 danni da energia negativa. La bava può essere trasmessa tramite l'attacco di morso o lasciata cadere addosso a una creatura vicina. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Manifestazione (Sop): Come creatura eterea, un segugio fantasma non può influenzare né essere influenzato da nulla che si trovi nel mondo materiale. Quando si manifesta, il segugio fantasma diventa visibile ma resta incorporeo. Un segugio fantasma manifestato resta sul Piano Etereo ma può essere attaccato da avversari sia sul piano Materiale che Etereo.

Ringiovanimento (Sop): Un segugio fantasma che verrebbe altrimenti distrutto ritorna alla sua vecchia dimora in 2d4 giorni effettuando con successo una prova di livello (1d20 + 2) contro CD 16. Un segugio fantasma è legato più strettamente alle altre creature rispetto a spiriti più intelligenti. Spesso è il compagno di una creatura fantasma, ma può anche restare affascinato o reso furioso da una creatura vivente che si introduce nel suo dominio. Ritorna sempre dall'oggetto del suo attaccamento piuttosto che a un posto fisso.

Abilità: Un segugio fantasma ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Nascondersi e Osservare. Ottiene anche un bonus razziale di +8 alle prove di Sopravvivenza quando segue tracce con l'olfatto. (Questi bonus sono già conteggiati nelle statistiche presentate).

CREARE UN BRUTO FANTASMA

"Bruto fantasma" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi animale, bestia magica o vegetale con un punteggio di Carisma inferiore a 8 (da qui in poi indicata come "creatura base"). La creatura segue le regole dei fantasmi (come descritto nel *Manuale dei Mostri*) eccetto come indicato di seguito.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in non morto (animale, bestia magica o vegetale atipico) e ottiene i sottotipi

Segugio bruto fantasma

Illustrazione di W. Reynolds

incorporeo e atipico. Non c'è bisogno di ricalcolare bonus di attacco, tiri salvezza o punti abilità. La taglia è immutata.

Dadi Vita: Aumentare a d12.

Velocità: Un bruto fantasma ha una velocità di volare di 9 metri (a meno che la creatura base non abbia una velocità di volare superiore), con manovrabilità perfetta.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale è lo stesso della creatura base ma si applica solo agli incontri eterei. Quando un bruto fantasma si manifesta (vedi sotto), il suo bonus di armatura naturale è +0 ma come creatura incorporea ottiene un bonus di deviazione pari al suo modificatore di Carisma o +1, quale sia il valore più alto.

Attacchi: Un bruto fantasma mantiene tutti gli attacchi della creatura base, sebbene quelli che facciano affidamento sul contatto fisico non agiscono sulle creature non eteree.

Danni: Contro le creature eteree, un bruto fantasma utilizza i valori di danno della creatura base. Contro le creature non eteree, un bruto fantasma di solito non può infliggere danni fisici ma può utilizzare gli attacchi speciali, se ne possiede, quando si manifesta (vedi sotto).

Attacchi speciali: Un bruto fantasma mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base, sebbene quelli che si affidino sul contatto fisico non influenzino le creature non eteree. Il bruto fantasma ottiene anche un attacco speciale selezionato dalla lista seguente. I tiri salvezza hanno una CD di 10 + 1/2 dei DV del bruto fantasma + il modificatore di Car del bruto fantasma a meno che non sia indicato altrimenti.

Ululato raccapricciante (Sop): Il lamentoso ululato di un bruto fantasma gela il cuore dei vivi. La creatura può ululare con un'azione standard. Tutte le creature viventi in un raggio di 9 metri devono superare un tiro salvezza sulla Volontà o restare spaventate per 2d4 round; quelli che si trovano a più di 9 metri ma entro 90 metri devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o restare scosse per 2d4 round. È un effetto di paura sonoro, necromantico e di influenza mentale. Una creatura che riesce a salvarsi contro l'ululato raccapricciante non può essere influenzato dall'ululato della stessa creatura per 24 ore.

Tocco corruttore (Sop): Un bruto fantasma che colpisce un bersaglio vivente con il suo attacco di tocco corruttore infligge 1d4 danni. Contro gli avversari eterei, somma il suo modificatore di Forza ai tiri per colpire e per i danni. Contro gli avversari materiali, somma solo il suo modificatore di Destrezza ai tiri per colpire.

Apparizione (Sop): Un bruto fantasma può rendersi più spaventoso aumentando la propria taglia naturale. Può apparire due volte più grande del normale per un totale di 10 minuti ogni giorno (il tempo non deve essere continuo). Questo ingrandimento è illusorio; il bonus di attacco e la Classe Armatura della creatura restano immutati. Un bruto fantasma ottiene però un bonus di circostanza +4 alle prove di Intimidire e Raggirare quando è ingrandito.

Bava distruttiva (Sop): Dalla bocca del bruto fantasma cola una luminescente bava ectoplasmica che esiste sia in forma eterea che corporea. L'ectoplasma si dissipa a contatto con il materiale non vivente, ma se tocca una creatura vivente, l'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o subire 1d6 danni da energia negativa. La bava può essere trasmessa tramite un attacco con il morso contro avversari eterei, o con un attacco di contatto in mischia contro un avversario sul Piano Materiale. In alternativa, la bava può essere semplicemente sputata su di una creatura vicina con un attacco di contatto a distanza.

Qualità speciali: Un bruto fantasma ottiene le tre qualità speciali descritte di seguito.

Manifestazione (Sop): Come creature eteree, i bruti fantasma non possono essere influenzati o influenzare nulla che si trovi nel mondo materiale. Quando si manifestano, i bruti fantasma diventano visibili ma restano incorporei. Un bruto fantasma manifestato può colpire con un attacco di contatto, se ne ha uno, o con un'arma del tocco fantasma (se può impugnare un'arma). Un bruto fantasma manifestato resta sul Piano Etereo ma può essere attaccato da avversari sia sul Piano Etereo che quello Materiale.

Ringiovanimento (Sop): In gran parte dei casi distruggere un bruto fantasma è difficile con il solo combattimento. Lo spirito "distrutto" si rigenererà in 2d4 giorni. Un bruto fantasma che verrebbe altrimenti distrutto ritorna alla sua vecchia dimora con una prova di livello effettuata con successo (1d20 + DV del bruto fantasma) contro CD 16. Di regola, l'unico modo definitivo per liberarsi di un bruto fantasma è determinare il motivo della sua esistenza e sistemare qualsiasi cosa gli impedisca di riposare in pace. Il metodo esatta varia con ogni spirito e può richiedere un discreto ammontare di ricerche.

A differenza di altri spiriti più intelligenti, un bruto fantasma è di solito strettamente legato ad altre creature. Spesso è il compagno di una creatura fantasma, ma potrebbe anche rimanere affascinato o reso furioso da una creatura vivente che si introduce nel suo dominio. Ritorna sempre dall'oggetto del suo attaccamento piuttosto che in un luogo predisposto.

Resistenza allo scacciare (Str): Un bruto fantasma ha resistenza allo scacciare +2.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base, eccetto che il bruto fantasma non ha punteggio di Costituzione, e il suo punteggio di Carisma aumenta di 8. Ai fini di combattere creature sul Piano Materiale non ha punteggio di Forza, ma il suo punteggio di Forza è lo stesso della creatura base contro gli avversari eterei.

Abilità: Un bruto fantasma ha un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Nascondersi e Osservare.

Organizzazione: Solitario o associato a fantasmi, o lo stesso della creatura base.

Grado di Sfida: GS della creatura base +2.

Tesoro: Nessuno.

Allineamento: Generalmente neutrale.

Modificatore di livello: +5.

CADAVERE BRUTALE

Non morto Grande
Dadi Vita: 20d12+50 (150 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 21 (-1 taglia, +12 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta: +10/+22
Attacco: Morso +12 in mischia (2d6+13)*
Attacco completo: Morso +12 in mischia (2d6+13)* e 2 artigli +7 in mischia (1d6+9)*
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, lacerare
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente e magia, scurovisione 18 m, senza mente, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +13
Caratteristiche: For 26, Des 10, Cos -, Int -, Sag 12, Car 8
Abilità: -
Talenti: Attacco Poderoso[B], Robustezza Migliorata†[B]
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 21-30 DV (Grande); 31-60 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Cadavere brutale

*Comprende i modificatori per il talento Attacco Poderoso.
*Nuovo talento descritto a pagina 30.

Dal buio della notte fuoriesce uno spaventoso cadavere a gigante. Per quanto i suoi occhi siano spenti e privi di intelligenza, lo sguardo della creatura promette comunque una rapida morte a chiunque riesca ad afferrare e stritolare nella sua possente mano.

Qualsiasi esercito di non morti sarebbe felice di reclutare un cadavere brutale. La sua pura potenza combinata alla sua assoluta devozione a qualsiasi padrone e sufficientemente potente da comandarlo, assicura una rapida vittoria contro avversari interiori. Naturalmente, sono pochi a poter comandare un cadavere brutale. Quindi, queste creature sono spesso incontrate a vagabondare nella notte cercando soltanto di stritolare, distruggere e lacerare.

COMBATTIMENTO

Un cadavere brutale non utilizza mai trucchi o strategie. Si lancia in avanti, cerca di afferrare e lacerare i suoi avversari finché questi non smettono di muoversi.

Un cadavere brutale normalmente attacca utilizzando il suo talento Attacco Poderoso prendendo una penalità di -5 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +5 ai tiri per i danni.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, un cadavere brutale deve colpire con un attacco con l'artiglio. Può poi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità.

Senza mente (Str): I cadaveri brutali sono privi di mente, non hanno punteggio di Intelligenza, quindi non hanno abilità. Un cadavere brutale è immune a tutti gli incantesimi e capacità che influenzano la mente.

Lacerare (Str): Un cadavere brutale che vince una prova di lotta dopo un attacco con l'artiglio riuscito stabilisce una presa, afferrando il corpo dell'avversario e strappandone la carne. Questo attacco infligge 3d6+12 danni extra.

CANTORE DELLA CRIPTA

Non morto Medio (Incorporeo)
Dadi Vita: 7d12 (45 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 9 m (perfetta)
Classe Armatura: 19 (+4 Des, +5 deviazione), contatto 19, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +3/-
Attacco: Tocco incorporeo +7 in mischia (1d8)
Attacco completo: Tocco incorporeo +7 in mischia (1d8)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Melodia risucchiante, creare progenie
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, debolezza alla luce del sole, tratti degli incorporei, tratti dei non morti, resistenza allo scacciare +2
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +6, Vol +7
Caratteristiche: For -, Des 18, Cos -, Int 14, Sag 14, Car 20
Abilità: Ascoltare +14, Cercare +12, Intimidire +13, Intrattenere (Cantare) +14, Nascondersi +14, Osservare +14
Talenti: Allerta, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario, corale (2-4), o coro (6-11)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 8-17 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Una figura solitaria e indistinta inizia a cantare. L'inquietante melodia echeggia nell'aria, spingendovi a ballare. La musica vi fa rabbrividire, ma al contempo sorridere. Come può esistere qualcosa di così spaventoso e incantevole allo stesso tempo?

La voce del cantore della cripta è l'orrore perfetto: contemporaneamente splendida e tremenda. Queste creature non morte sembrano a volte suonare spettrali violini, flauti, tamburi o qualsiasi altro strumento di loro scelta, che varia di cantore in cantore.

Come creature incorporee, i cantori della cripta sono privi di peso.

Un cantore della cripta non parla mai direttamente, sebbene possa fornire istruzioni o risposte con i testi della sua musica. Di solito in Comune, a volte in Abissale.

COMBATTIMENTO

La forza e la protezione di un cantore della cripta risiede nella sua musica. Un cantore della cripta cerca di intrappolare le sue vittime nella sua musica, e poi privarle della vita con la stessa

Illustrazione di S. Ellis

melodia. Se minacciato, un cantore della cripta si ritira in una parete o altra barriera fisica vicina.

Creare progenie (Sop): Qualsiasi umanoide ucciso da un cantore della cripta tramite la sua melodia risucchiante (vedi sotto) diventa un cantore della cripta 1d4 round dopo. La progenie è sotto il comando del cantore della cripta che l'ha creata e ne rimane schiava fino alla sua distruzione. Non possiede nessuna delle capacità che aveva in vita.

Melodia risucchiante (Sop): Un cantore della cripta canta costantemente, creando un'attrazione carica di magia. Tutte le creature entro 18 metri da un cantore della cripta devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18 o restare frastornate finchè prosegue la musica. Si tratta di un effetto di compulsione, sonoro, che influenza la mente.

All'inizio del round successivo a quello in cui sono rimaste frastornate, le creature che hanno fallito il primo tiro salvezza devono effettuarne un secondo (con la stessa CD) per evitare di restare soggette dell'incantesimo *estasiare* (vedi pagina 229 del *Manuale del Giocatore*). Le vittime estasiate iniziano ad accumulare 1d2 livelli negativi per round per la durata del canto, finchè restano nel raggio di azione della capacità. Se una creatura ottiene un numero di livelli negativi almeno pari ai suoi Dadi Vita, muore e diventa una progenie.

Quando un cantore della cripta infligge livelli negativi a una vittima, ottiene 5 punti ferita temporanei per ogni livello negativo inflitto. Questi punti ferita temporanei durano per 1 ora.

Le creature che riescono a salvarsi dopo avere udito la musica di un cantore della cripta non possono divenire di nuovo vittime della musica di quel cantore della cripta a meno che questi non smetta di cantare per 1 round completo (liberando tutti coloro che teneva precedentemente in soggezione) e iniziando un nuovo canto. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Debolezza alla luce del sole (Str): Un cantore della cripta è totalmente privo di poteri alla luce naturale del sole (non un semplice incantesimo *luce diurna*) e ne rifugge.

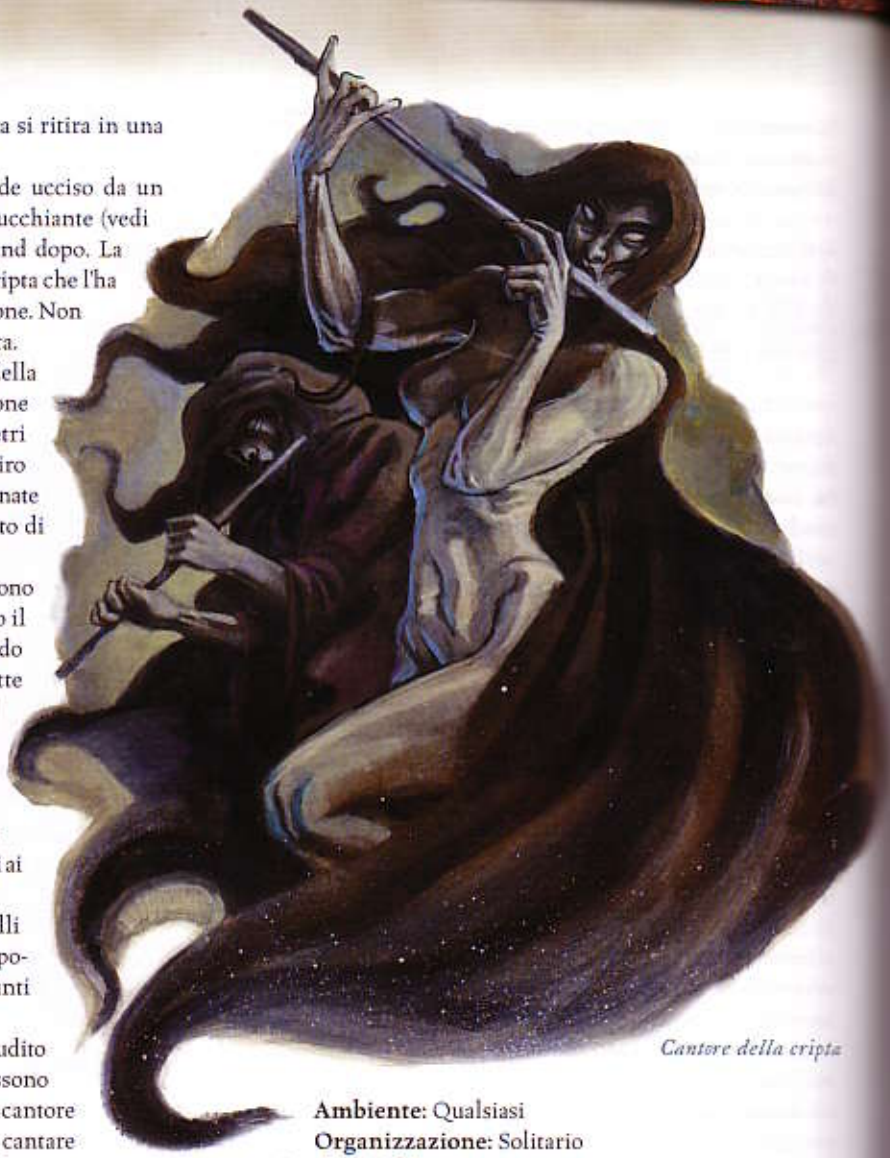


Illustrazione di S. Ellis

Cantore della cripta

Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 7-12 DV (Minuscolo)
Modificatore di livello: -

Una creatura sorridente, abbigliata in modo sgargiante si erge di fronte a voi.

In vita, un cantore spettrale utilizzava i suoi poteri di intrattenimento e persuasione per promuovere la causa del male e della tirannia, o spingendo gli ascoltatori a commettere violenze o semplicemente attirando gli innocenti alla morte. Maledetto a percorrere in eterno la terra, incolpa chi è ancora in vita per la sua condizione non morta e cerca di commettere contro di loro malvagità ancora maggiori.

Un cantore spettrale appare come qualsiasi umanoide Medio, e non condivide l'aspetto privo di sostanza e diafano di altre creature incorporee quando è così camuffato. Un cantore è privo di peso, quale che sia il suo aspetto.

Il cantore spettrale parla il Comune, più un altro linguaggio comune agli umanoidi del suo ambiente, come Nanico, Elfico, Goblin o Orchesco.

CANTORE SPETTRALE

Non morto Medio (Incorporeo)
Dadi Vita: 6d12 (39 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: Volare 18 m (12 quadretti) (buona)
Classe Armatura: 20 (+2 Des, +5 naturale, +3 deviazione), contatto 15, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +3/-
Attacco: Tocco incorporeo +5 in mischia (1d6 risucchio di Car)
Attacco completo: Tocco incorporeo +5 in mischia (1d6 risucchio di Car)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Musica bardica, risucchio di Carisma
Qualità speciali: Alterare aspetto, scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, fame insaziabile, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +7
Caratteristiche: For -, Des 15, Cos -, Int 13, Sag 14, Car 17
Abilità: Ascoltare +13, Camuffare +12 (+14 impersonando un personaggio), Diplomazia +5, Intimidire +5, Intrattenere (cantare) +12, Osservare +13, Raggirare +12
Talenti: Allerta, Capacità Focalizzata (risucchio di Carisma), Iniziativa Migliorata

COMBATTIMENTO

Un cantore spettrale utilizza la sua capacità di raggirare e cambiare l'aspetto per presentarsi come una creatura amica, mettendo a loro agio le vittime finchè non potrà utilizzare le capacità *affascinare* e *suggestione*. Una volta che le vittime saranno abbastanza vicine, utilizzerà il suo attacco di contatto per risucchiarne il Carisma.

Alterare aspetto (Sop): Una volta per round con un'azione gratuita, un cantore spettrale può alterare il suo aspetto. Può comparire come qualsiasi creatura umanoide di taglia Media, e ottiene un bonus di +10 alle prove di Camuffare quando utilizza questa capacità. A meno che il camuffamento non sia riconosciuto da una prova riuscita di Osservare, gli osservatori non noteranno la natura incorporea del cantore fino a quando un attacco non lo attraverserà senza arrecargli danni.

Musica bardica (Sop): Un cantore spettrale possiede le capacità di musica bardica *affascinare* e *suggestione*. Funzionano in maniera identica ai privilegi di classe del bardo omonimi. Un cantore spettrale può usare queste capacità un totale di sei volte al giorno.

Risucchio di Carisma (Sop): Le creature viventi colpite dall'attacco di contatto di un cantore spettrale devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o subire 1d6 danni da risucchio di Carisma. Il tiro salvezza è basato sul Carisma. Quando un cantore spettrale risucchia il Carisma di una vittima, ottiene 5 punti ferita temporanei e 1 punto temporaneo di Carisma, a prescindere da quanti punti risucchi. I punti ferita temporanei e i punti caratteristica ottenuti in questo modo durano per 1 ora.

Fame insaziabile: Un cantore spettrale ha fame insaziabile (vedi la sezione "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) di Carisma, che soddisfa utilizzando il suo attacco risucchio di Carisma.

Cantore spettrale

Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 4-9 DV (Minuscolo)
Modificatore di livello: -

Un oggetto grigio e avvizzito si trova in un opaco contenitore di vetro: un cervello tenuto a galla da conservanti alchemici.

Il cervello nella giara è un capolavoro dell'arte della conservazione: dove i preparati alchemici devono arrendersi, la necromanzia può arrivare. Un cervello animato in una giara è, in realtà, una creatura non morta. Probabilmente, proprio perché è libero delle preoccupazioni di doversi preoccupare del controllare e animare un intero corpo, un cervello nella giara possiede grandi poteri mentali.

Naturalmente, la semplice rimozione del cervello di uno zombi o di qualche altra creatura non morta e la sua collocazione in un conservante alchemico non è sufficiente per creare un cervello non morto con capacità psioniche. Il rituale dell'estrazione, gli incantesimi di formulazione, e le ricette alchemiche di conservazione sono segreti gelosamente custoditi da pochi maestri necromanti.

La creazione di un cervello nella giara è difficile e colma di pericoli, dato che una volta sviluppati completamente i suoi poteri mentali, la creatura non morta è portata a controllare i pensieri e le menti di altre creature, in particolare di quelle viventi. Si sussurra di casi in cui un cervello nella giara abbia assunto il controllo del necromante che lo ha creato.

Un cervello nella giara pesa circa 12,5 kg, che comprendono il peso del contenitore di vetro e dei liquidi conservanti.

Un cervello nella giara può parlare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che abbia un linguaggio.

CERVELLO NELLA GIARA

Non morto Minuscolo
Dadi Vita: 3d12 (19 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: Volare 9 m (6 quadretti) (buona)
Classe Armatura: 15 (+2 taglia, +2 Des, +1 deviazione), contatto 15, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: -/-
Attacco: -
Attacco completo: -
Spazio/Portata: 30 cm/-
Attacchi speciali: Affondo mentale, poteri psionici, intimorire non morti 6 volte al giorno (+5, 2d6+6, 3°)
Qualità speciali: Vista cieca 18 m, scurovisione 18 m, follia, telepatia, tratti dei non morti, resistenza allo scacciare +4
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +3, Vol +6
Caratteristiche: For -, Des 14, Cos -, Int 16, Sag 12, Car 16
Abilità: Ascoltare +9, Conoscenze (arti psioniche) +9, Conoscenze (religioni) +9, Conoscenze (storia) +9, Diplomazia +9, Osservare +9, Raggirare +9
Talenti: Allerta, Volontà di Ferro

Cervello nella giara

COMBATTIMENTO

Un cervello nella giara preferisce il controllo al combattimento diretto, dato che i cervelli in fragili contenitori di vetro non possono sostenere tanti sconquassi. Quando non riesce a tenersi fuori completamente dallo scontro, cerca di mettere fuori gioco i suoi aggressori con la capacità di affondo mentale.

Affondo mentale (Sop): Un cervello nella giara può utilizzare un'azione standard per scatenare un massiccio assalto sui percorsi mentali di qualsiasi creatura, minandone l'intelletto. Questo affondo mentale infligge 2d10 danni a qualsiasi bersaglio che fallisca un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Follia (Sop): Chiunque prenda di mira un cervello

Illustrazione di C. Lukaci

nella giara con un'individuazione del pensiero, controllo mentale o qualsiasi tipo di capacità telepatica o psionica che effettua un contatto diretto con la sua mente torturata subisce 1d4 danni alla Saggezza.

Poteri psionici (Mag): 3 volte al giorno: *suggestione* (CD 16), *telecinesi* (CD 18); 1 volta al giorno: *dominare persone* (CD 18). 10° livello del manifestante. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Intimorire non morti (Sop): Un cervello nella giara può intimorire o comandare non morti come un chierico dello stesso livello dei DV del cervello.

CISTE MOBILE

Non morto Piccolo
Dadi Vita: 4d12 (26 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 9 m, nuotare 9 m
Classe Armatura: 19 (+1 taglia, +4 Des, +1 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +2/-2
Attacco: Giro d'intestino +7 in mischia (1d4 più attaccarsi)
Attacco completo: 2 giri d'intestino +7 in mischia (1d4 più attaccarsi)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Attaccarsi, risucchio di sangue, capacità magiche
Qualità speciali: Vista cieca 18 m, scurovisione 18 m, fame insaziabile, resistenza al fuoco 5, tratti dei non morti, resistenza allo scacciare +2
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +5, Vol +6
Caratteristiche: For 10, Des 19, Cos -, Int 13, Sag 14, Car 16
Abilità: Acrobazia +7, Ascoltare +11, Cercare +8, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +23, Osservare +11, Scalare +15
Talenti: Allerta, Arma Accurata
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o concentrazione (3-9)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

L'orribile creatura che avete appena avvistato è una massa di intestini, organi flaccidi e alcune strane costole. Dietro di sé trascina una testa umanoide penzolante e piena di insetti.

Ciste mobile

Illustrazione di J. Easley

Una ciste mobile fuoriesce dal corpo in putrefazione di una creatura vivente, nato da una ciste necrotica che alla fine uccide il suo ospite (vedi l'incantesimo *ciste necrotica*, pagina 64).

Una ciste mobile preferisce l'ombra e gli angoli bui, rivelando l'orrore della sua forma solo quando colpisce vittime solitarie dal suo nascondiglio. Sebbene sia spesso coperto dai resti delle sue precedenti vittime, il vero "cuore" della ciste mobile è una sacca sferica del diametro di 30 centimetri che contiene carne necrotica fluida e semisolida, che ondula lentamente come a imitazione del respiro.

Una ciste mobile non parla, ma comprende il Comune e il linguaggio che il suo carapace di carne parlava originariamente in vita.

COMBATTIMENTO

Creatura composta di ombre, una ciste mobile preferisce lanciare attacchi contro vittime solitarie da soffitti bui e grate di fogna.

Attaccarsi (Str): Se una ciste mobile colpisce con un intestino, si attacca al corpo dell'avversario. Una ciste mobile attaccata ha CA 15.

Risucchio di sangue (Str): Una ciste mobile risucchia sangue, infliggendo 1d4 danni alla Costituzione ogni round in cui rimane attaccata. Una volta che ha risucchiato 7 punti di Costituzione, utilizza la sua capacità magica *ciste necrotica*. Dopodiché, si stacca e cerca di nascondersi in un angolo buio o altro luogo nascosto.

Fame insaziabile: Una ciste mobile ha fame insaziabile (vedi la sezione "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) di sangue, che soddisfa utilizzando la sua capacità risucchio di sangue.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *oscurità*; 1 volta al giorno - *ciste necrotica* (vedi pagina 64). 3° livello dell'incantatore.

Abilità: Una ciste mobile ha un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi (già calcolati nelle statistiche precedenti).

COMPAGNO OMICIDA

Non morto Piccolo
Dadi Vita: 4d12 (26 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +1 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +2/-1
Attacco: Morso +4 in mischia (1d3+1 più atrofia pallida)
Attacco completo: Morso +4 in mischia (1d3+1 più atrofia pallida)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Malattia atrofia pallida
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, aura pallida, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +4, Vol +5
Caratteristiche: For 12, Des 12, Cos -, Int 11, Sag 13, Car 15
Abilità: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +7, Osservare +7
Talenti: Allerta, Riflessi Fulminei
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o coppia legata (1 necromante di 3° livello più 1 compagno omicida)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
AllineamentO: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 5-8 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: -

Questa pallida creatura sembra un bambino umano con la pelle bianca. I suoi occhi neri

sono troppi vividi per la sua taglia, e la sua bocca esageratamente grossa ospita putrescenza e rifiuti.

I compagni omicidi sono creature non morte a cui viene data una parvenza di vita quando il tradimento di un protettore, diretto o per negligenza, porta alla morte. L'aspetto di un compagno omicida è un riflesso strano e distorto della forma che aveva in vita.

I compagni omicidi sono molto apprezzati dai necromanti e quindi è raro che siano incontrati da soli. Spesso si trovano alla presenza di necromanti malvagi e altri individui che hanno a che fare con la necromanzia. Molti compagni omicidi si possono incontrare a seguito di un necromante che ne apprezza le capacità speciali.

Un compagno omicida ha all'incirca l'altezza e il peso di un bambino umano di otto anni.

I compagni omicidi parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

I compagni omicidi, quando sono obbligati a combattere, utilizzano un morso che trasmette malattie.

Aura pallida (Sop): Un compagno omicida produce un'aura invisibile in un raggio di 3 metri intorno a lui. Qualsiasi creatura entro l'area che utilizza un talento di metamagia su di un incantesimo della scuola di necromanzia può preparare o utilizzare l'incantesimo come se occupasse uno slot incantesimo di un livello inferiore a quello che l'incantesimo di necromanzia metamagico normalmente richiederebbe.

Ad esempio, se un incantatore vuole produrre un incantesimo *paura* ingrandito, l'ingrandimento richiederebbe normalmente all'incantatore di preparare l'incantesimo (o lanciarlo immediatamente) come se fosse un livello più alto di quello che è in realtà. Ma, se si trova nell'aura pallida del compagno omicida, l'incantatore prepara un incantesimo *paura* ingrandito, come se l'incantesimo fosse lanciato normalmente.

Atrofia pallida (Sop): Malattia soprannaturale - morso, Tempra CD 14, periodo di incubazione 1 giorno; danno 1d6 Cos e 1d6 For. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Compagno omicida

CREATURA MUMMIFICATA

Le mummie sono creature non morte, imbalsamate utilizzando antiche conoscenze necromantiche. Spesso disposte come guardiani di luoghi sacri, le mummie seguono il compito loro assegnato fino alla distruzione. In caso una mummia non fosse in grado di difendere ciò che deve proteggere per una qualsiasi ragione, diventa un irrazionale spirito della vendetta, dando la caccia a coloro che hanno profanato il luogo che era stata incaricata di difendere.

Una mummia appare avvizzita ed essiccata, i lineamenti nascosti da drappi funebri vecchi di secoli. Si muove lentamente, con andatura ciondolante e lamentandosi del peso delle ere. Simboli delle divinità servite un tempo spesso marchiano queste orride creature. Mentre altri non morti puzzano di carogna, le erbe e le polveri utilizzate per creare una mummia emanano un odore forte e pungente, come quello di un armadietto di spezie.

ESEMPIO DI CREATURA MUMMIFICATA

Questo esempio utilizza un ogre come creatura base.

Ogre mummificato
Non morto Grande (Gigante atipico)
Dadi Vita: 4d12+4 (30 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 6 m in armatura di pelle (4 quadretti); velocità base 9 m
Classe Armatura: 21 (-1 taglia, -1 Des, +10 naturale, +3 armatura di pelle), contatto 8, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta: +3/+16
Attacco: Schianto +11 in mischia (2d6+13 più malattia) o randello pesante +12 in mischia (2d8+13)
Attacco completo: Schianto +11 in mischia (2d6+13 più malattia) o randello pesante +12 in mischia (2d8+13)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Disperazione, putrefazione della mummia
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, tratti dei non morti, vulnerabilità al fuoco
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +0, Vol +3
Caratteristiche: For 29, Des 8, Cos -, Int 2, Sag 14, Car 11
Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4, Scalare +9
Talenti: Arma Focalizzata (randello pesante), Robustezza Migliorata
Ambiente: Qualsiasi deserto o sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia, squadra di custodi (3-4), drappello di guardiani (6-10)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +6

Combattimento

In combattimento in mischia, un ogre mummificato scaglia un colpo potente. Anche se non avesse altre capacità, la sua grande forza e cupa determinazione lo renderebbero un avversario formidabile.

Disperazione (Sop): Alla semplice vista di un ogre mummificato, l'osservatore deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 12 o restare paralizzato dalla paura per 1d4 round. Che il tiro salvezza riesca o meno, quella creatura non può più subire l'effetto della capacità di disperazione di quell'ogre mummificato per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Putrefazione della mummia (Sop): Malattia soprannaturale - schianto, Tempra CD 12, periodo di incubazione 1 minuto; danno 1d6 Cos e 1d6 Car. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

A differenza delle normali malattie, la putrefazione della mummia persiste finchè la vittima non raggiunge Costituzione 0 (e muore) o viene curata come descritto nell'archetipo che segue. Una creatura afflitta che muore per la malattia si decompone in polvere e viene portata via dal primo soffio di vento.

Illustrazione di E. Hanler

Clima/Terreno: Qualsiasi.
Organizzazione: Solitario, squadra di custodi (2-4), drappello di guardiani (6-10).
Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +3.
Allineamento: Sempre legale malvagio.
Modificatore di livello: +4.

PERSONAGGI MUMMIFICATI

Il processo di diventare una mummia è di solito involontario, ma esprimere la volontà di diventare una mummia al sacerdote adatto (e pagandolo il dovuto) può convincerlo a riportare il personaggio in vita come mummia, in particolare se alcuni suoi amici si assicurano che i sacerdoti facciano quello per cui sono stati pagati. La mummia mantiene tutte le capacità di classe che aveva in vita, purchè i nuovi punteggi di caratteristica ne permettano ancora l'uso (un mago ad esempio perde l'accesso ad alcuni livelli di incantesimo). Una perdita di Intelligenza non rimuove retroattivamente punti abilità a una creatura mummificata.

Un personaggio mummificato mantiene la classe preferita che aveva in vita, a meno che non sia più in grado di proseguire in quella classe a causa di un cambio di un punteggio di caratteristica o di allineamento. In questo caso, la sua classe preferita diventa il guerriero.

CREATURA UMBRATILE

Come le ombre, le creature umbratili sono creature di tenebre vive. Odiano la vita e la luce con uguale fervore. Il loro tocco trasmette il doloroso gelo della non esistenza, rendendole avversari molto pericolosi.

Una creatura umbratile sembra una versione d'ombra di una creatura materiale, e può essere facilmente confusa per una creatura del Piano delle Ombre. Le creature umbratili sono difficili da vedere nelle aree buie o in penombra, ma si notano chiaramente nei luoghi molto illuminati.

Nemici naturali di tutto ciò che vive, le creature umbratili sono predatori aggressivi. Sono rapide a colpire ed eliminano in fretta coloro che non sono preparati ad affrontarle.

ESEMPIO DI CREATURA UMBRATILE

Questo esempio utilizza una belva distorcente come creatura base.

Belva distorcente umbratile
Non morto Grande (Bestia magica atipica, Incorporeo)
Dadi Vita: 6d12 (39 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: Volare 12 m (8 quadretti) (perfetta)
Classe Armatura: 10 (-1 taglia, +1 deviazione), contatto 10, colto alla sprovvista 10
Attacco base/Lotta: +3/-
Attacco: Tocco incorporeo +6 in mischia (1d8 Forza)
Attacco completo: Tocco incorporeo +6 in mischia (1d8 Forza)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m (3 m con tocco incorporeo)
Attacchi speciali: Danno alla Forza
Qualità speciali: Creare progenie, scurovisione 18 m, distorsione, tratti degli incorporei, visione crepuscolare, resistenza agli attacchi a distanza, tratti dei non morti, resistenza allo scacciare +2
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +6, Vol +7
Caratteristiche: For -, Des 19, Cos -, Int 1, Sag 14, Car 6
Abilità: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +12, Osservare +6
Talenti: Allerta, Furtivo, Schivare
Ambiente: Qualsiasi terreno o sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-4) o gruppo (2-4 più 2-7 ombre)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 7-9 DV (Grande); 10-18 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Una forma confusa, vagamente felina, si inarca davanti a voi.

Combattimento

Le belve distorcenti umbratili si affidano alla loro natura incorporea e di distorsione naturale per evitare gran parte degli attacchi. Per via della loro Intelligenza limitata, di solito non sfruttano appieno la loro natura incorporea (attaccando dall'alto, ad esempio).

Creare progenie (Sop): Qualsiasi umanoide ridotto a Forza 0 da una belva distorcente umbratile si rianima come ombra sotto il controllo del suo uccisore in 1d4 round.

Distorsione (Sop): Un'illusione che distorce la luce avvolge continuamente una belva distorcente umbratile, rendendo difficile distinguere la vera posizione della creatura. Qualsiasi attacco in mischia o a distanza diretto contro di essa ha una probabilità del 50% di mancare a meno che l'attaccante non riesca a localizzare la belva con qualche altro mezzo. Un effetto di *visione del vero* permette a chi ne fa uso di trovare la vera posizione della belva, ma *vedere invisibilità* non ha effetto.

Fame insaziabile: Una belva distorcente umbratile ha fame insaziabile (vedi la sezione "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) di Forza, che soddisfa utilizzando la capacità danno alla Forza.

Resistenza agli attacchi a distanza (Sop): Una belva distorcente umbratile ha un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza contro qualsiasi attacco magico a distanza che la prende direttamente di mira (eccetto gli attacchi di contatto a distanza).

Belva distorcente umbratile

Illustrazione di D. Martin

CREARE UNA CREATURA MUMMIFICATA

"Creatura mummificata" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi gigante, umanoide o umanoide mostruoso corporeo (da qui in poi detto "creatura base").

Una creatura mummificata parla tutti i linguaggi che parlava in vita, e ha tutte le peculiarità della creatura base salvo quanto indicato di seguito.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in non morto, e ottiene il sottotipo atipico. Non ricalcolare bonus di attacco base, tiri salvezza o punti abilità. La taglia è immutata.

Dadi Vita: Incrementare tutti gli attuali e futuri Dadi Vita a d12.

Velocità: La velocità sul terreno di una creatura mummificata scende di 3 metri (fino ad un minimo di 3 metri). La velocità di altri metodi di movimento è immutata.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale di una creatura mummificata è +10 o il bonus di armatura naturale della creatura base, quale sia il più alto.

Attacco: Una creatura mummificata mantiene tutti gli attacchi della creatura base e ottiene anche un attacco di schianto se già non lo possiede. Se la creatura base può usare armi, la creatura mummifica mantiene la capacità. Una creatura mummificata con armi naturali mantiene queste armi naturali. Una creatura mummificata che combatte senz'armi utilizza il suo attacco di schianto o la sua arma primaria naturale (se li possiede). Una creatura mummificata armata con un'arma utilizza il suo schianto o un'arma, se lo desidera.

Danni: Una creatura mummificata ha un attacco di schianto. Se la creatura base non ha questa forma di attacco, utilizzare il valore di danno appropriato dalla tabella seguente, secondo la taglia della creatura.

Taglia	Danni	Taglia	Danni
Piccolissima	1d2	Grande	2d6
Minuta	1d3	Enorme	2d8
Minuscola	1d4	Mastodontica	2d10
Piccola	1d6	Colossale	4d8
Media	1d8		

Una creatura mummificata può infettare un avversario con la putrefazione della mummia (vedi sotto) con tutte le sue armi naturali.

Attacco completo: Una creatura mummificata che combatte senz'armi utilizza il suo attacco di schianto (vedi sopra) o le sue armi naturali (se ne possiede). Se è armata con un'arma, utilizza l'arma come suo attacco primario insieme allo schianto o altra arma naturale come attacco secondario naturale.

Attacchi speciali: Una creatura mummificata ottiene i due attacchi speciali descritti di seguito. I tiri salvezza hanno una CD di 10 + 1/2 dei DV della creatura mummificata + il modificatore di Car della creatura mummificata a meno che non sia indicato altrimenti.

Disperazione (Sop): Alla semplice vista di una creatura mummificata, l'osservatore deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o restare paralizzato dalla paura per 1d4 round. Che il tiro salvezza riesca o meno, quella creatura non può più subire l'effetto della capacità di disperazione di quella creatura mummificata per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Putrefazione della mummia (Sop): Malattia soprannaturale - schianto, Tempra CD come sopra, periodo di incubazione 1 minuto; danno 1d6 Cos e 1d6 Car. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

A differenza delle normali malattie, la putrefazione della mummia persiste finché la vittima non raggiunge Costituzione 0 (e muore) o viene curata come descritto di seguito.

La putrefazione della mummia è una potente maledizione, non una malattia naturale. Un personaggio che tenti di lanciare qualsiasi incantesimo di evocazione (guarigione) su di una creatura afflitta dalla putrefazione della mummia deve effettuare una prova di livello dell'incantatore con CD 20, altrimenti l'incantesimo non avrà effetto sul personaggio afflitto.

Per eliminare la putrefazione della mummia, bisogna prima infrangere la maledizione con *spezzare incantamento* o *rimuovi maledizione* (con una prova di livello dell'incantatore con CD 20 per entrambi gli incantesimi), dopodiché non sarà più necessaria una prova di livello dell'incantatore per lanciare incantesimi di guarigione sulla vittima, e la putrefazione della mummia potrà essere curata magicamente come qualsiasi normale malattia.

Una creatura afflitta che muore per la malattia si decompone in polvere e viene portata via dal primo soffio di vento.

Qualità speciali: Una creatura mummificata ottiene le qualità speciali descritte di seguito.

Riduzione del danno (Str): Il corpo non morto di una creatura mummificata è robusto, dandole riduzione del danno 5/-.

Vulnerabilità al fuoco (Str): Una creatura mummificata subisce una volta e mezzo (+50%) dei danni da un attacco di fuoco normale.

Caratteristiche: I punteggi di caratteristica di una creatura mummificata sono modificati come segue: For +8, Int -4 (minimo 1), Sag +4, Car +4. Come creatura non morta, una creatura mummificata non ha punteggio di Costituzione.

Ogre mummificato

Illustrazione di J. Jarvis

Danno alla Forza (Sop): Il tocco di una belva distorcente umbratile infligge 1d8 danni alla Forza di un avversario vivente. Una creatura ridotta a Forza 0 da una belva distorcente umbratile muore.

Abilità: Una belva distorcente umbratile ha un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi, grazie alla sua capacità distorsione.

CREARE UNA CREATURA UMBRATILE

"Creatura umbratile" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi aberrazione, bestia magica, drago, gigante o umanoide mostruoso con un punteggio di Carisma di almeno 8 (da qui in poi detta "creatura base"). Gli umanoidi diventano invece ombre, come descritto a pagina 196 del *Manuale dei Mostri*.

Le creature umbratili parlano qualsiasi linguaggio che conoscevano in vita. Una creatura umbratile ha tutte le peculiarità della creatura base eccetto come indicato di seguito.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in non morto, e ottiene i sottotipi incorporeo e atipico. Mantiene qualsiasi sottotipo, eccetto i sottotipi di allineamento (come buono) e quelli che indicano la specie (come goblinoide). La taglia è immutata.

Dadi Vita: Eliminare i Dadi Vita dai livelli di classe (fino ad un minimo di 1), e tramutare i Dadi Vita restanti a d12.

Velocità: La velocità di volare della creatura diventa 12 metri (perfetta).

Classe Armatura: La creatura perde il suo bonus di armatura naturale ma ottiene un bonus di deviazione pari al suo punteggio di Carisma o +1, quale sia il migliore.

Attacco base: Una creatura umbratile ha un bonus di attacco base pari a 1/2 dei suoi Dadi Vita.

Attacco: La creatura perde tutti i suoi attacchi e ottiene un attacco di contatto incorporeo che utilizza una volta per round.

Attacco completo: Una creatura umbratile utilizza il suo attacco di contatto.

Danni: L'attacco di contatto incorporeo di una creatura umbratile infligge danni alla Forza (come definito nella descrizione della sua capacità danno alla Forza) basato sulla taglia della creatura, a seconda della tabella seguente.

Taglia	Danno	Taglia	Danno
Piccolissima o Minuta	1d2	Grande	1d8
Minuscola	1d3	Enorme	2d6
Piccola	1d4	Mastodontica	3d6
Media	1d6	Colossale	4d6

Attacchi speciali: Una creatura umbratile mantiene gli attacchi speciali della creatura base (sebbene alcuni di questi possano risultare inutilizzabili a causa della sua forma incorporea) e ottiene gli attacchi speciali descritti di seguito.

Creare progenie (Sop): Qualsiasi umanoide ridotto a Forza 0 da una creatura umbratile si rianima come ombra sotto il controllo del suo uccisore in 1d4 round.

Danno alla Forza (Sop): Il tocco di una creatura umbratile infligge danni alla Forza di un avversario vivente (come illustrato nella tabella precedente).

Qualità speciali: Una creatura umbratile ottiene le qualità speciali descritte di seguito.

Fame insaziabile: Una creatura umbratile ha fame insaziabile (vedi la sezione "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) di Forza, che soddisfa utilizzando la capacità danno alla Forza.

Resistenza allo scacciare (Str): Una creatura umbratile ottiene un bonus di resistenza allo scacciare +2.

Tiri salvezza: I bonus ai tiri salvezza base sono Temp +1 per ogni 3 DV, Rifl +1 per ogni 3 DV e Vol +1 ogni 2 DV +2.

Caratteristiche: Des +4, Int –4 (minimo 1), Sag +2, Car +2. Come non morto incorporeo, una creatura umbratile non ha punteggi di Forza o Costituzione.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo.

Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-4) o gruppo (2-4 più 2-7 ombre).

Tesoro: Nessuno.

Allineamento: Sempre caotico malvagio.

Avanzamento: Come la creatura base (o "-" se l'avanzamento della creatura base è per classe del personaggio).

Modificatore di livello: -.

DIVORATORE DI CARCASSE

Animale Piccolo
Dadi Vita: 1d8+3 (7 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 3 m
Classe Armatura: 15 (+1 taglia, +3 Des, +1 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +0/-5
Attacco: Morso +4 in mischia (1d4-1)
Attacco completo: 2 artigli +4 in mischia (1d2-1) e morso +1 in mischia (1d4-1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Frenesia sanguinaria
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche: For 8, Des 17, Cos 17, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +3, Nascondersi +7, Osservare +3
Talenti: Arma Accurata, Seguire Tracce
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o calca (6-9)
Grado di Sfida: 1/2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 2 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: -

Questo animale a quattro zampe ricoperto di sangue sembra un incrocio tra un topo di dimensioni esagerate e un lupo, sebbene neppure questo possa spiegare le straordinarie dimensioni delle sue mascelle dentate.

Divoratore di carcasse

Illustrazione di T. Bava

I divoratori di carcasse vengono spesso incontrati intenti a scavare tombe fresche alla ricerca di cibo o, dove le opportunità scarseggiano, a dare di notte la caccia alle prede.

Un divoratore di carcasse adulto è lungo tra i 1,20 e i 1,50 metri e pesa tra i 32,5 e i 37,5 kg.

COMBATTIMENTO

I divoratori di carcasse attaccano con artigli e denti affilati.

Frenesia sanguinaria (Str): Un divoratore di carcasse che infligge danni in combattimento contro una creatura vivente, fiuta il sangue e si scatena in una frenesia omicida nel round seguente. Mentre è in frenesia sanguinaria, un divoratore di carcasse ottiene +4 alla Forza, +4 alla Costituzione e -2 alla Classe Armatura. Percependo la morte della vittima, la creatura continua a utilizzare artigli e morsi finché non porta l'avversario a punti ferita negativi, momento in cui ottiene automaticamente un ulteriore attacco di morso contro il nemico caduto. L'attacco colpisce automaticamente, infliggendo 1d4+1 danni (che tengono conto del bonus di +4 alla Forza). Un divoratore di carcasse non può entrare volontariamente in frenesia.

Abilità: Un divoratore di carcasse ha un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

ESSICCATORE

Non morto Piccolo (Acqua)
Dadi Vita: 4d12 (26 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 18 m
Classe Armatura: 15 (+1 taglia, +1 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +2/+1
Attacco: Schianto +6 in mischia (1d6 più fatica)
Attacco completo: Schianto +6 in mischia (1d6 più fatica)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Soffio essiccante, tocco affaticante
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, vulnerabilità allo scacciare elementali, fame insaziabile, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +2, Vol +4
Caratteristiche: For 16, Des 12, Cos -, Int 8, Sag 11, Car 13
Abilità: Ascoltare +7, Cercare +7, Osservare +7
Talenti: Capacità Focalizzata (soffio essiccante), Iniziativa Migliorata
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o banda (2-5)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 5-7 DV (Medio); 8-12 DV (Grande)
Modificatore di livello: +3

Questa piccola figura umanoide incrostata di sale essiccata e boccheggiante. Intorno ad essa, soffia una brezza secca e calda di cui non si comprende l'origine.

Essiccatore

Illustrazione di J. Jarvis

Gli essiccatori sono i resti essiccati di creature elementali dell'acqua. Cercano di saziare la loro tremenda sete con i preziosi fluidi delle creature viventi.

Grazie alle loro forme avvizzite, gli essiccatori sono spesso scambiati per mummie, sebbene non indossino nessuno degli addobbi funebri comuni a quelle creature. Maledetti a restare in eterno privi della forma d'acqua che avevano in vita, gli essiccatori odiano e disprezzano tutte le creature viventi.

La maggior parte degli essiccatori è alta circa 120 cm e pesa solo tra i 15 e i 20 chili.

Gli essiccatori parlano Aquan.

COMBATTIMENTO

Un essiccatore inizia il combattimento con la sua arma a soffio, cercando di indebolire la resistenza degli avversari con il suo tocco affaticante.

Soffio essiccante (Sop): Un cono di aria essiccante di 4,5 metri ogni 1d4 round, danno 1 Cos, Tempra CD 15 nega. (Le creature con il sottotipo acqua subiscono una penalità di -4 a questo tiro salvezza). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma e comprende un bonus di +2 per il talento Capacità Focalizzata.

Tocco affaticante (Sop): Lo schianto di un essiccatore, oltre ad infliggere 1d6 danni, rende affaticate le creature viventi. Un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 nega l'affaticamento ma non il danno. (Le creature con il sottotipo acqua subiscono una penalità di -4 a questo tiro salvezza). Se la vittima fallisce il tiro salvezza, l'essiccatore ottiene anche 5 punti ferita temporanei, che durano per 1 ora. Una creatura già affaticata non può diventare esausta come risultato di questo tocco. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Vulnerabilità allo scacciare elementali (Str): Un personaggio che può scacciare non morti e anche creature dell'acqua ottiene un bonus di +2 alle prove di scacciare per scacciare un essiccatore. Un personaggio che può intimorire non morti e anche creature dell'acqua ottiene un bonus di +2 alle prove di scacciare per intimorire un essiccatore.

Fame insaziabile: Un essiccatore prova una fame insaziabile (vedi la sezione "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) d'acqua, che assorbe utilizzando la sua capacità tocco affaticante.

FALENA DELLA TOMBA

Non morto Minuscolo
Dadi Vita: 3d12 (19 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 6 m
Classe Armatura: 18 (+2 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +1/-8
Attacco: Morso +6 in mischia (1d4-1 più malattia)
Attacco completo: Morso +6 in mischia (1d4-1 più malattia)
Spazio/Portata: 75 cm/0 cm
Attacchi speciali: Malattia, rapidità

Qualità speciali: Riduzione del danno 2/ferro freddo o magia, scurovisione 18 m, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +5, Vol +4
Caratteristiche: For 8, Des 17, Cos -, Int 10, Sag 12, Car 14
Abilità: Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +12
Talenti: Arma Accurata, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Sotterraneo
Organizzazione: Coppia o gruppo (3-7)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 4-6 DV (Minuscolo)
Modificatore di livello: -

Queste creature minuscole e vagamente umanoidi sono rifiuti animati: frammenti di ossa, denti sparsi, ciuffi di capelli, pezzi di lapidi rotte e terra di cimitero.

Falena della tomba

Illustrazione di J. Easley

Le falene della tomba si animano spontaneamente nei cimiteri con un'alta concentrazione di magia sepolta, attività non morta e/o sepolture di massa. Un accumulo di detriti di cimitero, le falene della tomba sono sorprendentemente astute e maligne.

Le falene della tomba pesano tra i 2,5 e i 4 kg e non misurano più di 30 cm di altezza.

Le falene della tomba comprendono il Comune e l'Abissale ma non parlano.

COMBATTIMENTO

Le falene della tomba attaccano di solito tendendo imboscate grazie alla loro taglia. Se possibile, provano ad attaccare un avversario in massa.

Malattia (Str): Una creatura colpita dall'attacco di morso di una falena della tomba deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o rimanere infetta da una malattia nota come cadavere rigonfiato (periodo di incubazione 1d3 giorni, danno 1d6 For). La pelle di una vittima ammalata muta in toni di verdi, si gonfia ed è calda al tocco. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Rapidità (Sop): Una falena della tomba è soprannaturalmente veloce. Può effettuare un'azione standard o azione di movimento extra durante il proprio turno in ciascun round.

FIGLIO DI ATROPAL

Non morto Medio
Dadi Vita: 9d12+9 (67 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: Volare 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 25 (+2 Des, +8 naturale, +5 deviazione), contatto 17, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta: +4/+5
Attacco: Schianto +6 in mischia (1d8+1)
Attacco completo: Schianto +6 in mischia (1d8+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Sguardo mortale, aura di energia negativa, capacità magiche
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/adamantio, scurovisione 18 m, guarigione rapida 8, intimorire non morti 5 volte al giorno (+5, 2d6+14, 9°), tratti dei non morti, grazia sacrilega
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +11, Vol +16
Caratteristiche: For 13, Des 15, Cos -, Int 16, Sag 22, Car 20
Abilità: Ascoltare +11, Conoscenze (arcane) +8, Conoscenze (religioni) +8, Muoversi Silenziosamente +10, Osservare +11
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Robustezza Migliorata†
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 11
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 10-13 DV (Medio); 14-27 DV (Grande)
Modificatore di livello: -
†Nuovo talento descritto a pagina 30.

La grossa testa calva di questa creatura è posta sopra un corpo umanoide bagnato, raggrinzito e rigonfio. Gli occhi sono vitrei e vuoti. Le braccia sono troppo magre, e le sue minuscole mani terminano in unghie terribilmente affilate, mentre le gambe sono atrofizzate, arti morti che penzolano inutilizzati sotto di essa.

I figli di atropal sono coaguli di carne divina a cui viene data forma e animazione da maligni dei della morte. Quando una divinità nata morta si anima spontaneamente come non morto, nasce un grande abominio. Se quell'abominio viene sconfitto, ma ne resta un qualsiasi frammento o resto di carne, da qui può animarsi un figlio di atropal, diminuito in potere rispetto alle sue origini divine, ma non per questo meno colmo d'odio.

Un figlio di atropal è una potenza da temere, e una volta animato nel mondo, cerca il potere sulla vita e la non vita in un'incessante lotta per il dominio che solo i suoi tessuti senza vita è in grado di sostenere.

I figli di atropal parlano Comune, Abissale, Infernale e Celestiale.

COMBATTIMENTO

Un gelo in grado di ghiacciare l'anima anticipa e segue un figlio di atropal. L'energia vitale delle creature eroiche viene soppressa nella sua aura maledetta, e la forza vitale delle creature inferiori totalmente estinta. Dirige poi le sue capacità magiche e sguardo

mortale su quegli avversari che la sua mera presenza non riesce a eliminare.

Sguardo mortale (Sop): Morte, raggio di azione 18 metri; Tempra CD 19 nega. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Gli umanoidi che muoiono per questo attacco vengono trasformati in wight 24 ore più tardi.

Aura di energia negativa (Sop): Un'aura di energia negativa del raggio di 18 metri circonda un figlio di atropal. Tutti i non morti nell'aura (compreso il figlio di atropal) sono considerati come se avessero resistenza allo scacciare +4 e guarigione rapida 5. Le creature viventi nell'aura sono considerate come se avessero due livelli negativi a meno che non dispongano di qualche tipo di protezione dall'energia negativa o di protezione dal male. Le creature con 2 o meno DV cadono morte all'interno dell'aura di energia negativa (e, a scelta del figlio di atropal, si animano come wight sotto il suo comando 1 minuto dopo).

Intimorire non morti (Sop): Un figlio di atropal può intimorire o comandare non morti come un chierico dello stesso livello dei DV del figlio di atropal.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *animare morti, cono di freddo* (CD 18), *creare non morti, dissacrare, dissolvi magie, invisibilità, parlare con i morti, spostamento planare, teletrasporto.* 9° livello dell'incantatore.

Grazia sacrilega (Sop): Un figlio di atropal somma il suo modificatore di Carisma come bonus a tutti i tiri salvezza e come bonus di deviazione alla sua Classe Armatura.

Figlio di atropal

FOSSILE RIANIMATO

I fossili rianimati sono i resti di animali o mostri che sono stati conservati in uno stato pietrificato. I fossili si trovano intrappolati nella pietra o in altri depositi geologici, ma i fossili rianimati sono i resti liberi e animati dei morti. Sono automi senza mente che obbediscono agli ordini dei loro malvagi padroni.

Un fossile rianimato fa solo ciò che gli viene ordinato di fare. Non può trarre conclusioni proprie e non prende iniziative. Data questa limitazione, le sue istruzioni devono essere sempre semplici, come "Uccidi chiunque scenda per questa strada". Un fossile rianimato attacca finché non viene distrutto, perché è ciò per cui è stato creato.

I fossili rianimati non possono essere creati con l'incantesimo *animare morti* ma vengono invece creati tramite speciali rituali necromantici che variano a seconda del fossile da rianimare.

ESEMPIO DI FOSSILE RIANIMATO

Questo esempio utilizza un megaraptor come creatura base.

Fossile rianimato megaraptor
Non morto Enorme (Animale atipico)
Dadi Vita: 8d12+40 (92 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 27 (-2 taglia, +1 Des, +18 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 26
Attacco base/Lotta: +4/+17
Attacco: Speroni +7 in mischia (2d10+5)
Attacco completo: Speroni +7 in mischia (2d10+5) e 2 artigli anteriori +2 in mischia (1d4+2) e morso +2 in mischia (2d6+2)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Punti ferita bonus, riduzione del danno 10/adamantio, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +3, Vol +6
Caratteristiche: For 21, Des 13, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Abilità: -
Talenti: Riflessi in Combattimento
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 9-16 DV (Enrome); 17-24 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Una creatura pericolosa composta di ossa pietrificate, ancora parzialmente imprigionate nella pietra, si avvicina.

Combattimento

Un fossile rianimato megaraptor utilizza gli artigli delle zampe e delle braccia per fare a pezzi la preda.

CREARE UN FOSSILE RIANIMATO

"Fossile rianimato" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea (che non sia un non morto) che abbia un sistema scheletrico (da qui in poi definita "creatura base").

Un fossile rianimato ha tutte le statistiche e capacità speciali della creatura base eccetto come indicato di seguito.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in non morto. Mantiene qualsiasi sottotipo eccetto i sottotipi di allineamento (come buono) e il sottotipo che indica la specie (come goblinoide o rettile). Ottiene anche il sottotipo atipico.

Dadi Vita: Eliminare qualsiasi Dado Vita ottenuto tramite l'esperienza e aumentare i rimanenti Dadi Vita a d12.

Velocità: I fossili rianimati alati non possono utilizzare le loro ali per volare. Se la creatura base volava magicamente, lo può fare anche il fossile rianimato.

Illustrazione di J. Jarvis

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale diventa un nuovo valore in base alla taglia del fossile rianimato:

Taglia	Bonus
Piccolissima, Minuta, Minuscola	+6
Piccola	+9
Media	+12
Grande	+15
Enorme	+18
Mastodontica	+24
Colossale	+30

Attacchi: Un fossile rianimato mantiene tutte le armi naturali, gli attacchi con le armi manufatte, e le competenze nelle armi della creatura base, tranne gli attacchi che non possono funzionare senza carne (come l'attacco con i tentacoli del mind flayer). Una creatura con le mani ottiene un attacco con l'artiglio per mano; un fossile rianimato può colpire con ciascun attacco con l'artiglio con il suo massimo bonus di attacco base. Il bonus di attacco base di un fossile rianimato è pari a 1/2 dei suoi Dadi Vita.

Danni: Le armi naturali e manufatte infliggono il loro normale danno. Un attacco con l'artiglio infligge danni in base alla taglia del fossile rianimato. (Se la creatura base possedeva già un attacco con l'artiglio, utilizzare il più alto dei due valori).

Taglia	Danno
Piccolissima o Minuta	1d3
Minuscola	1d4
Piccola	1d8
Media	2d6
Grande	2d8
Enorme	2d10
Mastodontica	2d12
Colossale	2d20

Attacchi speciali: Un fossile rianimato non conserva nessuno degli attacchi speciali della creatura base.

Qualità speciali: Un fossile rianimato perde la maggior parte delle qualità speciali della creatura base, sebbene mantenga qualsiasi capacità straordinaria che migliori i suoi attacchi in mischia o a distanza. Un fossile rianimato ottiene anche le seguenti capacità speciali.

Punti ferita bonus: Dato che il suo corpo è una massa di pietra, un fossile rianimato è difficile da distruggere. Ottiene punti ferita bonus in base alla sua taglia, come mostrato sulla tabella seguente.

Taglia	Punti ferita bonus
Piccolissima, Minuta, Minuscola	-
Piccola	10
Media	20
Grande	30
Enorme	40
Mastodontica	60
Colossale	80

Riduzione del danno 10/adamantio: I fossili rianimati sono simili alle statue di pietra animate.

Immunità al freddo (Str): I fossili rianimati ignorano il freddo.

Tiri salvezza. I bonus ai tiri salvezza base sono Temp +1 per ogni 3 DV, Rifl +1 per ogni 3 DV e Vol +1 per ogni 2 DV +2.

Caratteristiche: La Destrezza di un fossile rianimato scende di 2, non ha punteggio di Costituzione o Intelligenza, la sua Saggezza muta in 10, e il Carisma diventa 1.

Abilità: Un fossile rianimato non ha abilità.

Talenti: Un fossile rianimato perde tutti i talenti della creatura base ma ottiene Riflessi in Combattimento.

Ambiente: Qualsiasi, generalmente lo stesso della creatura base.
Organizzazione: Qualsiasi.
Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +3.
Tesoro: Nessuno.
Allineamento: Sempre neutrale malvagio.
Avanzamento: Come la creatura base (o "-" se la creatura base avanza per classe del personaggio).
Modificatore di livello: -.

Fossile rianimato megaraptor

GHOUL DELLA TOMBA

Come i ghoul tradizionali, i ghoul della tomba infestano cimiteri, campi di battaglia e altri luoghi dove abbondano le carogne con cui soddisfano la loro fame. Queste terribili creature si nascondono ovunque aleggi il tanfo della morte, pronti a divorare gli incauti.

Si dice che i ghoul siano creati alla morte di una creatura vivente senziente che abbia assaggiato il sapore della carne di altre creature senzienti. Questa affermazione può o meno corrispondere al vero, ma spiega il caratteristico comportamento di questi non morti antropofagi. Alcuni credono che chiunque dimostri sufficiente depravazione e corruzione corra il rischio di diventare un ghoul della tomba. La trasformazione da creatura vivente a infernale creatura della notte ne distorce la mente, rendendoli astuti e feroci.

Sebbene la maggior parte degli umanoidi che intraprendono simili attività e ritornino dalla tomba siano semplici ghoul (come descritto nel *Manuale dei Mostri*), in rare occasione la creazione di un ghoul attira brevemente l'attenzione di Doresain, Re dei Ghoul. Quando ciò accade, il nuovo ghoul non possiede le normali statistiche dei ghoul del *Manuale dei Mostri*, ma invece la creatura base ottiene l'archetipo del ghoul della tomba. Queste creature

con archetipo vengono dette "toccate dal Re". È il DM a decidere il manifestarsi dell'evento.

ESEMPIO DI GHOUL DELLA TOMBA

Questo esempio utilizza un monaco di 6° livello come creatura base.

Ghoul della tomba monaco umano di 6° livello
Non morto Medio (Umanoide atipico)
Dadi Vita: 6d12 (39 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 23 (+4 Des, +4 Sag, +2 bracciali, +1 monaco, +2 naturale), contatto 19, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta: +4/+11
Attacco: Colpo senz'armi +7 in mischia (1d8+3) o morso +7 in mischia (1d6+3 più paralisi)
Attacco completo: Raffica di colpi senz'armi +6/+6 in mischia (1d8+3) o morso +7 in mischia (1d6+3 più paralisi) e 2 artigli +5 in mischia (1d4+1 più paralisi)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Raffica di colpi, febbre del ghoul, colpo *ki* (magia), paralisi
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, dieta dipendente, eludere, purezza del corpo, caduta lenta 9 m, mente lucida, tratti dei non morti, resistenza allo scacciare +2
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +9, Vol +9
Caratteristiche: For 16, Des 18, Cos -, Int 12, Sag 19, Car 10
Abilità: Acrobazia +13, Equilibrio +11, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +13, Saltare +13, Scalare +12
Talenti: Attacco Rapido, Colpo Senz'Armi Migliorato, Deviare Frecce, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato, Mobilità, Multiattacco, Sbilanciare Migliorato, Schivare
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o gruppo (2-5)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Standard
Allineamento: Caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2

Ghoul della tomba

Questo orrido umanoide indossa una camicia larga, attraverso la quale è chiaramente visibile la sua pelle sporca e marcescente, tirata sopra le ossa. Glabro, possiede denti affilati da carnivoro e occhi come carboni ardenti.

Combattimento

Questa creatura attacca di sorpresa, cercando di afferrare un bersaglio e trascinarlo lontano dai suoi alleati prima che possano reagire.

Dieta dipendente: Tutti i ghoul della tomba sono con dieta dipendente (vedi la sezione "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) dalla carne.

Eludere (Str): Se questo ghoul della tomba monaco viene esposto a qualsiasi effetto che normalmente concederebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, non subisce danni se supera il tiro salvezza.

Febbre del ghoul (Sop): Malattia - morso, Tempra CD 13, periodo di incubazione 1 giorno, danno 1d3 Cos e 1d3 Des. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Paralisi (Str): Coloro che vengono colpiti dal morso o dall'artiglio di questo ghoul della tomba monaco devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 e restare paralizzati per 1d4+1 round. Gli elfi sono immuni a questa paralisi. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Purezza del corpo (Str): Immune a tutte le normali malattie. Le malattie magiche e soprannaturali hanno ancora effetto su di lui.

Caduta lenta (Str): Un ghoul della tomba monaco a portata di mano di una parete può rallentare la sua velocità di caduta. Subisce danni come se fosse caduto da 9 metri più in basso di quanto sia realmente caduto.

Mente lucida (Str): Bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti della scuola di ammaliamento.

Proprietà: *Bracciali dell'armatura+2, pozione di forza del toro* (2), collana d'argento (900 mo), 5 mp.

CREARE UN GHOUL DELLA TOMBA

"Ghoul della tomba" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi aberrazione, folletto, gigante, umanoide o umanoide mostruoso corporeo con punteggi di Intelligenza e Carisma superiori a 3 (definita da qui in poi come creatura base).

Un ghoul della tomba parla tutti i linguaggi che parlava in vita (di solito il Comune). Ha tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base eccetto come indicato di seguito.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in non morto, e ottiene il sottotipo atipico. Non si deve ricalcolare il bonus di attacco base, i tiri salvezza o i punti abilità. La taglia è immutata.

Dadi Vita: Aumentare a d12.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale della creatura base migliora di 2.

Attacco: Un ghoul della tomba mantiene tutti gli attacchi della creatura base e ottiene anche un morso e due attacchi con l'artiglio se già non li possiede. Se la creatura base utilizza delle armi, il ghoul della tomba mantiene la capacità. Una creatura con armi naturali mantiene le stesse armi naturali. Un ghoul della tomba che combatte senza armi utilizza il suo attacco con il morso. Un ghoul della tomba armato con un'arma utilizza il morso o le armi come preferisce.

Attacco completo: Un ghoul della tomba che combatte senz'armi utilizza il suo morso e due artigli per attaccare. Se

Illustrazione di W. Reynolds

armato con un'arma, può scegliere se usare l'arma o i suoi attacchi naturali.

Danni: I ghoul della tomba dispongono di attacchi con il morso e l'artiglio. Se la creatura base non ha questa forma di attacco, utilizzare l'appropriato valore di danno dalla tabella seguente a seconda della taglia del ghoul della tomba. Le creature che hanno altre specie di armi naturali mantengono i loro vecchi valori di danno o utilizzano il valore appropriato dalla tabella seguente, quale che sia il migliore.

Taglia	Danno per il morso	Danno per l'artiglio
Piccolissima	1	-
Minuta	1d2	1
Minuscola	1d3	1d2
Piccola	1d4	1d3
Media	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6
Enorme	2d6	1d8
Mastodontica	2d8	2d6
Colossale	4d6	2d8

Attacchi speciali: Un ghoul della tomba mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottiene quelli descritti di seguito. I tiri salvezza hanno una CD di 10 + 1/2 dei DV del ghoul della tomba + il modificatore di Car del ghoul della tomba a meno che non sia indicato altrimenti.

Febbre del ghoul (Sop): Malattia - morso, tiro salvezza sulla Tempra, periodo di incubazione 1 giorno, danno 1d3 Cos e 1d3 Des.

Un umanoide afflitto che muore di febbre del ghoul si rianima come ghoul alla mezzanotte successiva. Un umanoide che diventa ghoul in questo modo non mantiene nessuna delle capacità che possedeva in vita. Non è sotto il controllo di alcun altro ghoul, ma brama la carne dei vivi e si comporta in tutto e per tutto come un normale ghoul. Un umanoide di 4 DV o più si rianime come ghast, anziché ghoul.

Illustrazione di T. Bava

Golem di terra di cimitero

Paralisi (Str): Le vittime colpite dall'attacco con il morso o l'artiglio di un ghoul della tomba devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o rimanere paralizzate per 1d4+1 round. Gli elfi sono immuni a questa paralisi.

Qualità speciali: Un ghoul della tomba conserva tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene quelle descritte di seguito.

Resistenza allo scacciare (Str): Un ghoul della tomba ha resistenza allo scacciare +2.

Dieta dipendente: I ghoul della tomba sono con dieta dipendente (vedi la sezione "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) dalla carne.

Caratteristiche: Incrementare quelle della creatura base come segue: For +2, Des +4, Int +2, Sag +4, Car +2. Come creatura non morta, un ghoul della tomba non ha punteggio di Costituzione.

Talenti: Un ghoul della tomba mantiene tutti i suoi talenti e ottiene Multiattacco come talento bonus.

Ambiente: Qualsiasi, di solito lo stesso della creatura base.

Organizzazione: Solitario, banda (2-4 ghoul più 1 ghoul della tomba) o branco (7-12 ghoul più 1-4 ghoul della tomba).

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Allineamento: Cambiare l'allineamento della creatura base in caotico malvagio.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +2.

GOLEM DI TERRA DI CIMITERO

Costrutto Grande
Dadi Vita: 11d10+30 (90 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 6 m (4 quadretti), non può correre
Classe Armatura: 20 (-1 taglia, -1 Des, +12 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +8/+18
Attacco: Schianto +13 in mischia (2d8+6 più ferita insudiciata)
Attacco completo: 2 schianti +13 in mischia (2d8+6 più ferita insudiciata)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Furia, ferita insudiciata
Qualità speciali: Tratti dei costrutti, riduzione del danno 5/adamantio e contundente, scurovisione 18 m, immunità alla magia, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +2, Vol +3
Caratteristiche: For 23, Des 9, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-5)
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno

GOLEM DI PIETRA TOMBALE

Un golem di pietra diventa un golem di pietra tombale con le seguenti modifiche. Anziché di semplice pietra, la creatura è composta di lapidi fuse assieme, iscritte con nomi in vari linguaggi, spesso con più di un nome per lapide, insieme alle date di nascita e di morte. Poi, la sua capacità soprannaturale di rallentare gli avversari viene sostituita dalla capacità di uccidere viventi. Infine incrementare il suo Grado di Sfida di 2. Sostituire *uccidere viventi* (vedi sotto) a *lentezza* come ingrediente necessario per la costruzione, e cambiare il prezzo in 135.000 mo e il costo in 70.000 mo + 5.200 PE.

Uccidere viventi (Sop): Un golem di pietra tombale può trasmettere un effetto *uccidere viventi*, come l'incantesimo omonimo, insieme a un normale attacco in mischia ogni 2 round. L'effetto uccide coloro che falliscono un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17, o infligge 3d6+14 danni anche con un tiro salvezza riuscito. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 12-18 DV (Grande); 19-33 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Preceduta dall'odore di carogna, questa creatura umanoide è composta di terra umida (quasi fangosa), mischiata a piccoli frammenti di ossa, denti e pezzi di abiti strappati, con in cima un teschio umanoide incrostato di terra. Le gambe sono corte e grosse, mentre il petto e le braccia sono leggermente affusolate.

Questo golem umanoide è composto di terra di cimitero tenuta magicamente assieme. Un golem di terra di cimitero non indossa abiti, sebbene a volte in mezzo alla sua forma possano trovarsi abiti o attrezzature appartenute a sue vittime passate.

Un golem di terra di cimitero non può parlare né emettere alcun suono vocale. Si muove con andatura lenta e goffa. Pesa intorno ai 400 kg.

COMBATTIMENTO

Nessuno ama essere colpito da un golem di terra di cimitero, perché la sua sporcizia ricopre le ferite dei nemici.

Furia (Str): Quando un golem di terra di cimitero entra in combattimento, c'è una probabilità cumulativa dell'1% per ogni round che lo spirito elementale si liberi e il golem cada in preda della furia. Un golem privo di controllo si scatena, attaccando le più vicine creature viventi o distruggendo gli oggetti più piccoli di lui se non c'è nessun'altra creatura a portata, per poi muoversi spargendo distruzione. Una volta che un golem di terra di cimitero è entrato in preda della furia, non esiste alcun modo noto per riprenderne il controllo.

Tratti dei costrutti: Un golem di terra di cimitero è immune al veleno, agli effetti magici del sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti di necromanzia, incantesimi e capacità di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti del morale), e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Ignora danni extra da colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, fatica, esaurimento o risucchi di energia. Non può guarire i danni, ma può essere riparato. Come costrutto, un golem di terra di cimitero non ha punteggio di Costituzione, ma ottiene 30 punti ferita bonus grazie alla sua taglia (già inclusi nelle statistiche).

Immunità alla magia (Str): Un golem di terra di cimitero è immune a incantesimi, capacità magiche ed effetti soprannaturali, proprio come se l'attaccante non fosse riuscito a superare la resistenza agli incantesimi. Un incantesimo *muovere terra* spinge indietro un golem di terra di cimitero di 36 metri e infligge 3d12 danni. Un incantesimo *disintegrazione* rallenta il golem (come l'incantesimo *lentezza*) per 1d6 round e infligge 1d12 danni. Un incantesimo *terremoto* lanciato direttamente contro un golem di terra di cimitero gli impedisce di muoversi durante il suo prossimo turno e infligge 5d10 danni. Il golem non riceve alcun tiro salvezza contro nessuno di questi effetti.

Qualsiasi attacco magico che infligga danni da elettricità contro un golem di terra di cimitero guarisce 1 danno per ogni 3 danni che avrebbe altrimenti inflitto. Se l'ammontare di cure farebbe eccedere al golem il suo normale ammontare massimo di punti ferita, acquisisce qualsiasi danno in eccesso come punti ferita temporanei che durano per 1 ora. Un golem di terra di cimitero non riceve tiro salvezza contro gli attacchi magici che infliggono danni da elettricità.

Ferita insudiciata (Str): Le ferite inferte da un golem di terra di cimitero sono ricolme di terra di cimitero. Soffusa di energia negativa, la ferita insudiciata infligge 2d4 danni extra da energia negativa nel round seguente a quando è stata inflitta, dopodichè la terra nella ferita diventa inerte.

COSTRUZIONE

Il corpo di un golem di terra di cimitero deve essere formato da un ammasso di terra di cimitero (terra scavata dalle immediate vicinanze di una tomba). Questa terra deve pesare almeno 500 kg, e deve essere trattata con rari oli e polveri del valore di almeno 1.500 mo. *Creare il corpo richiede una prova di Artigianato* (scultura) con CD 15.

LI 11°; Creare Costrutti (vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 304), *animare oggetti, comunione, resurrezione*, l'incantatore deve essere almeno di 11° livello; Prezzo 36.500 mo; Costo 18.250 mo + 1.400 PE.

GUSCIO REIETTO

Non morto Medio
Dadi Vita: 14d12+14 (105 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 4,5 m
Classe Armatura: 17 (+1 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +7/+12
Attacco: Schiocco di pelle +7 in mischia (1d6+10)*
Attacco completo: Schiocco di pelle +7 in mischia (1d6+10)*
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Stritolare, creare progenie, *afferrare migliorato*
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +7, Vol +9
Caratteristiche: For 21, Des 13, Cos -, Int 11, Sag 10, Car 10
Abilità: Ascoltare +11, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +22, Nuotare +9, Osservare +15, Scalare +13

Guscio reietto

Illustrazione di T. Baxa

Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Robustezza Migliorata†
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, banda (2-4) o folla (2-4 più 5-10 zombi)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 15-30 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

^Comprende il modificatore per il talento Attacco Poderoso.
†Nuovo talento descritto a pagina 30.

Arrotolata tra le sue spire, questa lunga e snella creatura scivola in avanti. All'inizio sembra un serpente, anche se stranamente largo e con poca pelle, ma un istante dopo la creatura si rivela per ciò che è in realtà: una pelle umanoide vuota ma animata che continua a scivolare in avanti in maniera inequivocabilmente aggressiva.

I gusci reietti sono proprio ciò che sembrano: pelli vuoti di vecchie vittime, svuotate di sangue e viscere. La pelle possiede una forza ed elasticità stupefacente, guidata da uno spirito necromantico e una natura predatrice che non le possono essere negate.

La capacità di questa creatura di strappare la pelle da una vittima e animare sue nuove versioni è sufficientemente terribile, ma ancora peggiore è l'accidentale scoperta degli assalti della creatura prima di scoprire la creatura stessa. Quando un guscio reietto si introduce in una nuova area, cerca di nascondere le prove dei suoi assalti in luoghi remoti, come magazzini raramente usati o sotto pile di provviste scartate. A volte, il dito o il pollice rivelatore spuntano fuori da sotto la barriera celante e portano alla scoperta dei corpi maciullati e senza pelle di amici e familiari, gli occhi che riflettono le ultime grida silenti.

I gusci reietti pesano tra i 10 e i 15 kg.

I gusci reietti non parlano, ma capiscono il Comune.

COMBATTIMENTO

I gusci reietti sono aggressivi, ma preferiscono colpire in silenzio le prede solitarie. Anche i gusci reietti, nonostante la mancanza di forma, sono in grado di provare la necessità di esigere vendetta contro chi li abbia danneggiati o abbia minacciato altri gusci reietti, in particolare se sue progenie. Quando ciò accade, diventano nemici implacabili, disposti ad attaccare anche grossi gruppi di avversari.

Un guscio reietto attacca facendo normalmente uso del talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -5 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +5 ai tiri per i danni.

Stritolare (Str): Un guscio reietto infligge 1d6+5 danni con una prova di lotta riuscita. Lo stritolamento utilizza l'intero corpo della creatura, quindi non può effettuare alcuna azione di movimento mentre stritola.

Creare progenie (Sop): Le creature uccise da un guscio reietto perdono la pelle dopo 1d4 round. Queste pelli rimosse divengono nuovi gusci reietti sotto il controllo del progenitore. Non possiedono nessuna delle capacità che avevano in vita.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un guscio reietto deve colpire un avversario con l'attacco di schiocco di pelle. Può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Abilità: I gusci reietti hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi (già calcolato nelle statistiche precedenti), grazie alla capacità di raggomitolarsi in spazi molto piccoli.

INFLUENZA PESTILENZIALE

Non morto Medio (Male)
Dadi Vita: 6d12+6 (45 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 23 (+5 Des, +8 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +3/+7
Attacco: Schianto +7 in mischia (1d6+6 [+2 contro avversari allineati con il bene] e tocco cancrenoso)
Attacco completo: Schianto +7 in mischia (1d6+6 [+2 contro avversari allineati con il bene] e tocco cancrenoso)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Tocco cancrenoso
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, fetore cancrenoso, resistente ai colpi, tratti dei non morti, resistenza allo scacciare +2
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +7, Vol +7
Caratteristiche: For 19, Des 21, Cos -, Int 14, Sag 14, Car 15
Abilità: Acrobazia +14, Artista della Fuga +12, Ascoltare +13, Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Osservare +13, Saltare +6
Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Robustezza Migliorata†
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o putrefazione (6-10)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard

Influenza pestilenziale

Illustrazione di T. Baxa

Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi)
Avanzamento: 7-12 DV (Medio); 13-18 DV (Grande)
†Nuovo talento descritto a pagina 30.

Morbida e putrescente, la forma di questa creatura è avvolta da strette fasce, dalle quali fuoriesce ancora tessuto rigonfio e deforme. L'odore di questa creatura è ben oltre il tanfo di una carogna; lo stato di putrefazione del suo corpo è come una forza fisica che sembra anticiparne l'arrivo.

Le influenze pestilenziali sono cadaveri animati di umanoidi morti a causa di una peste o della putrefazione. Nella non morte cercano di corrompere tutto ciò che è puro. Sono creature astute e potrebbero cercare di ingannare le loro vittime per avvicinarsi a sufficienza da toccarle.

Le influenze pestilenziali parlano qualsiasi linguaggio conoscessero prima di divenire vittime della peste, più il Comune.

COMBATTIMENTO

In mischia, il tanfo di una influenza pestilenziale nausea i suoi avversari. Ancora peggiore è il suo tocco, che trasmette una malattia devastante alle vittime, che ne fa marcire la *carne in pochi secondi e invia tentacoli di carne morta* verso il cuore.

Le armi naturali di una influenza pestilenziale, così come tutte le armi che impugna, sono considerate allineate al male ai fini di superare la riduzione del danno.

Fetore cancrenoso (Str): Ogni volta che una influenza pestilenziale lo desidera, fa sì che il suo terribile odore di putrefazione si emani dalle sue bende. Tutte le creature viventi entro 3 metri dalla influenza pestilenziale devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o subire 1d6 danni alla Forza e restare nauseate. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Tocco cancrenoso (Sop): Malattia soprannaturale (accelerata) - schianto, Tempra CD 15, periodo di incubazione istantaneo; danno 1d4 Cos. A differenza delle normali malattie (vedi "Malattia", pagina 293 della *Guida del* DUNGEON MASTER), il tocco cancrenoso richiede un tiro salvezza ogni round. Progredisce visibilmente nel giro di pochi secondi, rendendo l'area inflitta putrescente e cancrenosa. La putrefazione continua finché la vittima non supera due tiri salvezza di fila, la vittima raggiunge Costituzione 0 (e muore) o la vittima riceve l'incantesimo *rimuovi malattia* o simile trattamento. Una volta infetta o che si è riuscita a salvare, una creatura non può essere di nuovo influenzata dal tocco cancrenoso prima che siano passate 24 ore.

Il corpo di una vittima rivendicato dal tocco cancrenoso si scioglie in una massa puzzolente di scarti putrescenti che si dissolve completamente nel giro di 24 ore, a meno che entro quella scadenza non venga lanciato sui resti *rimuovi malattia*.

Resistente ai colpi (Str): Gli attacchi fisici infliggono solo metà danni a una influenza pestilenziale. Applicare questo effetto prima della riduzione del danno.

LAMENTO

Non morto Medio
Dadi Vita: 9d12 (58 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 29 (+2 Des, +12 naturale, +5 deviazione), contatto 17, colto alla sprovvista 27
Attacco base/Lotta: +4/+15
Attacco: Artiglio +16 in mischia (1d8+11 più lacrime velenose)
Attacco completo: 2 artigli +16 in mischia (1d8+11 più lacrime velenose) e morso +13 in mischia (1d6+5 più lacrime velenose)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Pianto funebre, lacrime velenose
Qualità speciali: Vista cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia e perforante, scurovisione 18 m, guarigione rapida 10, tratti dei non morti, grazia sacrilega, resistenza allo scacciare +4
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +10, Vol +13
Caratteristiche: For 33, Des 15, Cos -, Int 6, Sag 14, Car 20
Abilità: Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +8
Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Mobilità, Multiattacco, *Schivare*
Ambiente: Montagne fredde
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-4) o lamento (6-10)
Grado di Sfida: 11
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 10-16 DV (Media); 17-24 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Le orbite vuote di questo corpo avvizzito sercenono un icore nero che scorre lungo il viso e il corpo della creatura, coprendone le mani artigliate. L'icore scorre nella bocca della creatura, ribollendo dentro di esso, così che il suo costante lamento emerge come un acuto gorgoglio.

I lamenti sono servitori di potenti sovrani non morti, di solito al loro servizio come guardie del corpo, ma a volte inviati in missione per procurarsi da cimiteri difesi i resti di figure particolarmente potenti o di fiducia. La loro taglia media nasconde una grande forza non morta, alimenta dalla loro immortale sofferenza.

Privo di vista, un lamento soffre costantemente, piangendo e gridando forte a meno che non stia cercando di nascondersi o muoversi silenziosamente. Dai suoi vuoti bulbi oculari, un lamento produce continuamente un veleno dall'aspetto di bile nera. È facile seguire un lamento che è passato nell'area nell'ultima ora, dato che lascia dietro di sé una scia delle sue lacrime velenose. Dopo un'ora, la bile si decompone ed evapora.

Un lamento è alto quasi 1,80 metri e pesa all'incirca 100 kg.

I lamenti parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

Coloro che sono abbastanza vicini da udire i pianti di un lamento possono essere sorpresi, ma è più probabile che siano

Lamento

Illustrazione di T. Tarvis

maggiormente minacciati dalle zanne e dagli artigli avvelenati della creatura.

Lacrime velenose (Str): Le lacrime velenose che colano costantemente dagli occhi vuoti di un lamento sono in realtà un veleno da ferimento che copre gli artigli e riempie la bocca della creatura. Ogni volta che un lamento effettua con successo un attacco di artiglio o con il morso, il suo avversario è vittima del veleno (ferimento, Tempra CD 19, danno iniziale e secondario 1d6 Cos). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Dopo un'ora, la bile velenosa si decompone ed evapora, perdendo tutta la sua efficacia.

Grazia sacrilega (Sop): Un lamento somma il suo modificatore di Carisma come bonus a tutti i tiri salvezza e come bonus di deviazione alla sua Classe Armatura (già calcolato nelle statistiche precedenti).

Pianto funebre (Sop): Quando lo sceglie (ovvero quasi sempre, a meno che non si debba muovere silenziosamente), un lamento può utilizzare un'azione gratuita ogni round per piangere e singhiozzare. Tutti coloro che odono la tremenda e sepolcrale sofferenza del lamento devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 o restare scossi per la durata dell'incontro. Una volta che una particolare creatura effettua con successo il tiro salvezza contro il pianto funebre del lamento, quella creatura non può essere di nuovo vittima dello stesso lamento per altre 24 ore. È un effetto sonoro. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Larva crudele

Illustrazione di D. Martin

LARVA CRUDELE

Parassita Enorme
Dadi Vita: 6d8+6 (33 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 12 m
Classe Armatura: 16 (-2 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +4/+13
Attacco: Morso +3 in mischia (1d8+1 più saliva paralitica)
Attacco completo: Morso +3 in mischia (1d8+1 più saliva paralitica)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Saliva paralitica
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche: For 13, Des 15, Cos 12, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità: Nascondersi +2, Osservare +4, Scalare +11
Talenti: -
Ambiente: Sotterraneo
Organizzazione: Solitario o gruppo (2-5)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 7-11 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Un verme segmentato lungo 120 centimetri bianco cadavere compare alla vista. Privo di occhi, sbava un icore maleodorante dalle sue mandibole che continuano a schioccare, la mostruosità non sembra altro che una larva cresciuta fin troppo.

Una larva è un piccolo di mosca, ma una larva crudele è la prole di un parassita volante altrettanto mostruoso. Mentre le normali larve si incontrano in materiali in decomposizione, le larve crudeli sono grosse, rapide e abbastanza aggressive da mettersi alla ricerca di prede viventi per nutrirsi.

COMBATTIMENTO

Le larve crudeli cercano di paralizzare la preda, sebbene le prede ancora vive siano altrettanto buone per queste creature senza mente.

Saliva paralitica (Str): Una creatura morsa da una larva crudele deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o restare paralizzata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Tratti dei parassiti: Una larva crudele è immune a tutti gli incantesimi e capacità di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale). Possiede anche la scurovisione fino a 18 metri.

MEZZO-VAMPIRO

In rare circostanze, un vampiro che ha di recente consumato una significativa quantità di sangue ottiene la capacità di riprodursi con umanoidi o umanoidi mostruosi viventi, producendo dei mezzo-vampiri. Inoltre, nell'insolito caso di un umanoide o umanoide mostruoso in cinta che sopravviva all'attacco di risucchio di sangue di un vampiro, il bambino potrebbe nascere "corrotto" dal vampirismo dell'attaccante. Quale che siano le loro origini, i bambini prodotti da questi eventi sono di solito marchiati come fuori casta, rifiutati sia dai vivi che dai non morti.

Un mezzo-vampiro è attirato dalle altre creature viventi, e si sente molto più a suo agio quando vive in paesi o città. I mezzo-vampiri sanno però che devono tenere segreta la propria identità o rischiare di subire l'odio e la violenza altrui.

I mezzo-vampiri sono spesso fisicamente attraenti e convincenti. La pelle è pallida di colore quasi cinereo.

A differenza dei loro genitori non morti, i mezzo-vampiri godono la libertà (o maledizione) di perseguire qualsiasi allineamento, sebbene la maggior parte tenda alla neutralità o al male. Quei rari mezzo-vampiri allineati al bene si sentono spesso

perseguitati dalla loro parentela, a volte operando attivamente per distruggere il male generato dai loro antenati.

ESEMPIO DI MEZZO-VAMPIRO

Questo esempio utilizza uno gnoll barbaro di 1° livello come creatura base.

Mezzo-vampiro gnoll barbaro di 1° livello
Umanoide Medio
Dadi Vita: 2d8+2 più 1d12+1 (18 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+1 Des, +3 naturale, +2 armatura di cuoio), contatto 11, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +2/+5
Attacco: Ascia bipenne +5 in mischia (1d12+4) o schianto +5 in mischia (1d6+3)
Attacco completo: Ascia bipenne +5 in mischia (1d12+4) o schianto +5 in mischia (1d6+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Risucchio di sangue, ira
Qualità speciali: Dipendenza dal sangue, riduzione del danno 5/argento o magia, guarigione rapida 1 (speciale), resistenza al freddo 5 e all'elettricità 5
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +1, Vol +0
Caratteristiche: For 17, Des 12, Cos 13, Int 8, Sag 11, Car 10
Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +3, Osservare +5, Raggirare +2
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +3

Mezzo-vampiro gnoll barbaro

La figura dalla testa di iena che si erge davanti a voi ha un aspetto particolarmente feroce, le mani muscolose serrate intorno a un'ascia bipenne.

Combattimento

Questo mezzo-vampiro utilizza la furtività per avvicinarsi alla preda, e poi attacca selvaggiamente con la sua ascia bipenne. Di solito risucchia il sangue solo da avversari privi di sensi o altrimenti indifesi.

Le armi naturali di un mezzo-vampiro sono considerate armi magiche al fine di superare la riduzione del danno.

Risucchio di sangue (Str): Questo mezzo-vampiro può succhiare sangue da una vittima vivente con le zanne superando una prova di lotta. Se immobilizza l'avversario, ne risucchia il sangue, infliggendo 1d4 danni da risucchio di Costituzione ogni round in cui lo mantiene immobilizzato. Non può risucchiare più punti di Costituzione in una singola ora del proprio punteggio di Costituzione. Quando un mezzo-vampiro risucchia la Costituzione di una vittima, ottiene 5 punti ferita temporanei, a prescindere da quanti punti risucchi. I punti ferita temporanei ottenuti in questo modo durano per 1 ora.

Dipendenza dal sangue (Str): Se un mezzo-vampiro non utilizza il suo attacco speciale risucchio di sangue contro almeno una creatura vivente ogni giorno, deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o divenire affaticato. Ogni giorno seguente al primo in cui il mezzo-vampiro non beve sangue direttamente da una creatura vivente, la CD aumenta di 1 finché non fallisce il suo tiro salvezza e diventa affaticato. Dopodiché, deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 ogni settimana (con la CD che incrementa di 1 per ogni settimana successiva) in cui non utilizza il suo risucchio di sangue o divenire esausto.

L'affaticamento o l'esaurimento provocati dalla dipendenza dal sangue non possono essere eliminati tramite riposo (sebbene la magia possa spesso bloccare la condizione finché il vampiro non fallisce un altro tiro salvezza). Utilizzare la capacità di risucchio di sangue elimina immediatamente l'affaticamento del vampiro, o riduce l'esaurimento in fatica.

Guarigione rapida (Str): Un mezzo-vampiro guarisce 1 danno ogni round finché possiede almeno 1 punto ferita ma meno della metà del suo normale ammontare massimo di punti ferita. Finché il mezzo-vampiro ha più della metà del normale massimo di punti ferita, la sua guarigione rapida non funziona (ma si possono comunque utilizzare altre forme di guarigione).

Ira (Str): Una volta al giorno, un mezzo-vampiro gnoll barbaro può entrare in uno stato di ira feroce che dura per 6 round. Finché dura l'ira si apportano le seguenti modifiche: pf 24; CA 14, contatto 9, colto alla sprovvista 13; Lotta +7; Att o Att comp +7 in mischia (1d12+7, ascia bipenne) o +7 in mischia (1d6+5, schianto); TS Temp +8; For 21, Cos 17.

Abilità: Questo mezzo-vampiro gnoll barbaro ottiene un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Raggirare (già calcolato nelle statistiche).

Proprietà: Armatura di cuoio+2, ascia bipenne.

CREARE UN MEZZO-VAMPIRO

"Mezzo-vampiro" è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualsiasi umanoide o umanoide mostruoso (chiamato d'ora in poi "creatura base"). La taglia e il tipo della creatura non cambiano.

Illustrazione di S. Prescott

Un mezzo-vampiro utilizza tutte le statistiche e capacità speciali della creatura base salvo dove indicato altrimenti.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale di un mezzo-vampiro migliora di 2.

Attacco: Un mezzo-vampiro mantiene tutti gli attacchi della creatura base e ottiene anche un attacco di schianto se non ne possiede già uno. Se la creatura base può usare armi, il mezzo-vampiro ne mantiene la capacità. Una creatura con armi naturali mantiene quelle armi naturali. Un mezzo-vampiro che combatte senz'armi può utilizzare il suo attacco di schianto o la sua arma primaria naturale (se ne ha una). Un mezzo-vampiro armato con un'arma utilizza il suo schianto o l'arma, come preferisce. Le armi naturali di un mezzo-vampiro sono considerate armi magiche al fine di superare la riduzione del danno.

Attacco completo: Un mezzo-vampiro che combatte senz'armi utilizza il suo attacco di schianto (vedi sopra) o le sue armi naturali (se ne ha una). Se armato con un'arma, di solito utilizza l'arma come suo attacco primario insieme a uno schianto o altra arma naturale come attacco secondario naturale.

Danni: Un mezzo-vampiro possiede un attacco di schianto. Se la creatura base non possiede questa forma di attacco, utilizzare l'appropriato valore di danno dalla tabella seguente secondo la taglia del mezzo-vampiro. Le creature che possiedono altre specie di armi naturali mantengono i loro vecchi valori di danno o utilizzano il valore appropriato dalla tabella seguente, quale sia il migliore.

Taglia	Danni	Taglia	Danni
Piccolissima	1	Grande	1d8
Minuta	1d2	Enorme	2d6
Minuscola	1d3	Mastodontica	2d8
Piccola	1d4	Colossale	4d6
Media	1d6		

Attacchi speciali: Un mezzo-vampiro conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottiene uno di quelli descritti di seguito. I tiri salvezza hanno una CD di 10 + 1/2 dei DV del mezzo-vampiro + il modificatore di Car del mezzo-vampiro a meno che non sia specificato altrimenti.

Risucchio di sangue (Str): Alcuni mezzo-vampiri possono succhiare sangue da una vittima vivente con le loro zanne, effettuando con successo una prova di lotta. Se il mezzo-vampiro immobilizza l'avversario, ne risucchia il sangue, infliggendo 1d4 danni da risucchio alla Costituzione per ogni round in cui lo mantiene immobilizzato. Un mezzo-vampiro non può risucchiare più punti di Costituzione in una singola ora del proprio punteggio di Costituzione. Quando un mezzo-vampiro risucchia la Costituzione di una vittima, ottiene 5 punti ferita temporanei, a prescindere da quanti punti ferita risucchi. I punti ferita temporanei ottenuti in questo modo durano per 1 ora sola. Se un mezzo-vampiro possiede questa capacità, ottiene anche la qualità speciale dipendenza dal sangue descritta di seguito.

Sguardo affascinante (Sop): Alcuni mezzo-vampiri possono affascinare gli avversari umanoidi o umanoidi mostruosi guardandoli negli occhi. È simile a un attacco con lo sguardo, eccetto che il mezzo-vampiro deve utilizzare un'azione standard, e coloro che si limitano a fissare il mezzo-vampiro ne sono immuni. Chiunque sia il bersaglio del mezzo-vampiro deve superare un tiro salvezza sulla Volontà o cadere sotto l'influenza del mezzo-vampiro come se fosse influenzato dall'incantesimo *charme sui mostri* (livello dell'incantatore pari ai DV). Qualsiasi creatura che riesca a salvarsi contro lo sguardo affascinante del mezzo-vampiro non può essere influenzata dallo sguardo affascinante di quel mezzo-vampiro per 24 ore. La capacità ha un raggio di azione di 9 metri.

Figli della notte (Sop): Alcuni mezzo-vampiri possono comandare le creature inferiori del mondo. Una volta al giorno, un mezzo-vampiro con questo attacco speciale può richiamare 1d4 sciami di topi, 1d3 sciami di pipistrelli o un branco di 1d6 lupi con un'azione standard. (Se la creatura base non è terrestre, questa capacità può evocare altre creature di potere equivalente). Queste creature arrivano in 2d6 round e servono il mezzo-vampiro per 1 ora.

Qualità speciali: Un mezzo-vampiro mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene anche quelle descritte di seguito.

Dipendenza dal sangue (Str): Se un mezzo-vampiro non utilizza il suo attacco speciale di risucchio di sangue contro almeno una creatura vivente ogni giorno, deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o divenire affaticato. Ogni giorno seguente al primo in cui il mezzo-vampiro non beve sangue direttamente da una creatura vivente, la CD aumenta di 1 finché non fallisce il suo tiro salvezza e diventa affaticato. Dopodiché, deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 ogni settimana (con la CD che incrementa di 1 per ogni settimana successiva) in cui non utilizza il suo risucchio di sangue o divenire esausto.

L'affaticamento o l'esaurimento provocati dalla dipendenza dal sangue non possono essere eliminati tramite riposo (sebbene la magia possa spesso bloccare la condizione finché il vampiro non fallisce un altro tiro salvezza). Utilizzare la capacità risucchio di sangue elimina immediatamente l'affaticamento del vampiro, o riduce l'esaurimento in fatica.

Solo i mezzo-vampiri con l'attacco speciale risucchio di sangue (vedi sopra) ottengono questa qualità speciale.

Riduzione del danno (Sop): Un mezzo-vampiro ha riduzione del danno 5/argento o magia.

Guarigione rapida (Str): Un mezzo-vampiro guarisce 1 danno ogni round finché possiede almeno 1 punto ferita ma meno della metà del suo normale ammontare massimo di punti ferita. Finché il mezzo-vampiro ha più della metà del normale massimo di punti ferita, la sua guarigione rapida non funziona (ma si possono comunque utilizzare altre forme di guarigione).

Resistenze (Str): Un mezzo-vampiro ha resistenza al freddo 5 e all'elettricità 5.

Caratteristiche: Incrementare quelle della creatura base come segue: For +2, Des +2, Car +2.

Abilità: I mezzo-vampiri hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Raggirare. Altrimenti sono identiche alla creatura base.

Talenti: Un mezzo-vampiro ottiene Iniziativa Migliorata, se la creatura base non possiede già questo talento.

Ambiente: Qualsiasi, generalmente lo stesso della creatura base.

Organizzazione: Solitario.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +2.

MIETITORE ENTROPICO

Non morto Medio (Caotico, Extraplanare)

Dadi Vita: 19d12+19 (142 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 20 (+2 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +9/+18

Attacco: Falce Grande +13 in mischia (2d6+18 più lama entropica/19-20/x4)*

Attacco completo: Falce Grande +13/+8 in mischia (2d6+18 più lama entropica/19-20/x4)*
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Lama entropica, capacità magiche
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/ferro freddo e legale, scurovisione 18 m, guarigione rapida 10, maestro della falce, resistenza agli incantesimi 22, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +17, Rifl +8, Vol +13
Caratteristiche: For 29, Des 14, Cos -, Int 11, Sag 20, Car 15
Abilità: Ascoltare +26, Concentrazione +23, Conoscenze (piani) +23, Osservare +26
Talenti: Attacco Poderoso, Attacco Turbinante, Critico Migliorato (falce), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Robustezza Migliorata†
Ambiente: Caos Mutevole del Limbo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 12
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 20-35 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

*Comprende i modificatori per il talento Attacco Poderoso
†Nuovo talento descritto a pagina 30.

Mietitore entropico

Una creatura scheletrica avvolta da un grande mantello nero e un cappuccio che ne cela il volto impugna una grande falce con entrambe le mani. La testa della falce è un vuoto spaziale, un buco nella realtà a forma di lama che estingue la luce che lo circonda.

I mietitori entropici sono non morti che compaiono nel Limbo. Eseguono i distorti decreti delle creature caotiche che decretano la morte delle creature legali (sebbene un mietitore entropico non sia particolarmente schizzinoso sull'allineamento delle creature che abbatte). Sebbene abbiano origine dal Limbo, i mietitori entropici trascorrono gran parte del loro tempo sul Piano Materiale, cercando di apporre le loro falci entropiche sul collo dei vivi.

I mietitori entropici sono alti circa 1,95 metri e pesano sui 90 kg.

I mietitori entropici parlano Comune, Abissale e Celestiale.

COMBATTIMENTO

Un mietitore entropico utilizza la sua falce autoalimentata per apportare terribili danni a coloro che sceglie debbano morire (praticamente tutte le creature che gli capita di incontrare).

La falce impugnata da un mietitore entropico viene considerata come arma allineata al caos al fine del superare la riduzione del danno.

Un mietitore entropico normalmente attacca utilizzando il suo talento Attacco Poderoso, prendendo una penalità di -5 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +5 ai tiri per i danni.

Lama entropica (Sop): Un mietitore entropico conferisce la proprietà lama entropica a qualsiasi arma impugni: di solito una comune falce. Una lama entropica funziona in tutto e per tutto come una normale arma del suo tipo, con le seguenti aggiunte. Ogni volta che il mietitore entropico riesce a infliggere danni con la sua lama entropica, la vittima deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o essere sopraffatta da un indicibile dolore, mentre la forma della vittima si squaglia, scioglie, agita e ribolle. In questo stato entropico, la vittima non può lanciare incantesimi o usare oggetti magici e attacca alla cieca, incapace di distinguere amici da nemici (penalità di -4 ai tiri per colpire e una probabilità del 50% di mancare, quale che sia il risultato ottenuto dal tiro per colpire). Ogni round trascorso in questo stato entropico, la vittima subisce 1 danno da risucchio di Saggezza per lo shock mentale. Se la Saggezza della vittima scende a 0, si scompone nel nulla.

Una vittima può recuperare il controllo di sè con un'azione standard ed effettuando una prova di Carisma con CD 21. Il successo rende la vittima immune allo stato entropico per 1 minuto. Con un fallimento, la vittima può continuare a ripetere la prova finchè non riesce. Lo stato entropico non è una malattia né una maledizione, quindi è difficile da rimuovere. Un incantesimo *trasformazione* o *pelle di pietra* non cura una vittima afflitta ma fissa il suo stato per la durata dell'incantesimo. Un incantesimo *ristorare*, *guarigione* o *ristorare superiore* rimuove l'afflizione (sebbene sia necessario un *ristorare* separato per recuperare i punti di Saggezza risucchiati). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Maestro della falce (Sop): Il mietitore entropico è un maestro della falce, e ottiene la capacità di impugnare un'arma di una taglia più grande del normale. Considera inoltre la falce come se fosse un'arma dell'incalzare rafforzato, che gli permette di effettuare un ulteriore tentativo di incalzare per round.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *spostamento planare*. Livello dell'incantatore pari ai DV del mietitore entropico. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Illustrazione di W. Reynolds

MURK

Non morto Medio (Incorporeo)
Dadi Vita: 3d12 (19 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: Volare 9 m (6 quadretti) (buona)
Classe Armatura: 13 (+2 Des, +1 deviazione), contatto 13, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +1/-
Attacco: Tocco incorporeo +3 in mischia (1d6 Sag)
Attacco completo: Tocco incorporeo +3 in mischia (1d6 Sag)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Conferire livello negativo, danno alla Saggezza
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, fame insaziabile, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +3, Vol +4
Caratteristiche: For -, Des 15, Cos -, Int 7, Sag 13, Car 12

Abilità: Ascoltare +7, Cercare +4, Nascondersi +8, Osservare +7
Talenti: Allerta, Riflessi in Combattimento
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-5) o nido (6-11)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 4-9 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Davanti a voi si materializza la sagoma tremolante di un umanoide. Le mani si protendono in avanti, cercando di strapparvi l'anima.

Un murk è una macchia incorporea e indipendente di essenza non morta con un briciolo di coscienza. Esiste per diffondere tristezza e quando possibile risucchiare energia vitale.

La maggior parte dei murk non è più alta di 1,80 metri. Non sono in grado di parlare in maniera comprensibile.

COMBATTIMENTO

I murk infestano tombe, cripte, cimiteri e altri luoghi in cui si affollano i non morti.

Conferire livello negativo (Sop): Qualsiasi umanoide ridotto a Saggezza 0 da un murk (vedi danno alla Saggezza, sotto) ottiene un livello negativo. La CD del tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere il livello negativo è 12. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Quando un murk infligge un livello negativo a una vittima, ottiene 5 punti ferita temporanei (10 con un colpo critico). Questi punti ferita temporanei durano per 1 ora.

Un murk che conferisce un livello negativo a una creatura con 1 DV la uccide, e questa diventa un murk sotto il controllo del suo assassino in 1d4 round.

Fame insaziabile: Un murk ha fame insaziabile (vedi la sezione "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) di Saggezza e forza vitale, che sazia utilizzando le sue capacità danno alla Saggezza e conferire livello negativo.

Danno alla Saggezza (Sop): Il tocco di un murk infligge 1d6 danni alla Saggezza di un avversario vivente.

Murk

Illustrazione di D. Martin

NECROMENTALE

Un necromentale è composto dai resti non morti di una creatura elementale. Esso mantiene solo una frazione dell'autoconsapevolezza che l'elementale aveva in vita, ma diventa corrotto e malvagio.

ESEMPIO DI NECROMENTALE

Questo esempio utilizza un elementale della terra Grande come creatura base.

Necromentale della terra Grande
Non morto Grande (Elementale atipico, Extraplanare, Terra)
Dadi Vita: 8d12 (52 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 6 m
Classe Armatura: 20 (-1 taglia, -1 Des, +12 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +6/+17
Attacco: Schianto +12 in mischia (2d8+7 più risucchio di energia)
Attacco completo: 2 schianti +12 in mischia (2d8+7 più risucchio di energia)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Creare progenie, padronanza della terra, risucchio di energia, spingere
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, planare nella terra, tratti degli elementali, guarigione rapida 3, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +1, Vol +2
Caratteristiche: For 25, Des 8, Cos -, Int 1, Sag 10, Car 1
Abilità: Ascoltare +6, Osservare +5
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Tempra Possente
Ambiente: Piano Elementale della Terra
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 9-15 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa pila di terriccio e pietra animata irradia una palpabile aura di morte.

Combattimento

Un necromentale della terra si getta in combattimento come un tipico elementale della terra, ma con risultati ancora più devastanti, grazie alla sua capacità di risucchio di energia.

Creare progenie (Sop): Un elementale ucciso dall'attacco di risucchio di energia del necromentale (vedi sotto) si rianima come necromentale 1d4 giorni dopo la morte.

Planare nella terra (Str): Un necromentale della terra può planare attraverso pietra, terriccio o praticamente qualsiasi altro tipo di terra eccetto il metallo così come un pesce si muove nell'acqua. I suoi scavi non lasciano nessun tunnel o buco, né crea smottamenti o dà altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere terra* lanciato in un'area contenente un necromentale della terra che scava spinge indietro la creatura di 9 metri, stordendola per 1 round a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15.

Padronanza della terra (Str): Un necromentale della terra ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni se sia lui che il suo avversario stanno toccando il terreno. Se un avversario è in aria o in acqua, il necromentale subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e ai danni. (Questi modificatori non sono conteggiati nelle statistiche di cui sopra).

Tratti degli elementali: Un necromentale della terra ha immunità al veleno, effetti del sonno, paralisi e stordimento. Ignora i colpi critici e il fiancheggiamento. Non può essere rianimato, reincarnato o risorto (sebbene un incantesimo *desiderio limitato*, *desiderio*, *miracolo* o *resurrezione pura* possa riportarlo in vita).

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite dall'attacco con l'arma naturale di un necromentale della terra ottengono un livello negativo. Un necromentale della terra può utilizzare la sua capacità risucchio di energia una volta per round. Il tiro salvezza per rimuovere il livello negativo 24 ore dopo ha CD 14. Quando un necromentale della terra infligge un livello negativo a una vittima, ottiene 5 punti ferita temporanei (10 con un colpo critico). Questi punti ferita temporanei durano per 1 ora.

Guarigione rapida (Str): Un necromentale della terra guarisce 3 danni ogni round finchè ha almeno 1 punto ferita e si trovi entro 1,5 metri da terra, pietra o metallo.

Spingere (Str): Un necromentale della terra può iniziare una provare spinta senza provocare attacchi di opportunità. I modificatori di combattimento forniti da padronanza della terra, sopra, si applicano anche alle prove di Forza contrapposte del necromentale.

CREARE UN NECROMENTALE

"Necromentale" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi elementale (da qui in poi indicato come "creatura base"). Un necromentale utilizza tutte le statistiche, attacchi e capacità speciali della creatura base, eccetto come indicato di seguito.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura base cambia in non morto, e ottiene il sottotipo atipico. Mantiene anche i suoi altri sottotipi, eccetto per il sottotipo di allineamento (ad esempio buono). Non ricalcolare il bonus di attacco base, i tiri salvezza o i punti abilità. La taglia è immutata.

Dadi Vita: Eliminare qualsiasi Dado Vita dai livelli di classe (fino ad un minimo di 1), e aumentare i restanti Dadi Vita al d12.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale della creatura base migliora di 2.

Attacchi speciali: Un necromentale mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottiene quelli descritti di seguito.

Creare progenie (Sop): Un elementale ucciso dall'attacco di risucchio di energia del necromentale (vedi sotto) si rianima come necromentale 1d4 giorni dopo la morte.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite dall'attacco con l'arma naturale di un necromentale ottengono un livello negativo. Un necromentale può utilizzare la sua capacità di risucchio di energia una volta per round, quale che sia il numero di attacchi con armi naturali di cui dispone. Il tiro salvezza per rimuovere il livello negativo 24 ore dopo ha CD 10 + 1/2 dei DV del necromentale. Quando un necromentale della terra infligge un livello negativo a una vittima, ottiene 5 punti ferita temporanei (10 con un colpo critico). Questi punti ferita temporanei durano per 1 ora.

Qualità speciali: Un necromentale mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene quella descritta di seguito.

Guarigione rapida (Str): Un necromentale guarisce 3 danni ogni round finchè ha almeno 1 punto ferita e si trovi entro 1,5 metri da qualche forma del suo elemento (aria per i necromentali con il sottotipo aria; terra, pietra o metallo per i necromentali con il sottotipo terra; fiamma per i necromentali con il sottotipo fuoco; o acqua per i necromentali con il sottotipo acqua).

Caratteristiche: Un necromentale non ha punteggio di Costituzione. Il suo punteggio di Intelligenza diventa 1, la sua Saggezza diventa 10, e il Carisma diventa 1.

Talenti: Un necromentale ottiene Tempra Possente come talento bonus.

Ambiente: Qualsiasi, generalmente lo stesso della creatura base.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Allineamento: Sempre neutrale malvagio.

Avanzamento: Lo stesso della creatura base (o "-" se la creatura base avanza per classe del personaggio).

Modificatore di livello: -.

NECROPOLITANO

I necropolitani sono umanoidi che rinunciano alla vita e abbracciano la non morte in uno speciale rituale chiamato il Rituale della Crucimigrazione (vedi sotto).

La pelle di un necropolitano è secca, avvizzita e friabile. Gli occhi sono pallidi come la neve e privi di vita. Continuano ad abbigliarsi secondo lo stile che seguivano in vita. I necropolitani sono considerati cittadini della poco nota città di Nocturnus, ma se altrove ne viene rivelata la natura, vengono temuti e cacciati come comuni mostri.

ESEMPIO DI NECROPOLITANO

Questo esempio utilizza un mago umano di 5° livello come creatura base.

Necropolitano mago umano di 5° livello
Non morto Medio (Umanoide atipico)
Dadi Vita: 5d12 (32 pf)

Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 17 (+2 Des, +4 armatura magica, +1 deviazione), contatto 13, colto alla sprovvista 15

Necromentale della terra Grande

Illustrazione di S. Ellis

Attacco base/Lotta: +2/+1
Attacco: Bastone ferrato +1 in mischia (1d6-1)
Attacco completo: Bastone ferrato +1 in mischia (1d6-1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Incantesimi
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, resistere al controllo, tratti dei non morti, resilienza innaturale, resistenza allo scacciare +2
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +3, Vol +5
Caratteristiche: For 8, Des 14, Cos -, Int 16, Sag 13, Car 12
Abilità: Concentrazione +8 (+12 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (arcane) +11, Decifrare Scritture +9, Sapienza Magica +15, Utilizzare Oggetti Magici +5 (+9 utilizzando pergamene)
Talenti: Attitudine Magica, Incantare in Combattimento, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene[B]
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-5)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Standard
Allineamento: Neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: - (vedi sotto)

Questo umano avvizzito ha gli occhi così blu che sono più propriamente definibili come bianchi, come se fossero privati di colore e di vita. La figura indossa abiti neri e in una mano nodosa stringe una bacchetta.

Combattimento

Questo necropolitano agisce proprio come il tipico mago, ma concentra i suoi attacchi su qualsiasi personaggio presenti vistosamente un simbolo sacro o appaia altrimenti essere un chierico. Ha di solito già attivo *armatura magica* (compreso nelle statistiche di cui sopra) ogni volta che si aspetta di combattere.

Resistere al controllo (Str): I necropolitani hanno un bonus profano di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà per resistere all'effetto dell'incantesimo *controllare non morti*.

Resilienza innaturale (Str): I necropolitani guariscono automaticamente i danni ai punti ferita e alle caratteristiche alla stessa velocità di una creatura vivente. L'abilità Guarire non ha effetto sui necropolitani; l'energia negativa (come un incantesimo *infliggere*) li guarisce.

Incantesimi da mago preparati (5° livello dell'incantatore): 0 - *frastornare* (CD 13), *individuazione del magico*, *suono fantasma* (CD 13), *tocco di affaticamento* (+1 contatto in mischia; CD 13); 1° - *armatura magica*, *dardo incantato*, *ritirata rapida*, *spruzzo colorato* (CD 14); 2° - *sfera infuocata* (CD 15), *ragnatela* (CD 15), *vita falsata*; 3° - *fulmine* (CD 16), *sonno profondo* (CD 16).

Proprietà: *Anello di protezione+1*, *bacchetta di blocca persone* (20 cariche), *fermaglio dello scudo* (60 punti restanti), pergamena arcana di *dissolvi magie*, pergamena arcana di *volare*, 20 mp.

CREARE UN NECROPOLITANO

"Necropolitano" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi umanoide o umanoide mostruoso (da qui in poi detto "creatura base").

Un necropolitano parla qualsiasi linguaggio conoscesse in vita, e ha tutte le statistiche e capacità speciali della creatura base eccetto quanto indicato di seguito.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in non morto e ottiene il sottotipo atipico. Non ricalcolare il bonus di attacco base, i tiri salvezza o i punti abilità. La taglia è immutata.

Dadi Vita: Incrementare a d12.

Qualità speciali: Un necropolitano mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene quelle descritte di seguito.

Resistere al controllo (Str): I necropolitani hanno un bonus profano di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà per resistere all'effetto dell'incantesimo *controllare non morti*.

Resistenza allo scacciare (Str): Un necropolitano ha resistenza allo scacciare +2.

Resilienza innaturale (Str): I necropolitani guariscono automaticamente i danni ai punti ferita e alle caratteristiche alla stessa velocità di una creatura vivente. L'abilità Guarire non ha effetto sui necropolitani; l'energia negativa (come un incantesimo *infliggere*) li guarisce.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base, eccetto che come creature non morte, i necropolitani non hanno punteggio di Costituzione.

Avanzamento: Per classe del personaggio.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base. (Diventare un necropolitano comporta la perdita di un livello, vedi il "Rituale della Crucimigrazione", di seguito, quindi i vantaggi del tipo non morto eliminano quello che sarebbe stato altrimenti un modificatore superiore).

Rituale della Crucimigrazione

Qualsiasi umanoide o umanoide mostruoso vivente può richiedere di essere sottoposto al Rituale della Crucimigrazione, che (se ha successo) permette alla creatura di diventare un necropolitano. La domanda per essere considerati richiede un versamento di 3.000 mo e una supplica scritta.

Il rituale: La prima parte del rituale richiede che il supplicante si disponga su di un'asta eretta. Chiodi maledetti vengono utilizzati per crocifiggere il supplicante, e poi l'asta viene sollevata. Il terribile dolore derivante si dipana come metallo fuso dalle dita del penitente fino alle braccia ma non è ciò che pone fine alla sua vita mortale, dato che la morte di solito sopraggiunge per asfissia e collasso cardiaco. Mentre si avverte il freddo della morte penetrargli nel corpo, molti hanno dei ripensamenti, ma è troppo tardi per tornare indietro: i chiodi maledetti e la litania del rituale assicurano che la Crucimigrazone sia completa.

La cerimonia dura 24 ore: il tempo che di solito serve al penitente per morire. Durante questo periodo, due o tre servitori zombi continuano la litania iniziata dal capo

Necropolitano mago umano

Illustrazione di W. Reynolds

del rituale quando il supplicante viene posto in posizione. Dopo avere udito l'ultimo respiro del supplicante, il capo del rituale invoca il nome dei poteri e degli dei delle tenebre per forgiare un legame con il Piano dell'Energia Negativa, e poi impala il supplicante. Morendo, il supplicante rinasce come necropolitano, morto ma animato.

Effetti di gioco: Immediatamente alla riapertura dei suoi occhi non morti, un nuovo necropolitano perde un livello come se fosse stato utilizzato un incantesimo *rianimare morti* e fosse vivo anziché animato. (Se il soggetto non può perdere livelli, viene distrutto). Perde inoltre ulteriori 1.000 PE. Se la perdita di questa quantità di PE obbliga il necropolitano a perdere un altro *livello, allora ne perderà un altro. Nessun incantesimo, neppure ristorare*, può far recuperare i PE persi. I supplicanti non possono spendere i punti esperienza che non hanno: se la perdita di livello e il costo di 1.000 PE porta una creatura a 0 PE o meno, essa viene distrutta, trasformata in polvere, e non può più essere rianimata o ravvivata in alcun modo. Se il rituale viene interrotto prima di essere completato, il supplicante muore definitivamente.

NON MORTO EVOLUTO

Un non morto evoluto è un non morto il cui corpo ha ricevuto più energia negativa del normale grazie a un'esistenza insolitamente lunga. Qualsiasi non morto può ottenere questo archetipo e, nel farlo, mantenere tutte le sue precedenti capacità, divenendo più potente di prima.

Quando una creatura non morta intelligente sopravvive per più di 100 anni (o quando il DM decide di creare un mostro non morto particolare), c'è una probabilità dell'1% che il suo legame al Piano dell'Energia Negativa si intensifichi. Quando avviene questa "evoluzione", il non morto ottiene questo archetipo. Ogni ulteriori 100 anni di esistenza permettono di aggiungere 1% di probabilità di una più sviluppata connessione, più un ulteriore 1% di probabilità per ogni precedente evoluzione. Ad esempio, se il legame di una creatura non morta al Piano dell'Energia Negativa si è evoluto tre volte in precedenza, c'è una probabilità del 4% di ottenere un altro passo di maturazione la prossima volta che la sua età richieda una prova di evoluzione. Ogni passo dell'evoluzione significa che l'archetipo della creatura non morta evoluta può essere applicato di nuovo alla creatura non morta (rendendo particolare questo archetipo rispetto alla maggior parte degli altri, che possono essere applicati solo una volta).

ESEMPIO DI NON MORTO EVOLUTO

Questo esempio utilizza un wraith come creatura base.

Wraith evoluto
Non morto Medio (Incorporeo)
Dadi Vita: 5d12 (32 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: Volare 18 m (12 quadretti) (buona)
Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 deviazione), contatto 16, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +2/-
Attacco: Tocco incorporeo +5 in mischia (1d4 più 1d6 risucchio di Costituzione)
Attacco completo: Tocco incorporeo +5 in mischia (1d4 più 1d6 risucchio di Costituzione)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Risucchio di Costituzione, creare progenie
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, debolezza alla luce del sole, guarigione rapida 3, tratti degli incorporei, capacità magiche, tratti dei non morti, aura innaturale, resistenza allo scacciare +2
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +4, Vol +6
Caratteristiche: *For -, Des 16, Cos -, Int 14, Sag 14, Car 17*
Abilità: Ascoltare +12, Cercare +10, Diplomazia +6, Intimidire +10, Nascondersi +11, Osservare +12, Percepire Intenzioni +8, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce)
Talenti: Allerta, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: *Solitario, banda (2-5) o branco (6-11)*
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 6-10 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Combattimento

Un wraith evoluto attacca proprio come un normale wraith, con alcune capacità extra.

Risucchio di Costituzione (Sop): *Le* creature viventi colpite dall'attacco di tocco incorporeo del wraith evoluto devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o subire 1d6 danni da risucchio di Costituzione. La CD del tiro salvezza è basata sul

Wraith evoluto

Illustrazione di W. Reynolds

Carisma. Con ogni attacco riuscito, il wraith ottiene 5 punti ferita temporanei che durano per 1 ora.

Creare progenie (Sop): Qualsiasi umanoide ucciso da un wraith evoluto diventa un wraith in 1d4 round. Il suo corpo rimane intatto e inanimato, ma il suo spirito viene strappato dal corpo e trasformato. La progenie è sotto il comando del wraith che l'ha creata e resta così fino alla sua morte. Non possiede nessuna delle capacità che aveva in vita.

Debolezza alla luce del sole (Str): I wraith evoluti sono totalmente privi di potere alla luce naturale del sole (non un semplice incantesimo *luce diurna*) e ne rifuggono.

Guarigione rapida (Str): Un wraith evoluto guarisce 3 danni ogni round finché ha almeno 1 punto ferita.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *velocità* (solo su se stesso). 5° livello dell'incantatore.

Aura innaturale (Sop): Gli animali, selvatici o domestici, possono percepire la presenza innaturale di un wraith evoluto a una distanza di 9 metri. Non si avvicineranno volontariamente a meno di questa distanza e andranno in preda al panico se costretti a farlo; rimarranno così finché resteranno nel raggio di azione.

CREARE UN NON MORTO EVOLUTO

"Non morto evoluto" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi non morto con un punteggio di Intelligenza (da qui in poi detto "creatura base"). Un non morto evoluto utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base eccetto come indicato qui. Questo archetipo non altera il tipo della creatura.

Nota: A differenza di molti archetipi, un non morto evoluto può potenzialmente acquisire questo archetipo più di una volta, evolvendosi con ogni sua applicazione.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale della creatura base migliora di 1. Se la creatura è incorporea, il suo bonus di deviazione alla CA migliora di 1.

Attacchi speciali: Un non morto evoluto mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e una capacità magica dalla lista seguente. Si può scegliere questa capacità dalla lista seguente, o tirare a caso. La capacità magica così ottenuta può essere utilizzata una volta al giorno. Se il non morto già possiede la capacità indicata, ne ottiene un altro uso; se già la possiede come capacità a volontà, scegliete un'altra capacità. La capacità magica ha un livello dell'incantatore pari ai DV del non morto evoluto (se il livello dell'incantatore è troppo basso per lanciare l'incantesimo in questione, sceglierne un altro). Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma:

d12	Capacità magica
1	*blocca mostri*
2	*cerchio di morte*
3	*confusione*
4	*cono di freddo*
5	*contagio*
6	*dissolvi magie superiore*
7	*influenza sacrilega*
8	*invisibilità superiore*
8	*nube mortale*
10	*piaga strisciante*
11	*vedere invisibilità*
12	*velocità*

Qualità speciali: Un non morto evoluto mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene quella descritta di seguito.

Guarigione rapida (Str): Un non morto evoluto guarisce 3 danni ogni round se ha almeno 1 punto ferita.

Caratteristiche: Un non morto evoluto corporeo ottiene +2 alla Forza e +2 al Carisma. Una creatura incorporea evoluta ottiene solo +2 al Carisma.

Organizzazione: Un non morto evoluto diventa di solito un capo tra i membri della sua specie.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +1.

NUBE DI MOSCHE DEL SANGUE

Non morto Piccolissimo (Sciame)
Dadi Vita: 10d12 (65 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: Volare 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 19 (+8 taglia, +1 Des), contatto 19, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +5/-
Attacco: Sciame (1d4 più risucchio di sangue)
Attacco completo: Sciame (1d4 più risucchio di sangue)
Spazio/Portata: 3 m/0 m
Attacchi speciali: Risucchio di sangue, distrazione
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, dieta dipendente, immune al danno delle armi, tratti degli sciami, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +3, Vol +6
Caratteristiche: For 4, Des 13, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, nube (2-4 sciami) o infestazione (7-12 sciami)
Grado di Sfida: 6

Nube di mosche del sangue

Illustrazione di W. Reynolds

Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: Nessuno
Modificatore di livello: -

Questa nube di insetti ronzanti sciama verso le sue vittime, producendo un rumore dal tono stranamente profondo accompagnato dal dolce aroma del sangue.

Una nube di mosche del sangue è composta di mosche non morte assetate di sangue. Sebbene una mosca vivente sia poco più che fastidio, uno sciame di esse è difficilmente causa di preoccupazione, mentre la comparsa di uno sciame riunito di succhiasangue non morti è una calamità.

COMBATTIMENTO

Una nube di mosche del sangue cerca di avvolgere e privare di sangue qualsiasi preda vivente incontri. La nube non è mai sazia.

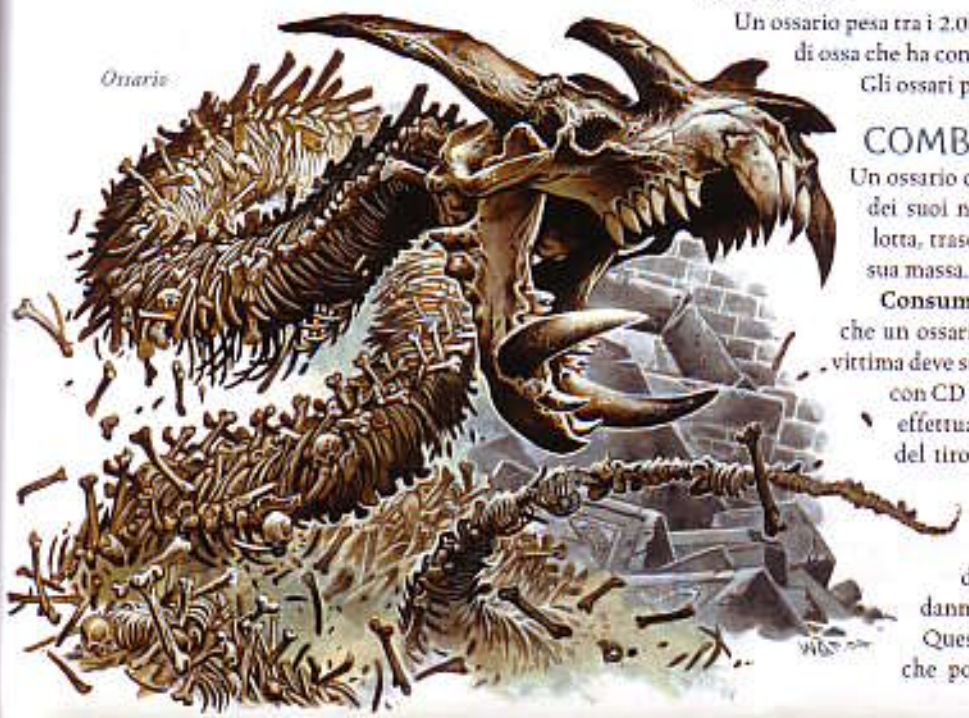
Risucchio di sangue (Str): Una nube di mosche del sangue risucchia sangue e infligge 1d3 danni e 1d2 danni alla Costituzione a qualsiasi creatura di cui occupi lo spazio al termine del movimento.

Dieta dipendente: Una nube di mosche del sangue è con dieta dipendente (vedi la sezione "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) dal sangue, che consuma utilizzando la sua capacità risucchio di sangue.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con una nube di mosche del sangue nel proprio spazio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o restare nauseata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

OSSARIO

Non morto Enorme
Dadi Vita: 17d12+17 (127 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 18 m (buona)
Classe Armatura: 30 (-2 taglia, +2 Des, +20 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 28



Ossario

Attacco base/Lotta: +8/+26
Attacco: Morso +16 in mischia (2d8+15/19-20 più consumazione delle ossa)
Attacco completo: Morso +16 in mischia (2d8+15/19-20 più consumazione delle ossa)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Consumazione delle ossa, afferrare migliorato, evocare scheletri, consumazione assoluta
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, guarigione rapida 10, immunità al freddo, fame insaziabile, resistenza agli incantesimi 24, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +9, Vol +15
Caratteristiche: For 31, Des 14, Cos -, Int 18, Sag 20, Car 18
Abilità: Ascoltare +25, Cercare +24, Equilibrio +22, Muoversi Silenziosamente +22, Nascondersi +22, Osservare +25, Saltare +30, Scalare +30
Talenti: Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Robustezza Migliorata†, Schivare, Tempra Possente
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 14
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 18-25 DV (Enorme); 26-51 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -
†Nuovo talento descritto a pagina 30.

La pila di ossa davanti a voi si muove. Le ossa si levano e prendono forma, e mentre ognuna cerca la propria posizione, emerge un'enorme creatura serpentina, il cui aspetto è composto di ossa intrecciate, mentre la testa è formata dal teschio di una bestia ignota da tempo estinta.

Un ossario è una creatura non morta composta interamente da ossa di altre creature morte. A differenza di uno scheletro o simile mostro, la forma di un ossario è fluida, nel senso che può comparire come una semplice pila di ossa, o come un serpente composto di ossa, o qualche altra forma di sua preferenza. Gli ossari sono stati chiamati in molti modi, a seconda del luogo in cui sono stati incontrati, tra cui meraviglia d'ossa, ossa danzanti e ladro d'ossa.

Un ossario pesa tra i 2.000 e i 4.000 kg, a seconda del numero di ossa che ha consumato.

Gli ossari parlano Comune, Terran e Abissale.

COMBATTIMENTO

Un ossario cerca di mordere e consumare le ossa dei suoi nemici. Se riesce a dare inizio a una lotta, trascina direttamente la vittima verso la sua massa.

Consumazione delle ossa (Sop): Ogni volta che un ossario riesce a mordere un avversario, la vittima deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22 (eccetto le vittime non morte, che effettuano tiri salvezza sulla Volontà). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Con un tiro salvezza fallito, le ossa della vittima cominciano a sciogliersi dal corpo e fondersi con la forma dell'ossario. La vittima subisce 2d4 danni alla Costituzione, Destrezza e Forza. Questa capacità funziona solo su creature che possiedono una struttura scheletrica

Illustrazione di W. Reynolds

(quindi funziona su molti non morti, ma è inutile contro costrutti, elementali, melme e vegetali).

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un ossario deve colpire un avversario Grande o inferiore con il morso. Può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere e può tentare di consumare completamente tutte le ossa del corpo della vittima.

Fame insaziabile: Un ossario ha fame insaziabile (vedi "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) per le ossa, che soddisfa utilizzando la capacità consumazione delle ossa.

Evocare scheletri (Sop): Un ossario può evocare creature non morte dalle sue ossa una volta al giorno: 3-6 troll scheletri o 2-4 draghi rossi giovani adulti scheletri. I non morti arrivano in 1d10 round e lo serviranno per 1 ora o finché non verranno riassorbiti dall'ossario.

Consumazione totale (Sop): Se un ossario vince una prova di lotta dopo aver utilizzato la capacità afferrare migliorato, tenta di immobilizzare il bersaglio con la sua prossima azione. Un ossario che inizia il turno con la vittima ancora immobilizzata e che supera un'altra prova di lotta strappa automaticamente ogni osso dal corpo della vittima, uccidendola all'istante.

Precluso

Illustrazione di T. Bazza

PRECLUSO

Non morto Medio
Dadi Vita: 3d12 (19 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 13 (+2 Des, +1 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +1/+1
Attacco: Morso +1 in mischia (1d4)
Attacco completo: Morso +1 in mischia (1d4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti dei non morti, resistenza allo scacciare +2
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +3, Vol +4
Caratteristiche: For 11, Des 15, Cos -, Int 14, Sag 13, Car 14
Abilità: Ascoltare +9, Concentrazione +6, Conoscenze (arcane) +8, Nascondersi +8, Osservare +9, Sapienza Magica +8
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, trio o collegio (5-9)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +3

Magra e scheletrica, questa figura indossa un mantello sfarzoso coperto di sigilli magici. I suoi occhi cadaverici sono colmi di potere maledetto, e incantesimi letali danzano sulla punta delle sue dita.

I preclusi sono non morti nati dai cadaveri di potenti incantatori i cui resti sono così carichi di magia che non riescono a riposare nella tomba. Animati, ma privi dello spirito che un tempo li guidava, i preclusi cercano di condurre tutti coloro che incontrano verso un intimo abbraccio con la morte. Gli resta solo la conoscenza della magia, per quanto corrotta e mutata.

A volte i preclusi conservano un singolo frammento di ricor dei loro antichi spiriti. Se la memoria era cara allo spirito ch un tempo abitava il corpo avvizzito e devastato di un preclus la creatura di solito si metta in cerca della fonte di quel ricord sperando di distruggerla, comprometterla, o cancellare le impre collegate a essa.

I preclusi sono alti tra 1,65 e 1,95 metri e pesano tra 50 e 60 k

I preclusi parlano Comune, Abissale e Infernale.

COMBATTIMENTO

Un precluso preferisce utilizzare le sue capacità magiche lontano, disprezzando la mischia. Quindi, può anche usare *infli ferite minori* per cutarsi.

Capacità magiche: A volontà - *individuazione del mag infliggi ferite minori* (CD 13), *lettura del magico*; 3 volte al gio - *dardo incantato, evoca mostri I, incuti paura* (CD 13); 2 volt giorno - *gli fo del ghoul*† (CD 14), *rintocco di morte* (CD 14). Il liv dell'incantatore è pari ai DV del precluso. La CD dei tiri salv è basata sul Carisma.

†Nuovo incantesimo; vedi pagina 66.

PROGENIE CINERE

Non morto Grande (Fuoco)
Dadi Vita: 10d12 (65 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +5 Des, +3 naturale), contatt colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +5/+10
Attacco: Contatto +9 in mischia (2d6 freddo più 1d6 risu Car)
Attacco completo: Contatto +9 in mischia (2d6 freddo pi risucchio Car)
Spazio/Portata: 3 m/3 m

Progenie cinerea

Illustrazione di D. Martin

Attacchi speciali: Risucchio di Carisma
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, vulnerabilità allo scacciare elementali, scudo di fuoco gelido, immunità al fuoco, fame insaziabile, tratti dei non morti, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +8, Vol +7
Caratteristiche: For 12, Des 21, Cos -, Int 11, Sag 11, Car 17
Abilità: Ascoltare +13, Muoversi Silenziosamente +18, Osservare +13, Saltare +26
Talenti: Arma Accurata, Attacco Rapido, Mobilità, Schivare
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-5)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 11-20 DV (Grande); 16-30 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +4

Questo umanoide alto e magro nero come la pece è avvolto da una fiamma azzurra. I suoi occhi gialli brillano minacciosi.

Le progenie cineree sono resti non morti consunti di creature del fuoco elementale. Odiano le creature viventi perché emanano calore e cercano di distruggerle tutte.

Una progenie cinerea è alta 3,6 metri e pesa 100 kg.

La progenie cinerea parla l'Ignan.

COMBATTIMENTO

Una progenie cinerea sceglie i bersagli attentamente, utilizzando i talenti Attacco Rapido e Mobilità per raggiungere quelli vulnerabili che altrimenti sarebbero protetti dai compagni.

Risucchio di Carisma (Sop): Le creature viventi colpite dall'attacco di contatto della progenie cinerea devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o subire 1d6 danni da risucchio di Carisma. (Le creature del sottotipo fuoco subiscono una penalità di -4 a questo tiro salvezza). Quando una progenie cinerea risucchia il Carisma di una vittima, ottiene 5 punti ferita temporanei, a prescindere da quanti punti risucchia. Questi punti ferita temporanei durano per 1 ora. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Vulnerabilità allo scacciare elementali (Str): Un personaggio che può scacciare non morti e può anche scacciare creature del fuoco ottiene un bonus di +2 alle prove di scacciare per scacciare una progenie cinerea. Un personaggio che può intimorire non morti e anche creature del fuoco ottiene un bonus di +2 alle prove di scacciare per intimorire una progenie cinerea.

Scudo di fuoco freddo (Sop): Qualsiasi creatura che colpisca una progenie cinerea con un attacco naturale o un'arma da mischia (eccetto un'arma con portata) subisce 1d6 danni da freddo mentre la progenie cinerea ne risucchia il calore corporeo.

Fame insaziabile: Una progenie cinerea ha fame insaziabile (vedi la sezione "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) di Carisma, che soddisfa utilizzando la sua capacità risucchio di Carisma.

PUPILLO INCAPPUCCIATO

Un pupillo incappucciato è un umanoide o gigante attirato dalle promesse della necromanzia, invidioso del potere utilizzato dai necromanti e dell'esistenza eterna di cui godono i vampiri, ma non ancora pronto ad abbandonare la vita.

I pupilli incappucciati si incontrano mentre servono da "apprendisti" a più potenti non morti intelligenti. Il padrone non morto a volte ha necessità di servitori viventi per promuovere i suoi obiettivi nella società dei vivi. D'altra parte, il pupillo vivente vede di prima mano cosa vuol dire abbracciare completamente le tenebre.

I pupilli incappucciati sono di solito creati solamente quando un potente non morto rivela un segreto della necromanzia a una persona pronta ad accettarne la verità. Come testamento del loro apprendistato, i pupilli incappucciati sono spesso abbigliati con qualche sorta di minaccioso mantello incappucciato.

ESEMPIO DI PUPILLO INCAPPUCCIATO

Questo esempio utilizza un ettin come creatura base.

Pupillo incappucciato ettin
Gigante Grande
Dadi Vita: 10d8+20 (65 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 9 m in armatura di pelle (6 quadretti); velocità base 12 m
Classe Armatura: 20 (-2 taglia, -1 Des, +9 naturale, +3 armatura di pelle), contatto 8, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +7/+18
Attacco: Morning star +13 in mischia (2d6+7) o giavellotto +5 a distanza (1d8+7)
Attacco completo: 2 morning star +13/+8 in mischia (2d6+7) o 2 giavellotti +6 a distanza (1d8+7)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Morsa di Orcus, bere sangue
Qualità speciali: Visione crepuscolare, resistenza al freddo 5, movimenti del ragno, combattere con due armi superiore
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +4, Vol +6
Caratteristiche: For 25, Des 8, Cos 15, Int 6, Sag 12, Car 13
Abilità: Ascoltare +13, Cercare +1, Muoversi Silenziosamente -2, Nascondersi -6, Osservare +13

Pupillo incappucciato ettin

Illustrazione di C. Lukacs

Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro
Ambiente: Colline fredde
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-4), truppa (1-2 più 1-2 orsi bruni), banda (3-5 più 1-3 orsi bruni) o colonia (3-5 più 1-2 orsi bruni e 7-12 orchi o 9-16 goblin)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +9

Un odore di tomba aperta annuncia l'arrivo di questa figura brutale. È avvolta da minacciosi drappi neri, il viso celato da un cappuccio buio come la notte grande a sufficienza da nascondere più di una testa.

COMBATTIMENTO

Un pupillo incappucciato ettin gode delle sue capacità intensificate in combattimento, dandovi di solito inizio usando la capacità *morsa di Orcus*. Una volta sistemate le minacce, cerca di bere il sangue di qualsiasi nemico più piccolo riesca ad afferrare.

Morsa di Orcus (Mag): Una volta al giorno, un pupillo incappucciato può usare l'incantesimo *morsa di Orcus* (vedi pagina 67). 10° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Bere sangue (Sop): Una volta al giorno, un pupillo incappucciato può succhiare sangue da una vittima vivente che ha dei danni ancora non curati (un pupillo incappucciato ettin non possiede denti particolarmente affilati, quindi deve bere direttamente dalla ferita). Vi riesce con una prova di lotta. Contro un avversario immobilizzato o indifeso, ne succhia il sangue, infliggendo 2 danni alla Costituzione.

Movimenti del ragno (Sop): Un pupillo incappucciato ettin può scalare superfici lisce come con l'incantesimo *movimenti del ragno*.

Combattere con due armi superiore (Str): Un pupillo incappucciato ettin combatte con una morning star o un giavellotto in ciascuna mano. Dato che ciascuna testa controlla un'arma, l'ettin non subisce penalità ai tiri per colpire o ai tiri per i danni per attaccare con due armi.

Abilità: Le due teste dell'ettin conferiscono un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Come pupillo incappucciato, la creatura ottiene un ulteriore bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare.

CREARE UN PUPILLO INCAPPUCCIATO

"Pupillo incappucciato" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi gigante o umanoide corporeo (da qui in poi detto "creatura base"). La taglia e il tipo della creatura non cambiano.

Un pupillo incappucciato utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base eccetto come indicato di seguito.

Classe Armatura: Gli strati più esterni della pelle del pupillo incappucciato si induriscono in un'epidermide gialla che lo avvolge completamente, fornendo alla creatura base un miglioramento di +2 del suo bonus di armatura naturale.

Attacchi speciali: Un pupillo incappucciato mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottiene quelli descritti di seguito.

Morsa di Orcus (Mag): Una volta al giorno, un pupillo incappucciato può usare l'incantesimo *morsa di Orcus* (vedi pagina 67). 10° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Bere sangue (Sop): Una volta al giorno, un pupillo incappucciato può succhiare sangue da una vittima vivente che ha dei danni ancora non curati (un pupillo incappucciato non possiede denti particolarmente affilati, quindi deve bere direttamente dalla ferita). Vi riesce con una prova di lotta. Contro un avversario immobilizzato o indifeso, ne succhia il sangue, infliggendo 2 danni alla Costituzione.

Qualità speciali: Un pupillo incappucciato mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene quelle descritte di seguito.

Resistenza al freddo (Str): I pupilli incappucciati ottengono resistenza al freddo 5.

Movimenti del ragno (Sop): Un pupillo incappucciato può scalare superfici lisce come con l'incantesimo *movimenti del ragno*.

Caratteristiche: Un pupillo incappucciato ottiene un assaggio di forza sacrilega e vigore mentale. Aumentare la creatura base come segue: For +2, Sag +2, Car +2.

Abilità: I pupilli incappucciati possiedono un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare.

Talenti: I pupilli incappucciati ottengono Allerta, Iniziativa Migliorata e Riflessi Fulminei, se la creatura base ne soddisfa i prerequisiti e non li possiede già.

Ambiente: Qualsiasi, generalmente lo stesso della creatura base.

Grado di Sfida: +1.

Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi).

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +4.

QUELL

Non morto Medio (Incorporeo)
Dadi Vita: 5d12 (32 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: Volare 18 m (12 quadretti) (buona)
Classe Armatura: 15 (+3 Des, +2 deviazione), contatto *15*, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +2/-
Attacco: Tocco incorporeo +5 in mischia (1d4)
Attacco completo: Tocco incorporeo +5 in mischia (1d4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Intercessione, intercessione accoppiata
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, debolezza alla luce del sole, tratti degli incorporei, tratti dei non morti, resistenza allo scacciare +4
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +4, Vol +6
Caratteristiche: For -, Des 16, Cos -, Int 14, Sag 14, Car 15
Abilità: Ascoltare +12, Cercare +10, Diplomazia +6, Intimidire +10, Nascondersi +11, Osservare +12, Percepire Intenzioni +8, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce)
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 6-10 DV (Media)
Modificatore di livello: -

Due occhi verdi fiammeggianti vi osservano da un volto ammantato quasi irreale di questa vaga ombra umanoide. Non è chiaro se sia abbigliato di uno lungo tunica oppure la sua carne ectoplasmica sia naturalmente sciolta e fluente. Simboli oscuri pendono nell'aria intorno alla sua forma, glifi indipendenti che dimostrano visceralmente che la creatura è anatema per tutto ciò che è divino.

I quell sono creature incoporee colme di malignità e appartenenti alla notte. Disprezzano tutte le cose viventi, così come la luce che le nutre, ma l'istinto che li anima davvero è l'odio per coloro che servono le divinità.

Se potessero, i quell commetterebbero un deicidio, sebbene naturalmente questa azione sia molto aldilà dei poteri di un quell. Sebbene un quell non possa agire direttamente contro una divinità, può agire sul legame tra la divinità e i suoi seguaci.

Grazie a questi poteri, i quell sono ricercati da bande di non morti più potenti e necromanti.

Un quell è alto quanto un umano, ma privo di peso.

I quell parlano Comune e Infernale.

COMBATTIMENTO

I quell sono combattenti mediocri. La loro forza consiste nella capacità di spezzare il legame tra i chierici e le loro divinità.

Intercessione (Sop): Un quell può tagliare fuori gli incantatori divini dalla loro fonte di potere. Per farlo, il quell deve effettuare un prova di scacciare come se fosse un chierico di livello pari ai suoi Dadi Vita (5° livello). Il risultato indica gli incantatori divini di più alto livello che il quell può tagliare fuori dal contatto con la loro divinità. Il danno dello scacciare indica il totale massimo di Dadi Vita di incantatori divini entro *18 metri* su cui la *capacità può agire. L'intercessione del quell* agisce per prima sugli incantatori divini più vicini. Normalmente, gli incantatori divini afflitti non possono scacciare non morti o lanciare incantesimi divini per 1 minuto; se il quell ha il doppio di DV dei livelli divini dell'incantatore, l'incantatore divino perde la capacità di lanciare incantesimi divini per 24 ore. Se il quell attacca un incantatore divino afflitto in *qualsiasi modo*, o l'incantatore afflitto riceve un incantesimo espiazione, l'intercessione ha termine. Gli alleati del quell e altre creature possono attaccare l'incantatore divino senza interrompre l'intercessione. Un quell può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma (cinque volte per un tipico esemplare).

Intercessione accoppiata (Sop): Ogni volta che un quell effettua un'azione standard per aiutare un altro quell in un tentativo di intercessione, il livello effettivo del chierico del quell aumenta di 1. Più quell possono effettuare azioni standard per aiutare il tentativo di intercessione di un singolo quell, aumentando ciascuno il livello effettivo del chierico di 1.

Debolezza alla luce del sole (Str): I quell sono totalmente privi di potere alla luce naturale del sole (non un semplice incantesimo *luce diurna*) e ne rifuggono.

SALMA DEL GELO

Non morto Medio
Dadi Vita: 8d12 (52 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: *27 (+3 Des, +14 naturale)*, contatto *13*, colto alla sprovvista 24
Attacco base/Lotta: +4/+10
Attacco: Schianto +10 in mischia (1d6+9 più 2d6 freddo)
Attacco completo: Schianto +10 in mischia (1d6+9 più 2d6 freddo)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Freddo al tocco, creare progenie, aura risucchia calore
Qualità speciali: Guarigione contingente 10, scurovisione 18 m, dieta dipendente, amante del fuoco, tratti dei non morti, resistenza allo scacciare +2
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +7, Vol +8
Caratteristiche: For 22, Des 16, Cos -, Int 14, Sag 14, Car 15
Abilità: Ascoltare +12, Cercare +10, Diplomazia +6, Intimidire +10, Nascondersi +11, Osservare +12, Percepire Intenzioni +8, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce)
Talenti: Allerta, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 6-10 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Questo cadavere rigido è talmente freddo da essere ricoperto da cristalli di ghiaccio. Avvertendo il calore della vita, si trascina pron-

Illustrazione di S. Belcher

tamente verso le sue vittime, con gli occhi che riflettono il nulla del vuoto, il suo tocco che gela le ossa, e la sua stessa presenza che sembra estinguere il calore dalla carne.

Quando è inattivo, una salma del gelo non sembra altro che un cadavere umanoide, ucciso da estreme condizioni di freddo (o se in un ambiente più caldo, come se fosse stato ucciso da un attacco magico freddo così potente che anche il suo corpo viene ricoperto di cristalli di ghiaccio). Quando però qualsiasi creatura vivente giunge entro 9 metri da una salma del gelo inattiva, il calore e la vita dell'intruso rianimano la creatura non morta, dandole uno scopo e una gelida parvenza di vita.

Le salme del gelo vengono chiamate anche zombi di Moil in alcuni oscuri libri sui non morti, si suppone in riferimento alla città maledetta in cui per primi sorsero. Una salma del gelo non è marchiata dalla violenza; sembra piuttosto un umanoide che è stato congelato di sorpresa, con carne rovinata e macchie sulla pelle qui e là.

Le salme del gelo sono alti poco più di 1,8 metri e pesano tra i 75 e 115 kg.

Le salme del gelo parlano il Comune e il proprio linguaggio (detto Moiliano).

COMBATTIMENTO

Una salma del gelo si muove attivamente verso le creature viventi, cercando di tenerle il più possibile all'interno della sua aura risucchia calore. Se possibile, una salma del gelo colpisce una creatura vivente con i suoi arti freddi, sperando di privare la sua vittima di tutto il calore e la vita.

Freddo al tocco (Sop): Il tocco di una salma del gelo infligge 2d6 danni da freddo. Ogni 3 danni da freddo inflitti guariscono la salma del gelo di 1 danno. Se questo ammontare di cura farebbe eccedere alla salma del gelo il suo normale ammontare di punti ferita, mantiene qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei. Questi punti ferita temporanei durano per 1 ora. Chiunque colpisca una salma del gelo in mischia subisce 1d6 danni da freddo, a meno che non faccia uso di un'arma con portata.

Guarigione contingente: Una salma del gelo guarisce solo quando si trova a portata di una creatura vivente che può influenzare con la sua aura risucchia calore. Anche se viene portata a 0 o meno punti ferita, una salma del gelo alla fine guarisce se una creatura vivente in un qualche momento futuro si avvicina a 9 metri dai resti della salma del gelo, attivando automaticamente la sua aura risucchia calore. Finchè le creature influenzate si trovano nell'aura risucchia calore, la guarigione contingente della salma del gelo resta attiva.

Una salma del gelo non è immune al freddo. Sebbene una salma del gelo non subisca danni da freddo dalle proprie capacità, può subire il danno da freddo da un altro membro della sua specie.

Creare progenie (Sop): Qualsiasi umanoide ucciso da una salma del gelo diventa un normale zombi in 1d4 round. Queste progenie sono sotto il comando della salma del gelo che le ha create e ne rimangono schiave fino alla sua distruzione. Non possiedono nessuna delle capacità che avevano in vita.

A volte una progenie appena creata diventa una salma del gelo invece di un semplice zombi, sebbene siano i voleri degli dei delle tenebre a determinare questo evento (ovvero, è il DM a deciderne l'occorrenza).

Dieta dipendente: Le salme del gelo sono con dieta dipendenti (vedi la sezione "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) dal calore, che ottengono tramite la loro aura risucchia calore, come descritto sotto.

Amante del fuoco (Sop): Un attacco di fuoco magico guarisce una salma del gelo di 1 danno per ogni 3 danni che l'attacco avrebbe altrimenti inflitto. Se questo ammontare di cura farebbe eccedere alla salma del gelo il suo normale ammontare di punti ferita, mantiene qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei. Questi punti ferita temporanei durano per 1 ora. Ad esempio, una salma del gelo colpita da una *palla di fuoco* che normalmente infliggerebbe 18 danni, otterrebbe invece 6 punti ferita. Una salma del gelo non effettua tiri salvezza contro gli effetti del fuoco.

Aura risucchia calore (Sop): Tutte le creature viventi (eccetto quelle immuni al danno da freddo) che si avvicinano a 9 metri da una salma del gelo sono vittima dell'aura risucchia calore. Le vittime devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16. Se falliscono, subiscono 2d6 danni da freddo per round mentre il loro calore corporeo gli viene sottratto, ma se hanno successo, perdono solo 1d6 punti ferita per round in cui rimangono nel raggio. In caso una salma del gelo dovesse uccidere una creatura umanoide con la sua aura risucchia calore, la vittima si rianima come progenie di salma del gelo. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Salma del gelo

Illustrazione di S. Ellis

SCIAME MUTAFORMA

Il vampiro che esplode in uno stormo di pipistrelli e la mummia che collassa in una pila di scorpioni sono tutti esempi di sciami mutaforma, non morti a cui le potenze delle tenebre hanno conferito il potere di diventare sciami.

Uno sciame mutaforma sembra una normale creatura non morta finchè il suo corpo esplode diventando uno sciame. Esistono molte varietà di sciami mutaforma, sebbene alcune sembrino più comuni di altre, gli sciami mutaforma non sembrano limitati a certe specie di sciami dalla loro forma di non morto.

ESEMPIO DI SCIAME MUTAFORMA

Questo esempio utilizza una mummia re druido di 13° livello come creatura base.

Sciame mutaforma mummia re druido di 13° livello
Non morto Medio (Mutaforma)
Dadi Vita: 8d12 più 13d8+21 (131 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 27 (+2 Des, +10 naturale, +5 *cuoio lavorato+3*), contatto 12, colto alla sprovvista 25
Attacco base/Lotta: +13/+20
Attacco: *Scimitarra affilata dell'esplosione folgorante+1* +21 in mischia (1d6+7/15-20 più 1d6 elettricità) o schianto +20 in mischia (1d8+7 più putrefazione della mummia)
Attacco completo: *Scimitarra affilata dell'esplosione folgorante+1* +21/+16/+11 in mischia (1d6+7/15-20 più 1d6 elettricità) o schianto +20 in mischia (1d8+7 più putrefazione della mummia)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Disperazione, putrefazione della mummia, incantesimi dei druidi
Qualità speciali: Compagno animale, mille volti, riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, senso della natura, resistenza al richiamo della natura, forma di sciame (scarafaggio, scorpione e sabbia), passo senza tracce, tratti dei non morti, vulnerabilità al fuoco, empatia selvatica +17 (+13 bestie magiche), andatura nel bosco
Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +11, Vol +21
Caratteristiche: For 24, Des 15, Cos -, Int 9, Sag 18, Car 19
Abilità: Ascoltare +10, Camuffare +5, Concentrazione +11, Conoscenze (natura) +1, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +10, Sopravvivenza +6
Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (schianto), Aumentare Evocazione, Forma Selvatica Corrotta†, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (evocazione), Robustezza Migliorata†, Tempra Possente
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 16
Tesoro: Standard, compresi gli oggetti indicati di seguito
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 9-16 DV (Medio); 17-24 DV (Grande)
Modificatore di livello: -
†Nuovi talenti descritti nel Capitolo 2.

Una nube vorticosa di sabbia brunastra larga tre metri vi si avvicina rapidamente. Il turbine di polvere si contrae, ruotando su se stesso e compattandosi. All'improvviso si compone in un cadavere avvizzito avvolto da drappi funebri.

Combattimento

Mille volti (Sop): Questa mummia re può cambiare il suo aspetto a volontà, come se utilizzasse l'incantesimo *alterare se stesso*, ma solo quando si trova nella sua forma normale.

Compagno animale (Str): Come druido di 13° livello, questa mummia re ha un compagno animale. La mummia re di solito dispone questo animale di guardia a un luogo o a un oggetto.

Disperazione (Sop): Alla semplice vista di questa mummia re, l'osservatore deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18 o restare paralizzato dalla paura per 1d4 round. Che il tiro salvezza riesca o meno, l'osservatore non può più subire gli effetti della capacità disperazione di questa mummia re per altre 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Putrefazione della mummia (Sop): Malattia soprannaturale - schianto, Tempra CD 18, periodo di incubazione 1 minuto, danno 1d6 Cos e 1d6 Car. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

A differenza delle normali malattie, la putrefazione della mummia persiste finché la vittima raggiunge Costituzione 0 (e muore) o viene curata come descritto di seguito.

La putrefazione della mummia è una potente maledizione, non una malattia naturale. Un personaggio che tenti di lanciare qualsiasi incantesimo di evocazione (guarigione) su di una creatura afflitta dalla putrefazione della mummia deve effettuare con successo una prova di livello dell'incantatore con CD 20, o l'incantesimo non avrà effetto.

Per eliminare la putrefazione della mummia, la maledizione deve essere infranta tramite *spezzare incantamento* o *rimuovi maledizione* (con una prova di livello dell'incantatore con CD 20 per entrambi gli incantesimi), dopodiché non sarà più necessario effettuare prove di livello dell'incantatore per lanciare incantesimi di guarigione sulla vittima, e la putrefazione della mummia potrà essere curata magicamente come qualsiasi malattia.

Una creatura ammalata che muore di putrefazione della mummia si dissolve in sabbia e polvere, i cui resti vengono portati dal primo soffio di vento.

Senso della natura (Str): Bonus di +2 alle prove di Conoscenze (natura) e Sopravvivenza.

Resistenza al richiamo della natura (Str): Questa mummia re ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Forma di sciame (Sop): Questa mummia re è in grado di trasformarsi in uno sciame di scarafaggi, sabbia o scorpioni. Vedi l'archetipo dello sciame mutaforma per i dettagli.

Sciame mutaforma mummia re, druido di 13° livello, forma sciame di scarafaggi: GS 16; non morto Minuto (mutaforma, sciame); DV 21; pf 131; Iniz +5; Vel 9 m, scavare 6 m, volare 3 m (scarsa); CA 29, contatto 19, colto alla sprovvista 24; Att base +13; Lotta -; Att o Att comp sciame (5d6); Spazio/Portata 3 m/-; AS distrazione (CD 24), sciame; QS compagno animale, riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, mente alveare, immunità al danno delle armi, senso della natura, resistenza al richiamo della natura, forma di sciame (scarafaggio, scorpione e sabbia), tratti degli sciami, passo senza tracce, percezione tellurica, tratti dei non morti, vulnerabilità al fuoco, empatia selvatica +17 (+13 bestie magiche); AL NM; TS Temp +12, Rifl +13, Vol +18; For 14, Des 21, Cos -, Int 9, Sag 18, Car 19.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Camuffare +5, Concentrazione +11, Conoscenze (natura) +1, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +24, Osservare +10, Sopravvivenza +6; Allerta, Attacco Naturale Migliorato, (schianto), Aumentare Evocazione, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (evocazione), Robustezza Migliorata, Tempra Possente.

Sciame mutaforma mummia re, druido di 13° livello, forma sciame di sabbia: GS 16; non morto Piccolissimo (mutaforma, sciame); DV 21; pf 131; Iniz +6; Vel volare 18 m (perfetta); CA 34, contatto 24, colto alla sprovvista 28; Att base +13; Lotta -; Att o Att comp sciame (5d6); Spazio/Portata 3 m/-; AS distrazione (CD 24), sciame; QS compagno animale, riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, mente alveare, immunità al danno delle armi, senso della natura, resistenza al richiamo della natura, forma di sciame (scarafaggio, scorpione e sabbia), tratti degli sciami, passo senza tracce, percezione tellurica, tratti dei non morti, vulnerabilità al fuoco, empatia selvatica +17 (+13 bestie magiche); AL NM; TS Temp +12, Rifl +14, Vol +18; For 14, Des 23, Cos -, Int 9, Sag 18, Car 19.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Camuffare +5, Concentrazione +11, Conoscenze (natura) +1, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +28, Osservare +10, Sopravvivenza +6; Allerta, Attacco Naturale Migliorato, (schianto), Aumentare Evocazione, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (evocazione), Robustezza Migliorata, Tempra Possente.

Sciame mutaforma mummia re, druido di 13° livello, forma sciame di scorpioni: GS 16; non morto Minuto (mutaforma, sciame); DV 21; pf 131; Iniz +5; Vel 6 m; CA 29, contatto 19, colto alla sprovvista 24; Att base +13; Lotta -; Att o Att comp sciame (5d6 più veleno); Spazio/Portata 3 m/-; AS distrazione (CD

24), veleno (CD 24; iniziale e secondario 1d2 Cos), sciame; QS compagno animale, riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, mente alveare, immunità al danno delle armi, senso della natura, resistenza al richiamo della natura, forma di sciame (scarafaggio, scorpione e sabbia), tratti degli sciami, passo senza tracce, percezione tellurica, tratti dei non morti, vulnerabilità al fuoco, empatia selvatica +17 (+13 bestie magiche); AL NM; TS Temp +12, Rifl +13, Vol +18; For 14, Des 21, Cos -, Int 9, Sag 18, Car 19.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Camuffare +5, Concentrazione +11, Conoscenze (natura) +1, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +24, Osservare +10, Sopravvivenza +6; Allerta, Attacco Naturale Migliorato, (schianto), Aumentare Evocazione, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (evocazione), Robustezza Migliorata, Tempra Possente.

Passo senza tracce (Str): Questa mummia re druido non lascia tracce in ambienti naturali e non può essere seguita in questo modo.

Empatia selvatica (Str): Come la capacità dei druidi descritta a pagina 35 del *Manuale del Giocatore*.

Andatura nel bosco (Str): Questa mummia re può attraversare spine naturali, roveti, aree di folta vegetazione e simili terreni alla sua normale velocità e senza subire danni o altri impedimenti. Spine, roveti e aree di folta vegetazione manipolate magicamente che impediscono il movimento hanno ancora effetto su di essa.

Incantesimi da druido preparati (11° livello dell'incantatore): 0 - *guida, individuazione del magico* (2), *lampo* (CD 14), *lettura del magico, resistenza*; 1° - *calmare animali, charme su animali* (CD 15), *foschia occultante, nascondersi agli animali, passo veloce, zanna magica*; 2° - *ammorbidire terra e pietra, evoca sciame, forza del toro, grazia del gatto, pelle coriacea, resistere all'energia*; 3° - *estinguere fuoco, fondersi nella pietra, invocare il fulmine* (2) (CD 17), *protezione dall'energia*; 4° - *camminare nell'aria, colpo infuocato* (CD 18), *dissolvi magie, parassita gigante, rocce aguzze*; 5° - *piaga degli insetti, profanare, trasmutare fango in roccia*; 6° - *guscio antivita, muro di pietra*; 7° - *piaga strisciante* (CD 21). (Mummie re diverse preparano incantesimi diversi).

Proprietà: Armatura del mascheramento+3, scimitarra affilata dell'esplosione folgorante+1, mantello di resistenza+1. (Mummie re diverse hanno oggetti diversi).

CREARE UNO SCIAME MUTAFORMA

"Sciame mutaforma" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi non morto corporeo con un punteggio di Intelligenza (da qui in poi detto "creatura base").

Uno sciame mutaforma utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base eccetto come indicato di seguito.

Nota: A differenza della maggior parte degli archetipi, un non morto può potenzialmente acquisire questo archetipo più di una volta, ottenendo una nuova forma di sciame con ogni applicazione.

Taglia e tipo: Il tipo e la taglia della creatura base non cambiano, ma ottiene il sottotipo mutaforma. Quando è in forma di sciame, ottiene anche il sottotipo sciame e una nuova taglia (come determinato dalla particolare forma di sciame, descritta ciascuna in seguito). La taglia dello sciame influenza il modo in cui il vento agisce su di esso e come viene danneggiato dalle armi.

Dadi Vita: La creatura base mantiene i suoi Dadi Vita e punti ferita quando assume la forma di sciame, ma cambiare la forma guarisce i danni (come descritto nella descrizione della capacità forma di sciame, di seguito).

Velocità: Quando in forma di sciame, la creatura base ha i metodi di movimento e le velocità riportata per la particolare specie di sciame (ciascuno descritto di seguito).

Classe Armatura: Quando in forma di sciame, cambiare l'armatura naturale della creatura base a seconda del suo cambiamento di taglia utilizzando la Tabella 4-2, pagina 290 del *Manuale dei Mostri*. In forma di sciame, la creatura base ottiene anche un nuovo modificatore di taglia alla Classe Armatura a seconda della taglia dello sciame, come mostrato nella Tabella 7-1, pagina 314 *del Manuale dei Mostri*.

Attacco base/Lotta: Quando in forma di sciame, la creatura base non può lottare né essere impegnata in lotta. Vedi il sottotipo sciame per i dettagli.

Attacco e attacco completo: Quando in forma di sciame, la creatura base perde i suoi normali attacchi. Invece, uno sciame mutaforma possiede un attacco di sciame. Questo attacco danneggia automaticamente qualsiasi creatura nello spazio in cui lo sciame mutaforma termina il suo movimento.

Se gli attacchi naturali della creatura base vengono trattati in una maniera che gli permetteva di superare la riduzione del danno, applica questa capacità anche ai suoi attacchi di sciame nella forma di sciame. Ad esempio, se gli attacchi naturali della creatura base sono considerati allineati al caos ai fini di superare la riduzione del danno, il suo attacco di sciame viene anch'esso considerato allineato al caos per questo scopo.

Vedi la descrizione del sottotipo sciame all'inizio di questo capitolo per maggiori dettagli sull'attacco di sciame.

Danni: L'ammontare di danni che uno sciame mutaforma infligge con il suo attacco di sciame è basato sui suoi Dadi Vita, come mostrato nella tabella seguente.

DV	Danno
1-5	1d6
6-10	2d6
11-15	3d6
16-20	4d6
21 o più	5d6

Spazio/Portata: Quando la creatura base è in forma di sciame, ha uno spazio di 3 metri. In forma di sciame, ha una portata di 0 metri, non può effettuare attacchi di opportunità, e provoca attacchi di opportunità quando entra nello spazio di una creatura. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e attraversare i quadretti di altre creature senza impedimenti e viceversa. Lo sciame può attraversare buchi e fessure grandi a sufficienza da lasciare passare le creature che lo compongono.

Attacchi speciali: Quando è in forma di sciame, uno sciame mutaforma perde tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottiene nuovi attacchi speciali a seconda della forma di sciame assunta (come descritto nelle schede dei singoli sciami di seguito).

Distrazione (Str): Come descritto nella sezione "Tratti degli sciami" all'inizio di questo capitolo.

Sciame (Str): Come descritto sono le voci "Attacco" e "Danni" precedenti, la creatura base in forma di sciame ha un attacco di sciame.

Qualità speciali: La creatura base mantiene tutte le qualità speciali che aveva e ottiene la qualità speciale forma di sciame. Quando la creatura base è in forma di sciame, ottiene anche la qualità speciale mente alveare. Perde le qualità speciali della creatura base che si affidano alla forma o capacità della creatura base mancanti nella forma di sciame. Inoltre, ottiene altre qualità speciali a seconda della forma di sciame assunta (come descritto nelle singole voci seguenti).

Mente alveare (Str): Uno sciame mutaforma con questa capacità è immune a qualsiasi incantesimo o effetto mirato contro un numero specifico di creature (compresi incantesimi a bersaglio singolo come *disintegrazione*), con l'eccezione di effetti che

comandano, controllano, scacciano, intimoriscono, rafforzano o distruggono specificamente le creature non morte. Uno sciame mutaforma in forma di sciame viene influenzato dai tentativi di scacciare e intimorire esattamente come la creatura base.

Forma di sciame (Str): La creatura base può assumere la forma di uno sciame non morto a volontà. Lo sciame (o gli sciami, se l'archetipo viene applicato più volte) in cui la creatura base può trasformarsi vengono scelti all'applicazione dell'archetipo. Ogni forma altera la creatura base in forma di sciame in modo diverso (come descritto nelle singole voci seguenti).

Cambiare forma in o da forma di sciame è un'azione standard che infonde il non morto di energia negativa che cura 1 punto ferita per DV della creatura base. Il non morto non può cambiare da forma di sciame alla sua normale forma in un'area in cui il suo corpo normalmente non entrerebbe. Come per l'incantesimo *alterare se stesso*, gli oggetti della creatura base vengono assorbiti dalla forma di sciame e non forniscono alcun beneficio. Quando verrebbe normalmente disperso a causa dei danni subiti, lo sciame ritorna alla forma della creatura base e viene distrutta (eccetto nel caso di vampiri, lich e altri non morti con regole speciali riguardo la distruzione).

Se lo sciame mutaforma ha più forme di sciame, può cambiare da una forma direttamente all'altra, perdendo i tratti del primo sciame e ottenendo quelli del nuovo. Quando cambia da una forma di sciame a un'altra, il non morto non guarisce i danni subiti.

Sebbene l'uso di questa capacità sia un effetto soprannaturale, restare in una forma o un'altra non è soprannaturale, e la creatura base in forma di sciame non ritorna alla sua forma normale in un *campo anti-magia*. *Visione del vero* e simili magie rivelano entrambe le forme.

Caratteristiche: I punteggi di Forza e Destrezza della creatura base sono diversi in forma di sciame a causa della taglia delle creature dello sciame. Quando la creatura base assume forma di sciame, cambiare i punteggi di Forza e Destrezza secondo la Tabella 4-2 a pagina 292 del *Manuale dei Mostri*. Questo archetipo non può ridurre la Forza della creatura base in forma di sciame sotto l'1.

Abilità: Un non morto in forma di sciame ottiene un bonus di +10 alle prove di Camuffare per agire come un normale gruppo di creature che lo compongono. Un non morto in forma di sciame di sabbia ottiene questo bonus quando agisce da sabbia inanimata. Un non morto in forma di sciame di parti ottiene questo bonus quando agisce come parti del corpo inanimate. In forma di sciame, la nuova taglia delle creature dello sciame, velocità e punteggi di caratteristica possono influenzare i bonus delle abilità. Un non morto in forma di sciame perde la capacità di parlare.

Talenti: Gli stessi della creatura base, ma quando la creatura base è in forma di sciame non può beneficiare dei talenti basati sugli attacchi (come Attacco Poderoso o Maestri in Combattimento), gli attacchi speciali della creatura base, o altre capacità che la creatura base non può usare in forma di sciame.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1. Se l'archetipo viene applicato più volte, il Grado di Sfida della creatura base aumenta di 2, a prescindere da quante volte l'archetipo venga applicato.

Modificatore di livello: -.

FORME DI SCIAME

Quando si applica questo archetipo, bisogna scegliere una delle seguenti forme per lo sciame mutaforma.

Sciame di larve non morte (o vermi)

Non morto Piccolissimo (Sciame)

Velocità: 6 m (4 quadretti).

Attacchi speciali: Un non morto in forma di sciame di larve ha il seguente attacco speciale aggiuntivo.

Nausea estesa (Str): Una creatura nauseata dall'attacco speciale di distrazione di uno sciame di larve rimane nauseata per 2d4 round.

Qualità speciali: Un non morto in forma di sciame di larve ha le seguenti qualità speciali aggiuntive, in aggiunta alla scurovisione fino a 18 metri e i tratti dei non morti.

Immune al danno delle armi (Str): Gli attacchi delle armi sono inutili contro uno sciame di creature Minute.

Sciame di millepiedi non morti

Non morto Minuto (Sciame)

Velocità: 6 m (4 quadretti), scalare 6 m.

Attacchi speciali: Un non morto in forma di sciame di millepiedi ha il seguente attacco speciale aggiuntivo.

Veleno (Str): Attacco di sciame, Tempra CD 10 + 1/2 DV dello sciame + modificatore di Car, danno iniziale e secondario 1d4 Des.

Qualità speciali: Un non morto in forma di sciame di millepiedi ha le seguenti qualità speciali aggiuntive, in aggiunta alla scurovisione fino a 18 metri e i tratti dei non morti.

Immune al danno delle armi (Str): Gli attacchi delle armi sono inutili contro uno sciame di creature Minute.

Sciame di mosche non morte

Non morto Piccolissimo (Sciame)

Velocità: Volare 12 m (8 quadretti) (perfetta).

Attacchi speciali: Un non morto in forma di sciame di mosche ha il seguente attacco speciale aggiuntivo.

Malattia (Str): Malattia rossa - attacco di sciame, Tempra CD 10 + 1/2 DV dello sciame + modificatore di Car, periodo di incubazione 1d3 giorni, danno 1d8 Des.

Qualità speciali: Un non morto in forma di sciame di mosche ha le seguenti qualità speciali aggiuntive, in aggiunta alla scurovisione fino a 18 metri e i tratti dei non morti.

Immune al danno delle armi (Str): Gli attacchi delle armi sono inutili contro uno sciame di creature Piccolissime.

Sciame mutaforma mummia re druida

Illustrazione di B. Smaldy

Sciame di parti non morte

Non morto Minuscolo (Sciame)

Questo sciame è composto del corpo della creatura base scomposto in una pila di ossa, che a volte comprendono carne marcia e organi. Questo sciame può strisciare e spostarsi sul pavimento o sollevarsi in un ciclone di arti e pezzi.

Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 6 m (scarsa).

Attacchi speciali: Un non morto in forma di sciame di parti ha il seguente attacco speciale aggiuntivo.

Paura (Str): Una creatura danneggiata da uno sciame di parti deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV dello sciame + modificatore di Car) o restare spaventata per 1d4 round.

Parti (Str): Uno sciame di parti non morte è composto di parti del corpo di creature non morte. Ciò fa sì che lo sciame infligga ulteriori 1d6 danni con l'attacco di sciame.

Qualità speciali: Un non morto in forma di sciame di parti ha le seguenti qualità speciali aggiuntive, in aggiunta alla scurovisione fino a 18 metri e i tratti dei non morti.

Metà danni dalle armi taglienti e perforanti (Str): Le armi taglienti e perforanti infliggono metà danni su di uno sciame di creature Minuscole.

Sciame di pipistrelli non morti

Non morto Minuto (Sciame)

Velocità: 1,5 m (1 quadretto), volare 12 m (buona).

Attacchi speciali: Un non morto in forma di sciame di pipistrelli ha il seguente attacco speciale aggiuntivo.

Ferimento (Str): Una creatura vivente danneggiata da un attacco di sciame continua a sanguinare, perdendo 1 punto ferita per round seguente. Più ferite non risultano in perdite di sangue cumulative. Il sanguinamento può essere arrestato con una prova di Guarire con CD 10 o l'applicazione di un incantesimo *curare* o altra magia di guarigione.

Qualità speciali: Un non morto in forma di sciame di pipistrelli ha le seguenti qualità speciali aggiuntive, in aggiunta alla scurovisione fino a 18 metri e i tratti dei non morti.

Vista cieca (Str): Uno sciame di pipistrelli nota e individua le creature entro 6 metri tramite l'udito.

Immune al danno delle armi (Str): Gli attacchi delle armi sono inutili contro uno sciame di creature Minute.

Sciame di ragni non morti

Non morto Minuto (Sciame)

Velocità: 6 m (1 quadretti), scalare 6 m.

Attacchi speciali: Un non morto in forma di sciame di ragni ha il seguente attacco speciale aggiuntivo.

Veleno (Str): Attacco di sciame, Tempra CD 10 + 1/2 DV dello sciame + modificatore di Car, danno iniziale e secondario 1d3 For.

Qualità speciali: Un non morto in forma di sciame di ragni ha le seguenti qualità speciali aggiuntive, in aggiunta alla scurovisione fino a 18 metri e i tratti dei non morti.

Immune al danno delle armi (Str): Gli attacchi delle armi sono inutili contro uno sciame di creature Minute.

Percezione tellurica (Str): Uno sciame di ragni può individuare la posizione esatta di qualsiasi cosa si trovi in contatto con il terreno entro 18 metri.

Sciame di sabbia non morta (o polvere di tomba o terra di cimitero)

Non morto Piccolissimo (Sciame)

Velocità: Volare 18 m (12 quadretti) (perfetta).

Qualità speciali: Un non morto in forma di sciame di sabbia ha le seguenti qualità speciali aggiuntive, in aggiunta alla scurovisione fino a 18 metri e i tratti dei non morti.

Immune al danno delle armi (Str): Gli attacchi delle armi sono inutili contro uno sciame di creature Piccolissime.

Sciame di sanguisughe non morte

Non morto Minuto (Sciame)

Velocità: 1,5 m (1 quadretto), nuotare 9 m.

Attacchi speciali: Un non morto in forma di sciame di sanguisughe ha il seguente attacco speciale aggiuntivo.

Ferimento (Str): Una creatura vivente danneggiata da un attacco di sciame continua a sanguinare, perdendo 1 punto ferita per round seguente. Più ferite non risultano in perdite di sangue cumulative. Il sanguinamento può essere arrestato con una prova di Guarire con CD 10 o l'applicazione di un incantesimo *curare* o altra magia di guarigione.

Qualità speciali: Un non morto in forma di sciame di sanguisughe ha le seguenti qualità speciali aggiuntive, in aggiunta alla scurovisione fino a 18 metri e i tratti dei non morti.

Immune al danno delle armi (Str): Gli attacchi delle armi sono inutili contro uno sciame di creature Minute.

Percezione tellurica (Str): Uno sciame di sanguisughe può individuare la posizione esatta di qualsiasi cosa si trovi in contatto con il terreno entro 9 metri.

Sciame di scarafaggi non morti

Non morto Minuto (Sciame)

Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 6 m, volare 3 m (scarsa).

Qualità speciali: Un non morto in forma di sciame di scarafaggi ha le seguenti qualità speciali aggiuntive, in aggiunta alla scurovisione fino a 18 metri e i tratti dei non morti.

Immune al danno delle armi (Str): Gli attacchi delle armi sono inutili contro uno sciame di creature Minute.

Percezione tellurica (Str): Uno sciame di scarafaggi può individuare la posizione esatta di qualsiasi cosa si trovi in contatto con il terreno entro 18 metri.

Sciame di scorpioni non morti

Non morto Minuto (Sciame)

Velocità: 6 m (4 quadretti).

Attacchi speciali: Un non morto in forma di sciame di scorpioni ha il seguente attacco speciale aggiuntivo.

Veleno (Str): Attacco di sciame, Tempra CD 10 + 1/2 DV dello sciame + modificatore di Car, danno iniziale e secondario 1d2 Cos.

Qualità speciali: Un non morto in forma di sciame di scorpioni ha le seguenti qualità speciali aggiuntive, in aggiunta alla scurovisione fino a 18 metri e i tratti dei non morti.

Immune al danno delle armi (Str): Gli attacchi delle armi sono inutili contro uno sciame di creature Minute.

Percezione tellurica (Str): Uno sciame di scorpioni può individuare la posizione esatta di qualsiasi cosa si trovi in contatto con il terreno entro 18 metri.

Sciame di topi non morti

Non morto Minuscolo (Sciame)

Velocità: 4,5 m (3 quadretti), scalare 4,5 m.

Attacchi speciali: Un non morto in forma di sciame di topi ha il seguente attacco speciale aggiuntivo.

Malattia (Str): Febbre lurida - attacco di sciame, Tempra CD 10 + 1/2 DV dello sciame + modificatore di Car, periodo di incubazione 1d3 giorni, danno 1d3 Des e 1d3 Cos.

Qualità speciali: Un non morto in forma di sciame di topi ha le seguenti qualità speciali aggiuntive, in aggiunta alla scurovisione fino a 18 metri e i tratti dei non morti.

Metà danni dalle armi taglienti e perforanti (Str): Le armi taglienti e perforanti infliggono metà danni su di uno sciame di creature Minuscole.

Olfatto acuto (Str): Vedi *Manuale dei Mostri*.

salvezza è basata sulla Costituzione e comprende un bonus razziale di +2.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con uno sciame di topi cadavere nel proprio spazio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o restare nauseata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

SCIAME DI TOPI CADAVERE

Non morto Minuscolo (Sciame)
Dadi Vita: 8d12 (52 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 4,5 m (3 quadretti), scalare 4,5 m
Classe Armatura: 13 (+2 taglia, +1 Des), contatto 13, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +4/-
Attacco: Sciame (1d6 più malattia)
Attacco completo: Sciame (1d6 più malattia)
Spazio/Portata: 3 m/0 m
Attacchi speciali: Malattia, distrazione
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, tratti degli sciami, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +3, Vol +6
Caratteristiche: For 4, Des 13, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, branco (2-4 sciami) o infestazione (7-12 sciami)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: Nessuno
Modificatore di livello: -

Lasciandosi dietro una maleodorante scia di sangue e interiora marce, l'orda di minuscoli cadaveri di topo corre e squittisce verso le sue vittime.

Come uno sciame di topi d'ossa, uno sciame di topi cadavere è composto di un'incalcolabile quantità di topi non morti. Questi sono più simili a zombi che scheletri, con pezzi di carne marcia che ancora pendono dalle ossa. Sono ancora più infestati di malattie di un normale topo di fogna, e altrettanto affamati di carne.

COMBATTIMENTO

Uno sciame di topi cadavere cerca di avvolgere e divorare qualsiasi preda viventi che incontri. Uno sciame di topi cadavere infligge 1d6 danni a qualsiasi creatura di cui occupi lo spazio al termine del proprio movimento.

Malattia (Str): Febbre della sporcizia - attacco sciame, Tempra CD 16, periodo di incubazione 1d3 giorni, danno 1d3 Des e 1d3 Cos. La CD del tiro

SCIAME DI TOPI D'OSSA

Non morto Minuscolo (Sciame)
Dadi Vita: 4d12 (26 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 4,5 m (3 quadretti), scalare 4,5 m
Classe Armatura: 15 (+2 taglia, +3 Des), contatto 15, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +2/-
Attacco: Sciame (1d6)
Attacco completo: Sciame (1d6)
Spazio/Portata: 3 m/0 m
Attacchi speciali: Distrazione
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, metà danno dalle armi taglienti e perforanti, immunità al freddo, tratti degli sciami, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +4, Vol +4
Caratteristiche: For 2, Des 17, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, branco (2-4 sciami) o infestazione (7-12 sciami)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: Nessuno
Modificatore di livello: -

Producendo il rumore di centinaia di artigli d'osso che grattano per terra, una massa di minuscole creature scheletriche spunta fuori dal pavimento, con piccoli fuochi rossi che sembrano brillare nei loro vuoti bulbi oculari.

Sciame di topi cadavere

Illustrazione di T. Baxa

Uno sciame di topi d'ossa è una massa di topi scheletrici non morti. Sebbene individualmente queste creature pongono pochi rischi, in grandi quantità possono divorare velocemente una creatura.

COMBATTIMENTO

Uno sciame di topi d'ossa cerca di avvolgere e divorare qualsiasi preda viventi che incontri. Uno sciame di topi d'ossa infligge 1d6 danni a qualsiasi creatura di cui occupi lo spazio al termine del proprio movimento.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con uno sciame di topi d'ossa nel proprio spazio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o restare nauseata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Sciame di topi d'ossa

Illustrazione di W. England

SEPPELLITORE

Non morto Medio
Dadi Vita: 8d12 (52 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 3 m
Classe Armatura: 21 (+11 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta: +4/+10
Attacco: Schianto +10 in mischia (1d6+9 più seppellire)
Attacco completo: Schianto +10 in mischia (1d6+9 più seppellire)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Seppellire, esumare
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/argento, scurovisione 18 m, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +8
Caratteristiche: For 23, Des 10, Cos -, Int 6, Sag 14, Car 15
Abilità: Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +8
Talenti: Allerta, Riflessi Fulminei, Tempra Possente
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, squadra di scavatori (2-4), compagnia cimiteriale (6-10)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 9-16 DV (Media); 17-24 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa carcassa umanoide, rimpicciolita e sfigurata, si muove autonomamente, sebbene i dettagli della sua forma siano coperti da un manto di sporcizia e terra di cimitero.

I seppellitori sono non morti animati da necromanti che preferiscono lasciare il lavoro sporco ai loro servitori. I seppellitori sono perfetti nel seppellire i corpi, o riesumarli, a seconda delle necessità del loro padrone. Di solito abitano in cimiteri, catacombe o altri luoghi dove si possono trovare cadaveri. A meno che non gli venga specificato altrimenti, i seppellitori considerano tutte le creature viventi come bersagli del loro potere di seppellire.

I seppellitori sono sporchi, ricoperti di terra e a volte anche di un po' di carne essiccata (non propria), gioielli e altre piccole chincaglierie prese dai corpi che esumano o seppelliscono. Puzzano di putrefazione e fluidi alchemici da imbalsamazione. Un attento scrutinio rivela che hanno le labbra cucite.

La maggior parte dei seppellitori è alta circa 1,80 metri e pesa sugli 80 kg.

I seppellitori parlerebbero il Comune ma le loro labbra sono cucite e quindi non possono parlare.

COMBATTIMENTO

In mischia, il pugno di un seppellitore è un'arma potente. La paura associata a un seppellitore è però più legata alla sua capacità di seppellire gli avversari con i suoi attacchi.

Seppellire (Sop): Ogni volta che un seppellitore effettua con successo un attacco di schianto, può provare a seppellire l'avversario. L'avversario deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 16 o venire affossato nella terra. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Questa capacità non funziona in luoghi che abbiano fondamenta o un livello aperto immediatamente sottostante, né la creatura può seppellire le vittime in materiali magici, viventi o animati, o materiali con durezza superiore a 8.

La gobba di pavimento, terra o pietra rialzata rivela il punto in cui si trova la vittima ai suoi compagni. Due azioni standard utilizzate a ripulire il materiale che formava il pavimento rivelano la vittima sepolta, che potrà impiegare la sua prossima azione per rialzarsi da una posizione prona (e polverosa). Cercare di salvare un amico in questo modo può provocare attacchi di opportunità.

La vittima è considerata come immobilizzata da un avversario (la terra) con una prova di lotta 20. Liberandosi prima dalla posizione "immobilizzata" e poi dalla "lotta" permette alla vittima di rialzarsi dalla posizione prona nel suo round successivo. Se i compagni della vittima hanno parzialmente rimosso il materiale che la ricopre, allora la vittima ha bisogno di effettuare una singola prova prima di rialzarsi dalla posizione prona. Ogni round che la vittima trascorre parzialmente o completamente seppellita è un round in cui rischia di soffocare (vedi "Soffocamento", pagina 304 della *Guida del* Dungeon Master).

Seppellitore

Esumare (Sop): Quando un seppellitore utilizza un'azione standard e tocca la cima di un sepolcro o lo spazio in cui è stata sepolta una creatura a non più di 3 metri di profondità, il corpo risale immediatamente in superficie, non lasciando nessun buco o tunnel. Il corpo non viene danneggiato quando è riportato in superficie in questo modo.

SKIRR

Non morto Enorme
Dadi Vita: 9d12 (58 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 15 m (scarsa)
Classe Armatura: 22 (-2 taglia, +2 Des, +12 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +4/+18
Attacco: Morso +9 in mischia (2d8+6)
Attacco completo: Morso +9 in mischia (2d8+6) e 2 artigli +6 in mischia (2d6+3)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, dieta dipendente, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +10, Vol +6
Caratteristiche: For 22, Des 15, Cos -, Int 2, Sag 13, Car 14
Abilità: Ascoltare +9, Osservare +9
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (morso), Attacco in Volo, Multiattacco, Riflessi Fulminei
Ambiente: Colline fredde
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 10-16 DV (Enorme); 17-27 DV (Mastodontico)

Modificatore di livello: -

Un rumore ronzante e un tanfo di morte precedono una grande sagoma che fluttua nell'aria. La creatura ha una forma umanoide con il teschio di un toro dalle lunghe corna. I suoi arti superiori sono grandi ali, mentre quelli inferiori terminano in crudeli artigli. Non si nota pelle o pelliccia sotto le fasce funerarie che coprono l'intera creatura come una mummia.

Gli skirr sono predatori che cacciano ai margini delle necropoli, grandi distese di paludi mortali, deserti, o altri luoghi dopo possono incontrare vittime solitarie, ferite e pressate da pericoli che giungono da altre direzioni che non sia dal cielo. È quello il momento in cui gli skirr piombano dall'alto per attaccare.

Gli skirr misurano da un'estremità all'altra delle ali, 15 o più metri, e pesano all'incirca 10.000 kg.

Gli skirr non conoscono linguaggi.

COMBATTIMENTO

Gli skirr sono predatori che si cibano dei corpi di coloro che sono deceduti di morte improvvisa. La tattica preferita è di piombare dall'alto, afferrare una vittima, salire a un'altezza di almeno 60 metri, e poi lasciarla cadere verso la morte.

Dieta dipendente: Uno skirr è con dieta dipendente (vedi la sezione "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) dalla carne, che divora dai corpi morti delle sue vittime.

Skirr

Illustrazione di J. Easley e T. Baxa

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, uno skirr deve colpire una creatura Grande o inferiore con un attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e di solito vola verso l'alto il più in fretta possibile, intenzionato a lasciare cadere la vittima da una grande altezza.

VESTIARIO

Non morto Piccolo
Dadi Vita: 3d12 (19 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 14 (+1 taglia, +2 Des, +1 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +1/+3
Attacco: Manica della giacca +4 in mischia (1d2+3)
Attacco completo: 2 maniche della giacca +4 in mischia (1d2+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Stritolare, afferrare migliorato
Qualità speciali: Vista cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, senza mente, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +3, Vol +4
Caratteristiche: For 16, Des 14, Cos -, Int -, Sag 13, Car 7
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 4-6 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: -

Un abito vuoto, sporco e macchiato, si lancia in avanti apparentemente intenzionato ad assalirvi.

Vestiario

Illustrazione di S. Prescott

Un vestiario è l'abbigliamento di una vittima di un crimine atroce, animato dal suo spirito vendicativo e intento irrazionalmente a usare l'unico strumento rimastole per provocare più dolore e sofferenza di quanta ne provò la sua carne nella morte.

Gli abiti a volte mantengono anche altre proprietà del precedente proprietario. Vestiari diversi possono comparire con stili diversi, ma la maggior parte richiede una massa di tessuto sufficiente da dargli la forma e la capacità di avviluppare le maniche intorno al collo delle vittime.

Un vestiario pesa tra i 5 e i 10 kg e non parla.

COMBATTIMENTO

Un vestiario a volte giace placido, come una pila di stracci buttati via, attaccando solo quando le sue vittime sono sufficientemente vicine da essere sorprese.

Stritolare (Str): Un vestiario infligge 1d2+3 danni con una prova di lotta riuscita contro una creatura Grande o più piccola, in aggiunta al normale 1d2+3 danni per il suo normale attacco. Dato che si avviluppa intorno al collo della vittima, una creatura nella presa del vestiario non può parlare o lanciare incantesimi che hanno componenti verbali.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un vestiario deve colpire un avversario Grande o inferiore con un attacco con la manica della giacca. Può poi provare a iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Un vestiario è difficile da afferrare data la configurazione del suo corpo, quindi ottiene un bonus di +4 alle prove di lotta (già calcolato nelle statistiche precedenti). Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Senza mente (Str): Un vestiario è privo di mente, quindi non ha punteggio di Intelligenza e nessun talento o abilità. Un vestiario è immune agli incantesimi e alle capacità che influenzano la mente.

VESTIGIA DEI SOGN

Non morto Enorme (Incorporeo)
Dadi Vita: 17d12+34 (144 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: Volare 12 m (perfetta)
Classe Armatura: 31 (-2 taglia, +5 Des, +18 deviazione), contatto
colto alla sprovvista 26
Attacco base/Lotta: +8/-
Attacco: Tentacolo +13 contatto in mischia (3d6+2 più consumazio
della forma)
Attacco completo: 4 tentacoli +13 contatto in mischia (3d6+2
consumazione della forma)
Spazio/Portata: 4,5 m/6 m
Attacchi speciali: Aura dissacrante, consumazione della for
presenza terrificante
Qualità speciali: Vista cieca 36 m, riduzione del danno 10/-,
rovisione 18 m, aura deflettiva, viaggiare nei sogni, tratti de
incorporei, fame insaziabile, autoprocreazione, resistenza
incantesimi 28, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +14, Vol +19
Caratteristiche: For -, Des 20, Cos -, Int 18, Sag 20, Car 20
Abilità: Ascoltare +25, Cercare +24, Concentrazione +24, Dig
mazia +6, Muoversi Silenziosamente +24, Nascondersi

Percepire Intenzioni +25, Osservare +25, Sapienza Magica +24, Sopravvivenza +5 (+7 seguendo tracce)

Talenti: Arma Accurata, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 18-25 (Enorme); 26-51 (Mastodontico)

Modificatore di livello: -

Vestigia dei sogni

Un fiume di nebbia fluisce impetuosamente in avanti come una malvagia cascata, rigonfia di tempeste e spruzzi. Ad accompagnare la forma un bisbiglio di voci sognanti che mormorano, piangono e protestano contro un terribile fato. Agili tentacoli di nebbia si estendono dalla massa, alla ricerca di sostentamento.

La vestigia dei sogni originale sorse dagli incubi di un'intera città, mentre tutti i cittadini perirono in un sonno maledetto (una maledizione che alcuni attribuirono a Orcus). Da allora, quella creatura si è riprodotta molte volte.

Una vestigia dei sogni è una predatrice, va a caccia di altre creature da inglobare dentro di sé: anima e corpo, vive o non morte. Quindi, anche i non morti hanno causa di temere una vestigia dei sogni. Essa si muove sui tetti, dietro le pareti o sotto i pavimenti, invisibile alle sue vittime. Un improvviso terrore alle budella (la sua capacità di presenza terrificante) ne annuncia l'arrivo, quando si riescono a udire chiaramente bisbigli, pianti e lamenti delle vittime consumate.

Una vestigia dei sogni comprende i linguaggi di tutte le creature che ha inglobato, e ciò vuol dire che conosce praticamente tutti i linguaggi principali.

COMBATTIMENTO

Una vestigia dei sogni utilizza i suoi tentacoli incorporei per distruggere e frantumare anima e corpo dei viventi, cercando di incorporare sempre più creature.

Aura dissacrante (Sop): Una vestigia dei sogni irradia un'emanazione del raggio di 6 metri di totale dissacrazione, infondendo energia negativa nell'ambiente circostante. Questa capacità funziona in maniera simile all'incantesimo *dissacrare*, eccetto che la vestigia stessa è considerata un santuario di potere malvagio. Tutti i non morti entro 6 metri dalla vestigia dei sogni (compresa la creatura stessa) ottengono un bonus profano +2 ai tiri per colpire, tiri per i danni e tiri salvezza e +2 punti ferita per DV. (Le voci Dadi Vita, attacco e tiri salvezza della vestigia dei sogni fornite qui già comprendono questo bonus profano). Le prove di Carisma effettuate per scacciare non morti in questa area subiscono una penalità di -6.

L'aura dissacrante di una vestigia dei sogni non può essere dissolta tranne che dall'incantesimo *dissolvi il male* o simile effetto. Se l'effetto viene dissolto, la vestigia dei sogni può riattivarlo con un'azione gratuita durante il suo prossimo turno. L'aura dissacrante viene soppressa se la vestigia dei sogni entra in un'area consacrata o benedetta, ma a sua volta la presenza della vestigia dei sogni sopprime l'effetto consacrato o benedetto finchè rimane nell'area.

Consumazione della forma (Sop): Ogni tocco dei tentacoli di una vestigia dei sogni risucchia una porzione della mente di una vittima (ma le creature non intelligenti o senza mente sono immuni alle carezze lascive di una vestigia dei sogni). Ogni tocco infligge 1d4 danni da risucchio all'Intelligenza della vittima. Quando una vestigia dei sogni risucchia l'Intelligenza di una vittima, ottiene 5 punti ferita temporanei, a prescindere da quanti punti possa risucchiare. I punti ferita temporanei ottenuti in questo modo durano per 1 ora. In caso una vestigia dei sogni dovesse acquisire un numero di punti ferita temporanei pari al suo normale ammontare massimo di punti ferita, si autoriprodurrebbe (vedi sotto).

All'inizio dell'azione di una vestigia dei sogni successiva al momento in cui una creatura è stata risucchiata fino a Intelligenza 0, il corpo della vittima viene automaticamente avvolto e dissolto dalla vestigia dei sogni, non lasciandosi nulla dietro, nemmeno la cenere.

Presenza terrificante (Sop): Una vestigia dei sogni può ispirare terrore caricando o attaccando. Le creature afflitte devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 23 o restare scosse, rimanendo in questa condizione finchè si trovano entro 18 metri dalla vestigia dei sogni. Una creatura che riesce a salvarsi non può essere afflitta dalla presenza terrificante della stessa vestigia dei sogni per le successive 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Aura deflettiva (Sop): Una vestigia dei sogni è protetta da una potente aura di energia dei sogni. Questa aura speciale incrementa il bonus di deviazione alla CA di 13 (in aggiunta al suo bonus di deviazione incorporeo +5), già calcolato nelle statistiche precedenti.

Viaggiare nei sogni (Sop): Una vestigia dei sogni può entrare completamente nel mondo dei sogni, lasciandosi alle spalle il mondo reale, con un'azione standard. Per ogni minuto in cui la vestigia dei sogni viaggia nella regione dei sogni, attraversa 7,5 chilometri nel mondo reale. Una vestigia dei sogni può usare questa capacità anche per attraversare i confini planari, in caso lo desideri. Una vestigia dei sogni sa sempre dove ricomparirà nel mondo reale.

Fame insaziabile: Una vestigia dei sogni ha una fame insaziabile (vedi la sezione "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) di corpi, che soddisfa utilizzando la sua capacità consumazione della forma.

Illustrazione di S. Edin

Autoprocreazione (Str): Quando una progenie dei sogni ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al suo normale totale di punti ferita, si autoriproduce, dividendosi in due identiche vestigia dei sogni, ognuna con un numero di punti ferita pari al normale totale della vestigia dei sogni originale.

VOLTO

Non morto Medio (Caotico, Extraplanare, Malvagio)
Dadi Vita: 12d12+12 (90 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: Volare 12 m (8 quadretti) (perfetta)
Classe Armatura: 22 (+4 Des, +8 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +6/+7
Attacco: Artiglio +10 in mischia (1d6+1)
Attacco completo: 2 artigli +10 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Assumere identità, creare progenie, *dominare persone*, controllo della lucidità
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, immunità positiva, attacco furtivo +4d6, resistenza agli incantesimi 15, tratti dei non morti, resistenza allo scacciare +4
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +8, Vol +9
Caratteristiche: For 13, Des 18, Cos -, Int 14, Sag 13, Car 16
Abilità: Artista della Fuga +29, Camuffare +3 (+5 impersonando un personaggio), Cercare +17, Diplomazia +5, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +29, Nascondersi +19, Percepire Intenzioni +16, Raggirare +16
Talenti: Arma Accurata, Attacco Naturale Migliorato (artigli), Capacità Focalizzata (controllo della lucidità), Iniziativa Migliorata, Robustezza Migliorata†
Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso
Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-4)
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 13-18 (Medio)
Modificatore di livello: -
†Nuovo talento descritto a pagina 30.

Questa creatura appare solo parzialmente solida, con un corpo prevalentemente privo di forma. La sua unica caratteristica definita comprende un volto simile a una maschera, pallido e bianco, raffigurante un ghigno perenne e una coppia di lunghi e minacciosi artigli.

Illustrazione di E. Hunter

Il volto è una maligna creatura non morta che ruba l'identità delle sue vittime per promuovere le mire del caos e del male. I primi volti furono creati con gli spiriti di alcuni demoni da Orcus, Principe Demoniaco dei Non Morti, quando assunse l'identità di Tenebrous. Quando riprese la sua verità identità e incarico, Orcus allontanò i volti dal suo servizio, e da allora, si sono riprodotti generando nuovi volti da esterni malvagi.

Sebbene un volto sembri incorporeo, non possiede quella qualità. Un volto non è molto denso, però, e pesa solo 32,5 kg nonostante la sua taglia. Nella sua forma normale, viene a volte scambiato per un wraith.

I volti parlano Comune e Abissale.

COMBATTIMENTO

I volti preferiscono il sotterfugio al combattimento, dato che i loro attacchi fisici non sono molto minacciosi. Utilizzano le capacità *dominare persone* e controllo della lucidità per influenzare gli individui di debole volontà, sperando di attirarli in luoghi dove possono finirli in segreto e assumerne l'identità. Poi, il volto utilizza la sua nuova identità per diffondere caos e discordia il più a lungo possibile.

Le armi naturali di un volto, così come qualsiasi arma impugni, sono considerate allineate con il caos e con il male per superare la riduzione del danno.

Assumere identità (Sop): Un volto può, con un'azione gratuita, assumere la forma di qualcuno che abbia ucciso nell'ultimo round. Un volto che assume un'identità ottiene un bonus di +20 alle prove di Camuffare e Raggirare per passare come la vittima. Ottiene anche la competenza nelle abilità della vittima; considerarlo un bonus di potenziamento alla prova di abilità pari al numero di gradi che la vittima aveva in vita. Il volto non ottiene le capacità straordinarie, soprannaturali o magiche, né i poteri di incantatore della vittima. Il volto mantiene i propri punteggi di caratteristica, attacchi speciali e qualità speciali.

Questo effetto dura 24 ore, sebbene il volto possa interromperlo a comando. Mentre un volto è nella forma della sua vittima, quest'ultima non può essere riportata in vita eccetto che dall'incantesimo *resurrezione pura* (che pone immediatamente fine alla capacità del volto). Dopo 24 ore, o quando l'identità viene dimessa, l'anima è danneggiata, e la vittima può essere riportata in vita solo da un incantesimo *miracolo* o *desiderio* seguito da *resurrezione pura*.

Creare progenie (Sop): Un esterno malvagio ucciso da un volto diventa un volto 24 ore dopo la sua morte. La progenie è sotto il comando del volto che l'ha creata e rimane sua schiava fino alla morte. Essa non possiede alcuna delle capacità che aveva in vita.

Dominare persone (Mag): Una volta al giorno, un volto può utilizzare *dominare persone*, come l'incantesimo lanciato al 12° livello (Volontà CD 19 nega). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Controllo della lucidità (Sop): Un volto può creare un'immagine maggiore, simile all'incantesimo *immagine maggiore* che ha però un singolo bersaglio, selezionato dal volto, in grado di percepire l'illusione (Volontà CD 21 dubita). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Immunità positiva (Str): Un volto è immune ai danni dagli effetti di energia positiva, compresa l'acquasanta, gli incantesimi *curare* e simili. Non ottiene alcuna immunità allo scacciare.

Attacco furtivo (Str): Un volto infligge +d6 danni extra con un attacco riuscito contro bersagli colti alla sprovvista o ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui è stato negato il suo bonus di Destrezza per qualche ragione. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza ravvicinata. Le creature con occultamento, le creature senza anatomia distinguibile e le creature immuni ai danni extra dai colpi critici sono anche immuni all'attacco furtivo del volto.

Abilità: Un volto ottiene un bonus razziale di +10 alle prove di Artista della Fuga e Muoversi Silenziosamente (già calcolati nelle statistiche precedenti).

Wight massacratore

WIGHT MASSACRATORE

Non morto Medio
Dadi Vita: 18d12+18 (135 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 19 (+5 Des, +4 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +9/+16
Attacco: Schianto +11 in mischia (1d8+15/17-20 più risucchio di energia)*
Attacco completo: Schianto +11 in mischia (1d8+15/17-20 più risucchio di energia)*
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Creare progenie, risucchio di energia
Qualità speciali: Critico aumentato, scurovisione 18 m, fame insaziabile, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +11, Vol +11
Caratteristiche: For 24, Des 21, Cos -, Int 11, Sag 10, Car 16
Abilità: Ascoltare +15, Muoversi Silenziosamente +22, Nascondersi +22, Nuotare +13, Osservare +19, Scalare +17
Talenti: Attacco Poderoso, Critico Migliorato, Dilaniatore†, Iniziativa Migliorata, Maestro della Morte†, Presenza Intimidente†, Robustezza Migliorata†
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, banda (2-4), squadra della morte (5-10)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 19-21 (Media); 22-28 (Grande)
Modificatore di livello: -

*Include i modificatori per il talento Attacco Poderoso.
†Nuovi talenti descritti nel Capitolo 2.

Un cadavere magro e asciutto si muove verso di voi, dai cui movimenti traspare un'agilità sovrannaturale. La sua carne dura ed essiccata si increspa lungo il corpo, tollerante dei rapidi movimenti della creatura nonostante sia priva di vita.

Gli wight massacratori sono non morti che godono di una particolare benedizione degli dei delle tenebre, che dona loro un odio spietato per la vita che va aldilà di quello dei semplici morti viventi. L'aspetto di un wight massacratore è un'effigie esagerata e orripilante della forma che aveva in vita.

Sebbene si incontrino a volte in agguato nei tumuli, spesso gli wight massacratori scivolano nella notte per le strade delle grandi città cercando di adempiere a un ordine o un contratto riguardo un bersaglio umano vivente. Dopotutto, gli wight massacratori sono eccellenti assassini.

Un wight massacratore ha più o meno l'altezza e il peso di un umano. Gli wight massacratori parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

Gli wight massacratori sono combattenti letali, non solo per i loro colpi soprannaturalmente forti e la capacità di risucchiare la vita dai loro avversari, ma anche per le particolari conoscenze che gli permettono di trattare e padroneggiare la morte (vedi talenti).

Un wight massacratore attacca normalmente utilizzando il suo talento Attacco Poderoso, prendendo una penalità ai tiri per colpire di -5 e ottenendo un bonus di +5 ai tiri per i danni.

Critico aumentato (Str): Un wight massacratore è talmente pratico nell'infliggere morte che ha imparato il trucco di mirare meglio i suoi colpi per infliggere il massimo danno. Insieme al talento Critico Migliorato, l'intervallo di minaccia per l'attacco di schianto del wight massacratore è 17-20.

Creare progenie (Sop): Qualsiasi umanoide ucciso da un wight massacratore diventa un normale wight in 1d4 round. Le progenie create da un wight massacratore sono sotto il suo comando e rimangono schiave fino alla distruzione del padrone. Hanno le statistiche di un normale wight (vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 257) e non mantengono nessuna capacità di quelle che avevano in vita.

A volte una progenie appena creata diventa un wight massacratore invece di un semplice wight, sebbene sia la volontà degli dei delle tenebre a determinare questo evento (in questo caso, è il DM a decidere l'avvenimento).

Risucchio di energia (Sop): Una creatura vivente colpita dall'attacco di schianto di un wight massacratore ottiene un livello negativo. Rimuovere il livello negativo richiede un tiro

Illustrazione di T. Easley

salvezza sulla Tempra con CD 21. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Quando un wight massacratore infligge un livello negativo alla vittima, ottiene 5 punti ferita temporanei (10 con un colpo critico). Questi punti ferita temporanei durano per 1 ora.

Fame insaziabile: Un wight massacratore ha fame insaziabile (vedi la sezione "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) di forza vitale, che soddisfa utilizzando il suo attacco risucchio di energia.

WRAITH DEL VUOTO

Non morto Medio (Aria, Incorporeo)
Dadi Vita: 6d12+6 (45 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: Volare 18 m (12 quadretti) (perfetta)
Classe Armatura: 17 (+5 Des, +2 deviazione), contatto 17, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +3/-
Attacco: Tocco incorporeo +8 in mischia (1d4 più 1d2 risucchio di Cos)
Attacco completo: Tocco incorporeo +8 in mischia (1d4 più 1d2 risucchio di Cos)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Rubare respiro
Qualità speciali: Aura senza aria, scurovisione 18 m, vulnerabilità allo scacciare elementali, tratti degli incorporei, fame insaziabile, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +7, Vol +6
Caratteristiche: For -, Des 21, Cos -, Int 8, Sag 13, Car 15
Abilità: Ascoltare +10, Nascondersi +18, Osservare +10
Talenti: Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Robustezza Migliorata†
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-5)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 7-9 (Media); 10-12 (Grande); 13-18 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -
†Nuovo talento descritto a pagina 30.

Questa creatura sembra una nube di tenebre priva di forma, interrotta solo da due punti rossi abbaglianti. Una brezza di vento la spinge verso di voi, come se stesse soffiando aria nel suo corpo.

Un wraith del vuoto è una manifestazione non morta di un elementale dell'aria. Brama il respiro dei vivi.

I wraith del vuoto assomigliano vagamente a dei wraith nell'aspetto, ma sono più amorfi e simili a nubi. Condividono però l'odio dei wraith per tutte le cose viventi.

Un wraith del vuoto riempie un'area di circa 1,5 metri di lato, con tentacoli cubiformi che si estendono al di fuori di essa. Come creatura incorporea, un wraith del vuoto è privo di peso.

I wraith del vuoto parlano l'Auran.

COMBATTIMENTO

Un wraith del vuoto si nasconde nei luoghi bui fintantoché non può uscire fuori e attaccare una vittima vivente. Grazie alla sua furtività e rapidità, spesso sorprende il bersaglio.

Aura senza aria (Sop): Il corpo di un wraith del vuoto è costantemente circondato da un'aura di quasi vuoto. Ciò significa che qualsiasi creatura adicente al wraith del vuoto non dispone di aria da respirare e deve trattenere il respiro (vedi "Soffocamento", pagina 304 della *Guida del* Dungeon Master).

Vulnerabilità allo scacciare elementali (Str): Un personaggio che può scacciare non morti e anche scacciare creature dell'aria ottiene un bonus di +2 alle prove di scacciare un wraith del vuoto. Un personaggio che può intimorire non morti e anche intimorire creature dell'aria ottiene un bonus di +2 alle prove di scacciare per intimorire un wraith del vuoto.

Fame insaziabile: Un wraith del vuoto ha fame insaziabile (vedi la sezione "Metabolismo dei non morti" nel Capitolo 1) di Costituzione, che soddisfa utilizzando la sua capacità rubare respiro.

Rubare respiro (Sop): Le creature viventi colpite dall'attacco di contatto di un wraith del vuoto devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o subire 1d2 danni da risucchio di Costituzione. (Le creature con il sottotipo aria subiscono una penalità di -4 a questo tiro salvezza). Quando un wraith del vuoto risucchia la Costituzione della vittima, ottiene 5 punti ferita temporanei, a prescindere da punti abbia risucchiato. I punti ferita temporanei ottenuti in questa maniera durano per 1 ora. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Se la creatura bersaglio sta trattenendo il fiato e fallisce il tiro salvezza, il numero di round di fiato rimanente vengono ridotti di 2 per ogni punto di Costituzione risucchiato. Se questa riduzione esaurisce tutto il fiato rimanente al bersaglio, la creatura deve effettuare prove di Costituzione o cominciare a soffocare (vedi "Soffocamento", pagina 304 della *Guida del* Dungeon Master).

Abilità: Un wraith del vuoto ha un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

Wraith del vuoto

Illustrazione di W. Reynolds

Illustrazione di C. Lakey

Le creature della non vita sono tra i mostri più evocati ed emozionanti delle partite di D&D. I non morti sono simultaneamente la voce definitiva nell'inumanità e fin troppo riconoscibili per ciò che erano un tempo. Per un DM possono risultare estremamente difficili da dirigere.

Le creature non morte possiedono un'ampia gamma di poteri speciali, e possono colmare praticamente qualsiasi ruolo nella campagna, da ottusi bruti a spietati arcinemici. Questo capitolo fornisce (al DM) linee guida su come utilizzare i non morti nelle partite, sia a un livello macro (incorporarli nella campagna) che a un livello micro (esaminandone tattiche, poteri e debolezze).

I non morti sono grandi avversari per personaggi di qualsiasi livello. La loro stessa esistenza è anatema per molti personaggi, e danno a un incontro uno stile preciso grazie alle loro capacità uniche e potenti. Questo capitolo fornisce anche non morti di esempio per i molti archetipi del *Manuale dei Mostri*, una selezione di culti dedicati ai non morti, e una varietà di interessanti luoghi di avventura che presentano guardiani non morti. Ognuno di questi elementi dovrebbe aiutare ad aggiungere non morti alla campagna, in maniera rapida e semplice.

Le sei mappe a piena pagina disposte per il capitolo non si riferiscono a nessuna specifica creatura o scenario, ma sono invece pensate per fornire luoghi interessanti per incontri unici con non morti di progettazione del DM.

INCORPORARE I NON MORTI NELLA CAMPAGNA

Data la grande gamma di Gradi di Sfida per le creature non morte (in particolare se accorpata alla flessibilità degli archetipi non morti), gli incontri con queste creature sono comuni a tutti i livelli di gioco. A seconda di come vengono utilizzati questi incontri, il ruolo dei non morti nella campagna può variare grandemente. Questa sezione esplora alcune opzioni su come utilizzare i non morti nella campagna, come avversari per i personaggi giocanti o addirittura come focus di un intero mondo.

NON MORTI COME MOSTRI

Nella maggior parte dei casi i non morti funzionano al meglio come semplici sfide da superare, in particolare nel caso di non morti non intelligenti (scheletri e zombi). Ma che affrontino scheletri, ghoul, wraith o addirittura ombre notturne, i personaggi potrebbero finire a trattare i non morti con nessuna differenza rispetto ad altri mostri, cosa perfettamente accettabile. Le molte opzioni disponibili in questo libro possono comunque aiutare a creare incontri memorabili ed emozionanti, anche se non sono l'elemento centrale della campagna.

Se questo è il ruolo che si preferisce per i non morti, si dovrebbe evitare l'uso eccessivo di non morti che tradizionalmente servono da forze motivatrici principali dietro piani malvagi (come vampiri e lich). Affidarsi invece a non morti "diretti" come ghoul, wight, wraith, spettri e mohrg. Utilizzarli come perfidi servitori, orripilanti abitanti di luoghi maligni o addirittura come mostri erranti.

Agganci di avventura per mostri non morti

- Diversi zombi lasciati indietro dall'armata di non morti di un *chierico malvagio si sono avvicinati* troppo a un villaggio di innocenti.
- La guardia cittadina ha trovato dei lavoratori portuali rimasti nei vicoli per diversi giorni, vittime di un allip che si è suicidato affogando nel fiume.
- Un branco di ghoul è giunto presso un cimitero vicino e ha cominciato a banchettare sui resti di coloro che sono deceduti da poco.
- Gli ingegneri cittadini alle prese con gli scavi per le fondamenta di un nuovo tempio di Pelor hanno scoperto accidentalmente un tumulo occupato da una banda di wight.
- Tre giorni dopo l'impiccagione di un famoso omicida di massa, il corpo scompare e le uccisioni riprendono. L'assassino, diventato adesso un mohrg, cerca di ripristinare il suo regno di terrore.

NON MORTI COME MENTI CRIMINALI

Alcuni non morti, in particolari fantasmi, vampiri e lich, funzionano al meglio quando non vengono utilizzati come semplici strumenti per velocizzare la scalata dei personaggi al livello successivo. Queste creature possiedono una combinazione letale di grande intelligenza e longevità, e quindi sono disposti ad attendere a lungo per far fruire un piano. Un lich potrebbe trovarsi a suo agio a lavorare dietro le scene per mesi o addirittura anni, ponendo lentamente tutti i pezzi al loro posto prima di effettuare la mossa decisiva. Questi astuti non morti di solito operano tramite i loro agenti o servitori viventi, rimanendo nell'ombra il più a lungo possibile.

Agganci di avventura per non morti menti criminali

- Il fantasma del precedente capo della gilda degli assassini è tornato per reclamare il comando. Ora il fantasma guida una banda di temerari assassini che credono che se moriranno in servizio, verranno ricompensati con un'eternità di non vita. Potrebbero addirittura avere ragione!
- Un rispettato chierico di St. Cuthbert è adesso un vampiro. Questa orribile creatura ha trasformato gli accoliti del suo tempio in progenie vampiriche, che invia di notte a massacrare quanti più innocenti possibile.
- Un potente stregone lich progetta il rapimento di un erede reale, poi diffonde indizi sul nascondiglio del rapito. Prima del salvataggio, il lich possiede il corpo del giovane tramite *giara magica*. Una volta al sicuro negli alloggi reali dell'erede, invia dei servitori a recuperare il proprio corpo, nascondendolo nel raggio di azione dell'incantesimo. Ogni giorno il lich ripete l'incantesimo, mantenendo il possesso del corpo dell'erede finché non riuscirà a organizzare la morte del re, momento in cui prenderà il controllo del regno.

CAMPAGNE TEMATICHE SUI NON MORTI

Per deviare dalla tradizionale esperienza di D&D, si può dirigere una campagna incentrata su uno o più aspetti dei non morti. Un mondo in cui i non morti sono molto più comuni, ad esempio, genere un tipo di eroe molto diverso da quelli che offre la tradizionale ambientazione di D&D.

Il ritorno dei morti

In un mondo di questo tipo, i cadaveri si rianimano dopo la morte come creature non morte, anche senza l'applicazione di *animare morti* o simili magie. La versione più semplice di questa ambientazione riporta creature come zombi, sebbene a scelta del DM creature particolarmente infami ritornano come ghoul, wight o peggio.

Per dirigere questa campagna bisogna rispondere ad alcune domande riguardo il mondo.

Da quando l'effetto di animazione è stato attivo? È una nuova aggiunta al mondo (possibilmente il risultato di qualche orribile cataclisma necromantico) o è sempre stato così? La risposta a questa domanda potrebbe aiutare a predisporre il tono dell'ambientazione.

Dopo quanto tempo dalla morte i corpi si rianimano: round, minuti, ore o giorni? Più breve il lasso di tempo, più spaventoso l'effetto. Se un personaggio che cade in battaglia si rianima come zombi pochi round dopo, la morte diventa una prospettiva davvero terrificante per i personaggi.

Solo gli umanoidi si rianimano come non morti, o ha effetto su una più ampia gamma di creature? Un mondo in cui ogni creatura morta percorre la terra finché non viene distrutta potrebbe riempirsi molto in fretta!

L'effetto può essere soppresso o terminato? Ciò potrebbe diventare un grande obbiettivo di campagna per gli eroi.

Mondo d'ombra

In un mondo di questo tipo, le creature non morte esistono al fianco di altre razze (a volte in segreto, altre volte non così tanto) all'interno della normale società. I vampiri frequentano gli eventi di gala (sempre dopo il tramonto, naturalmente), le mummie lavorano come guardiani notturni, e plotoni di zombi vengono impiegati in battaglie troppo brutali per i soldati viventi. A seconda del tono della campagna, la società potrebbe trattare i non morti come stranezze, celebrità o addirittura gente normale.

Per questa formula di campagna, bisognerà rispondere alle seguenti domande.

Tutti i non morti sono intrinsecamente malvagi, oppure le normali restrizioni di allineamento sono allentate o addirittura assenti? Se i personaggi sanno che il lich che parteciperà all'opera di stanotte è automaticamente malvagio, ciò può eliminare molte interessanti opportunità di interpretazione. Se i non morti non sono necessariamente malvagi, che cosa ne è degli incantesimi che creano non morti?

Esiste uno stigma per il ritornare dai morti come creatura non morta? Un wight appena rianimato viene evitato dai suoi vecchi amici?

E riguardo le procedure legali? I vampiri sono considerati le stesse persone che erano in vita, in particolare a riguardo della rivendicazione di proprietà o simili? Sono considerati cittadini (particolarmente importante per le società legali)? Le risposte a queste domande sono diverse per i non morti non intelligenti?

Sovrani non morti

La sfida definitiva per una banda di eroi è trionfare quando tutto il mondo è contro di loro. In una terra governata da non morti, si può essere certi che i personaggi hanno pochi alleati che li assistano nelle loro avventure. Lich e vampiri sono i migliori sovrani non morti, mentre altri non morti funzionano al meglio in ruoli di soldati, luogotenenti, spie ed esploratori.

Questa ambientazione presenta molti degli stessi problemi della campagna "mondo d'ombra" presentata sopra, sebbene bisognerà considerare alcune ulteriori domande:

Come hanno preso il comando i non morti? Hanno trasformato i precedenti sovrani del mondo in creature non morte, o l'hanno conquistato tramite mezzi convenzionali, ad esempio eserciti di zombi e scheletri o un astuto colpo di palazzo?

Quanto è diffuso il dominio dei non morti? Governano una singola città, un regno, un intero continente, o il mondo intero?

Se i non morti governano una distesa limitata di territorio, il resto del mondo potrebbe essere troppo spaventato che sfuggano al controllo oppure speranzoso di contenerli o addirittura distruggerli.

Quanto è completo il controllo dei non morti sul territorio? Gli abitanti vivono nella paura di attacchi notturni da parte di ghoul dopo il tramonto, o possono condurre la propria esistenza in relativa tranquillità? Branchi di wight rapiscono la gente da casa per farli unire alle schiere degli eserciti non morti del territorio? Gli abitanti promettenti vengono selezionati tra i membri della loro famiglia per diventare principi vampiri del reame? E forse cosa più importante, gli eroi possono contare su qualche aiuto dagli altri abitanti, o sono tutti troppo spaventati (o troppo ben ammaestrati dai loro padroni) per considerare addirittura di aiutare e schierarsi dalla parte di chi desidera opporsi al governo dei non morti?

DIRIGERE INCONTRI CON I NON MORTI

"Quando la sete mi prende con tanta foga non riesco a ricordare il mio nome, e quando l'incandescente Occhio del Giorno mi scalda la carne, o la solitudine ammanta il vuoto in cui risiedeva la mia anima, mi chiedo se sono così invincibile come fingo di essere."

– Blaesing, membro della Triade Cupa

I non morti coprono la varietà da semplici a complessi, ma ognuno utilizza i propri trucchi in combattimento. Come per qualsiasi incontro, leggere attentamente la descrizione delle creature non morte prima di dirigere il combattimento. Non pensare solo alle tattiche che probabilmente utilizzeranno, ma anche alle tattiche che i giocatori probabilmente impiegheranno contro di loro, leggendo qualsiasi regola di cui si potrebbe avere bisogno. Consultare le discussioni sugli attacchi speciali e le qualità speciali più avanti in questo capitolo per dei suggerimenti.

Ad esempio, se si usano creature non morte con riduzione del danno, familiarizzare con le regole per la riduzione del danno, così come con le regole per cambiare arma in combattimento. Se un guerriero deve passare dalla spada al martello da guerra per affrontare degli scheletri, essere certi che il *personaggio affronti la difficile scelta* di lasciar cadere la spada per attaccare con il martello nello stesso round (e possibilmente perdere la spada se viene costretto a una precipitosa fuga) o rinfoderarla attentamente prima di estrarre il martello, rinunciando a un round di attacchi.

TATTICHE

Questa sezione dettaglia alcune tipiche tattiche utilizzate dai non morti presentati nel *Manuale dei Mostri*. Sono intese solo come suggerimenti; aggiustare le tattiche in base alla situazione (almeno nei limiti delle possibilità della creatura: le tattiche dello scheletro non variano molto dato che non ha l'intelligenza per adattarsi alla situazione).

Generale

Dall'infimo ghoul alla potente ombra notturna, la maggior parte dei non morti intelligenti preferisce tendere imboscate. Si affidano alla loro capacità di nascondersi e muoversi silenziosamente per prendere gli avventurieri di sorpresa. Dato che molti non morti possiedono anche la capacità di indebolire o neutralizzare gli avversari con un singolo colpo, il vantaggio di un primo assalto può dimostrarsi consistente.

Alcune creature non morte beneficiano della preparazione prima di un combattimento. Il lich è l'esempio più ovvio di questa tattica, dato che di solito ha molti incantesimi che può utilizzare in combattimento. Altri non morti che approfittano di alcuni round di preparazione comprendono il divoratore (con capacità magiche come *tocco del ghoul*, *mano spettrale*, *visione del vero* e addirittura alleato *planare inferiore*), ombre notturne (*oscurità profonda*, *velocità*, *vedere invisibilità*) e, naturalmente, fantasmi e vampiri incantatori.

Allip

Un allip apre gli incontri con il suo mormorio ipnotizzante, che probabilmente neutralizza almeno un membro di una tipica compagnia di avventurieri di basso livello. Sebbene l'allip non utilizzi il migliorato atteggiamento della vittima per fare delle richieste, prende vantaggio dei personaggi affascinati dando la caccia ad altri bersagli. La sua natura incessante significa che è raro che si ritiri da un combattimento.

Round 1: Mormorio ipnotizzante.

Round 2: Attacco di tocco incorporeo.

Round 3 e successivi: Si concentra su di un singolo bersaglio con l'attacco di tocco incorporeo. Utilizza forma incorporea per inseguire gli avversari in fuga.

Bodak

A parte il suo sguardo mortale, un bodak non presenta una grande minaccia per una compagnia di avventurieri. I suoi attacchi in mischia infliggono relativamente pochi danni, quindi un bodak spesso combatte sulla difensiva (o usa addirittura la difesa totale) per dare al suo sguardo mortale più tempo di azione. Un bodak non è sufficientemente astuto da notare la differenza tra personaggi che avranno buoni tiri salvezza sulla Tempra contro quelli che li hanno scarsi, quindi tende a scegliere i bersagli in base a chi presenta una minaccia immediata.

Un mohrg completa la sua opera su una vittima paralizzata

Illustrazione di M. Phillippi

Round 1: Mira un personaggio con sguardo mortale.

Round 2 e successivi: Alterna tra il mirare gli avversari con sguardo mortale e ritirarsi dal combattimento. Se un bodak si ritira dal combattimento, non può prendere di mira un avversario con lo sguardo mortale, ma gli avversari che non bloccano la propria vista devono comunque effettuare un tiro salvezza ogni round al proprio turno.

Divoratore

Il sadico divoratore preferisce combattimenti sleali, spesso assalendo i visitatori solitari del Piano Etereo o del Piano Astrale. È però in grado di cavarsela anche contro un gruppo. Le tattiche qui fornite assumono che il divoratore disponga di un'essenza intrappolata; altrimenti, cerca di intrappolare uno dei suoi nemici alla prima opportunità. Un divoratore è sufficientemente astuto da dirigere i suoi attacchi contro gli avversari più suscettibili (*confusione* o *suggestione* con i guerrieri in mischia, attacchi di risucchio di energia contro gli incantatori, e così via).

Prima del combattimento: *Mano spettrale, visione del vero.*

Round 1: Utilizza *confusione* per disperdere un gruppo di avversari, o mira un singolo avversario con un attacco di risucchio di energia (preferibilmente tramite *mano spettrale*).

Round 2 e successivi: Concentra gli sforzi su di un singolo nemico, con *raggio di indebolimento*, *tocco del ghoul* o addizionali attacchi di risucchio di energia.

Fantasma

Le tattiche del fantasma variano enormemente in base ai suoi attacchi speciali. Fantasmi con lamento terrificante, sguardo corruttore o aspetto spaventoso spesso si manifestano in mezzo ai loro nemici, soggiogando diverse creature agli effetti di questi poteri. I fantasmi che si affidano agli attacchi di contatto preferiscono scegliere singoli avversari. Un fantasma con telecinesi può perseguitare i suoi avversari da lontano, rimanendo fuori vista, mentre uno con malevolenza potrebbe cercare di possedere il corpo di un vivo non appena possibile. Quali che siano i loro poteri, i fantasmi di solito non rimangono molto a lungo nello stesso posto, utilizzando invece forma incorporea e la loro capacità di diventare eterei per entrare e uscire dal combattimento, scegliendo le opportunità con quanta più cura la loro intelligenza gli permetta.

Round 1: Si manifesta, vicino agli avversari oppure nascosto, come appropriato (vedi sopra).

Round 2 e successivi: Utilizza gli attacchi speciali per ferire o neutralizzare gli avversari. Prende copertura all'interno di oggetti o tornando sul Piano Etereo come appropriato.

Ghoul o ghast

Il ghoul (e il suo cugino più letale, il ghast) sarà probabilmente la prima creatura non morta intelligente che i PG di basso livello incontreranno. Per coloro abituati a combattere scheletri e zombi senza mente, l'astuzia del ghoul potrebbe risultare una sorpresa, cosa che renderà gli incontri ancora più pericolosi. I ghoul cercano di paralizzare quanti più bersagli possibile, riducendo il numero di bersagli mobili che affrontano. Un ghoul generalmente ignora un avversario paralizzato, ma se non può raggiungere un altro nemico, potrebbe sferrare un colpo di grazia. I ghast (e i ghoul al seguito dei ghast) preferiscono affrontare gli avversari nauseati. I ghoul e i ghast sono sufficientemente furbi da fuggire da un combattimento che si sta mettendo male, sapendo che gli avversari feriti dai loro morsi potrebbero presto unirsi a loro.

Round 1: Salta fuori dal nascondiglio per effettuare un morso paralizzante.

Round 2: Attacco completo se possibile. Attacca ai fianchi se si presenta l'opportunità.

Round 3 e successivi: Si concentra sui bersagli nauseati o altrimenti indeboliti. Fugge se in inferiorità.

Lich

Come per altri archetipi di non morti, le tattiche del lich dipendono prevalentemente dalle sue capacità. La maggior parte dei lich preferisce affrontare i suoi avversari solo dopo che questi hanno superato diversi guardiani, trappole e altre barriere che li proteggono dagli intrusi. Essendo potenti incantatori, i lich si affidano alla loro potenza magica sia per l'attacco che per la difesa, ed è raro che i personaggi incontrino un lich che non sia pronto ad affrontarli. Una volta iniziato il combattimento, un lich scatena rapidamente i suoi incantesimi più potenti, sperando di cogliere quanti più avversari nel loro effetto. Essendo avversario molto intelligente, un lich può (e dovrebbe) adattare rapidamente le sue tattiche alla situazione. Vedi "Incantare" (sotto "Qualità speciali", più avanti in questa sezione) per maggiori informazioni su come dirigere un lich in combattimento.

Prima del combattimento: Lancia gli appropriati incantesimi difensivi, compreso il richiamo o l'evocazione di alleati.

Round 1: Lancia incantesimi ad area (come *blocca persone di massa*, *catena di fulmini*, *colpo infuocato* o *onda di esaurimento*) contro gruppi di avversari. Se possibile lancia incantesimi rapidi.

Round 2: Dirige contro gli avversari più pericolosi incantesimi pensati per neutralizzarli o per neutralizzare le loro capacità (come *disintegrazione*, *dissolvi magie superiore*, *distruggere viventi*, *ferire*, o *parola del potere accecare*).

Round 3 e successivi: Resta il più a lungo possibile fuori della mischia, affidandosi a incantesimi che danneggiano, feriscono o neutralizzano gli avversari. Fugge con *teletrasporto*, *parola del richiamo* o simili magie se in inferiorità.

Mohrg

I mohrg si affidano alla furtività e un alto modificatore di iniziativa per sorprendere i loro avversari. Se in minoranza, tentano di paralizzare quanti più avversari possibile prima di lottare. Altrimenti, il mohrg afferra un avversario paralizzato, infliggendogli danni senz'armi con ogni prova di lotta riuscita dopo la prima. Utilizza la sua mobilità per sfrecciare oltre gli avversari in armatura e raggiungere i bersagli meno protetti.

Round 1: Attacca i nemici potenzialmente colti alla sprovvista con la lingua paralizzante.

Round 2 e successivi: Attacco completo, entra in lotta se possibile.

Mummia

Ciò che alla mummia manca di intelligenza e preveggenza lo compensa con la tenacia e la forza fisica. Sebbene possa anche riuscire a prendere di sorpresa i suoi nemici, la sua scarsa velocità e bassa iniziativa gli infliggono una limitata opportunità di trarre vantaggio dall'elemento sorpresa. Un gruppo di avventurieri soggetto alla sua paralizzante capacità di disperazione potrebbero facilmente trovarsi intrappolati solo guardando la mummia mentre attacca con un brutale schianto dopo l'altro. La riduzione del danno della mummia porta spesso a lunghi combattimenti (in particolare se gli avversari non dispongono di fuoco), anche più lunghi se la putrefazione della mummia prende effetto. Una mummia non si ritira mai da un combattimento a meno che non venga scacciata o similmente comandata.

Round 1: Sottopone gli avversari alla potenziale paralisi per disperazione. Entra in mischia con gli avversari paralizzati se possibile.

Round 2 e successivi: Colpisce i bersagli fino a fargli perdere i sensi.

Ombra

Le ombre si nascondono in posti bui, cercando di sorprendere le loro vittime. Di solito si accaniscono contro un singolo avversario, sottoponendolo a multipli attacchi di contatto incorporei che risucchiano Forza. Un gruppo di ombre può facilmente rendere

una vittima priva di sensi o ucciderla in breve tempo. Data la loro limitata intelligenza, le ombre è più probabile che scelgano un bersaglio forte che uno debole per questi attacchi, sebbene siano sufficientemente astute da concentrarsi sugli avversari che si dimostrano capaci di danneggiarle (come con un'arma del *fuoco fatuo* o *dardi incantati*). Non sono così decise come molti altri non morti, e spesso fuggono da luci intense o avversari forti. Le ombre maggiori utilizzano tattiche simili, sebbene il talento Attacco Rapido le permetta di muoversi da un muro o pavimento, attaccare un avversario e tornare sotto copertura in un singolo round.

Round 1: Attacca il nemico con un attacco di contatto che risucchia Forza, unendosi ad altre se possibile.

Round 2 e successivi: Continua gli attacchi, e se necessario ritirata alla sicurezza fornita da un oggetto solido.

Ombre notturne

Le ombre notturne (una categoria di non morti che include ali notturne, giganti notturni e vermi notturni) condividono certe peculiarità, compresa la capacità di evocare altri non morti, un'aura di dissacrazione che fornisce loro e ai non morti vicini un incremento di potere, capacità magiche, e una consistente abilità furtiva. Ciascuna possiede anche una serie di altre capacità, dall'afferrare migliorato, all'inghiottire, e il risucchio di energia (il verme notturno), lo sguardo malvagio (il gigante notturno), e il risucchio di magia (l'ala notturna). Le ombre notturne non esitano a utilizzare potenti capacità magiche contro i loro avversari, comprese *dissolvi magie superiore*, *blocca mostri di massa*, *dito della morte*, *influenza sacrilega* e *cono di freddo*.

Vedi anche le più dettagliate tattiche fornite per il gigante notturno sul *Manuale dei Mostri*.

Prima del combattimento: Evoca non morti, lancia *invisibilità*, *vedere invisibilità* e *velocità*.

Round 1: Comanda ai non morti evocati di danneggiare gli avversari, mentre utilizza gli attacchi speciali e le capacità magiche più potenti contro i nemici.

Round 2 e successivi: Assale i nemici solitari mentre rimane fuori portata dei guerrieri di mischia.

Scheletro

Come creatura priva di intelligenza, uno scheletro non ha la facoltà di sviluppare alcun piano o strategia. Non cerca di attaccare gli avversari ai fianchi, o oltrepassare guerrieri in armatura per attaccare i maghi senza armatura. Si limita a seguire i comandi impartiti dal suo padrone (di solito lungo le linee "Uccidi chiunque entri in questa stanza") finchè non viene distrutto o i suoi bersagli scompaiono dalla vista. Uno scheletro ignora gli avversari che non può vedere, e non ha capacità di discernere tra avversari vulnerabili e quelli resistenti ai suoi attacchi.

Round 1: Carica verso il nemico più vicino, attaccandolo se entro portata.

Round 2 e successivi: Attacca il nemico più vicino.

Spettro e wraith

Lo spettro e il wraith utilizzano tattiche molto simili, grazie alle loro doti somiglianti. Come altri non morti incorporei, spettri e wraith possiedono la tremenda capacità di attaccare di sorpresa. Di solito, l'unico avviso che si potrebbe ricevere della vicina presenza di uno spettro o wraith proviene dalle reazioni degli animali all'aura innaturale della creatura. Il suo alto modificatore di iniziativa presenta la seria probabilità che una di queste creature possa effettuare due devastanti attacchi di contatto incorporei prima che una potenziale vittima abbia la possibilità di reagire. Il più potente wraith del terrore utilizza anche Attacco Rapido per mantenere una posizione di copertura ogni volta in cui non stia attaccando.

Round 1: Attacco con tocco incorporeo, probabilmente di sorpresa.

Round 2 e successivi: Concentra gli attacchi su avversari risucchiati di energia o di Costituzione.

Vampiro o progenie vampirica

Sebbene la strategia del vampiro sembri semplice (creare vampiri o progenie vampiriche risucchiano la Costituzione o i livelli della vittima), le sue tattiche possono variare grandemente in base alle capacità possedute in vita. Sebbene tutti i vampiri godano di un certo livello di furtività, alcuni vi si affidano molto più di altri. Ad ogni modo, un vampiro sceglie i suoi bersagli (e opportunità) con cura, raramente gettandosi in combattimento senza un piano. I vampiri incantatori di solito si rafforzano con magie protettive e di potenziamento prima di lanciarsi in combattimento. Le progenie vampiriche sono più dirette, dato che non mantengono nessuna delle capacità speciali che possedevano in vita. Spesso si uniscono contro gli avversari per massimizzare l'impatto dei loro attacchi di risucchio di energia.

Prima del combattimento: Richiama i figli della notte per assisterlo in combattimento. Lancia incantesimi o utilizza altri preparativi magici come appropriato.

Round 1: Domina i non incantatori per ottenere alleati. Utilizza i servitori per danneggiare gli incantatori.

Round 2: Attacca un incantatore con lo schianto di risucchio di energia.

Round 3 e successivi: Resta fermo, eliminando i bersagli mentre i servitori tengono occupati gli altri nemici. Fugge se in minoranza.

Wight

Il wight utilizza la sua furtività per scivolare alle spalle di vittime inconsapevoli, utilizzando la sorpresa per eseguire attacchi di schianto contro nemici colti alla sprovvista. Non così astuto come il ghoul, il wight ciononostante ha la capacità di cercare posizioni vantaggiose in combattimento, come fianchi o terreno superiore. È raro che i wight recedano dal combattimento con le creature viventi, dato l'odio per tutta la vita che li consuma.

Round 1: Attacca con lo schianto di risucchio di energia.

Round 2 e successivi: Concentra gli attacchi sugli avversari indeboliti.

Zombi

Come lo scheletro, lo zombi non impiega molte tattiche. Assumendo che il padrone non gli abbia impartito qualche altro comando, la maggior degli zombi si limita ad attaccare qualsiasi avversario in vista. Gli zombi ignorano le creature invisibili e mancano dell'intelligenza per notare l'inutilità dei loro attacchi. Uno zombi che combatte un nemico con distorsione o riduzione del danno, ad esempio, continua di attaccare anche se i suoi attacchi non riescono a raggiungere il bersaglio. Se il bersaglio cade o scompare, si muove verso il nemico più vicino.

Round 1: Carica il nemico più vicino, attaccandolo se entro portata.

Round 2 e successivi: Attacca il nemico più vicino.

ATTACCHI SPECIALI

La maggior parte dei non morti è definita dai suoi attacchi speciali, dalla passione per il bere sangue del vampiro al risucchio di energia dello spettro. Questa sezione copre le più comuni di queste capacità, discutendone l'impatto sul gioco e fornendo ulteriori spiegazioni e chiarimenti legati al loro uso.

Danno e risucchio di caratteristica

Molte creature non morte hanno la capacità di danneggiare o risucchiare i punteggi di caratteristica dei loro avversari. Per

Tabella 7-1: Danno e risucchio di caratteristica dei non morti

Non morto	Effetto (Forma di attacco)
Aliante di pelle[4]	1d4 danno Car (rubare pelle)
Allip	1d4 risucchio Sag (tocco incorporeo) 1d4 danno Sag (follia)
Amniota del sangue[4]	1d4 danno Cos (richiamo di sangue)
Banshee[3]	1d4 risucchio Car (tocco incorporeo) 1d4 risucchio For, Des e Car (aspetto spaventoso)
Bhut[3]	1d6 danno For (aspetto terrificante)
Blasfemo[4]	1d6 danno For (contatto blasfemo)
Cantore spettrale[4]	1d6 risucchio Car (tocco incorporeo)
Cervello nella giara[4]	1d4 danno Sag (follia)
Ciste mobile[4]	1d4 danno Car (risucchio di sangue)
Creatura umbratile[4]	Danno For in base alla taglia (tocco incorporeo)
Demone (immondo di sangue)[3]	1d4 risucchio Cos (morso)
Essiccatore[4]	1 danno Cos (soffio essiccante)
Ghoul abissale[3]	1d6 risucchio Sag (lingua[2])
Hullathoin[3]	1d10 danno For (morso o tentacolo[1]) 1d6 danno Car (deformare[2]) 1d6 danno For (anello di pus)
Jahi[3]	1d4 danno Car (tocco incorporeo) 1d3 risucchio Car (prescelto)
Mezzo-vampiro[4]	1d4 risucchio Cos (risucchio di sangue[2])
Morte cremisi[3]	1d4 danno Cos (tocco incorporeo)
Mummia	1d6 danno Cos e Car (putrefazione della mummia)
Murk[4]	1d6 danno Sag (danno alla Saggezza)
Nube di mosche del sangue[4]	1d2 danno Cos (risucchio di sangue)
Ombra	1d6 danno For (tocco incorporeo)
Ombra maggiore	1d8 danno For (tocco incorporeo)
Ombra notturna (verme notturno)	2d6 danno For (pungiglione[2])
Ossario[4]	2d4 danno For, Des e Cos (consumazione delle ossa)
Progenie cinerea[4]	1d6 risucchio Car (risucchio di Carisma)
Progenie vampirica	1d4 risucchio Cos (risucchio di sangue[2])
Pupillo incappucciato[4]	2 danni Cos (bere sangue[2])
Ulgurstasa[3]	3d6 risucchio Cos (arma a soffio) 1d8 risucchio Cos (acido necromantico[5])
Vampiro	1d4 risucchio Cos (risucchio di sangue[2])
Verme funereo[3]	1d4 risucchio Cos (morso) 1d2 danno Cos (aura di calcificazione)
Vestigia dei sogni[4]	1d4 risucchio Int (consumazione della forma)
Wraith	1d6 risucchio Cos (tocco incorporeo)
Wraith del terrore	1d8 risucchio Cos (tocco incorporeo)
Wraith del vuoto[4]	1d2 risucchio Cos (rubare respiro)
Wraith spadaccino[3]	1 danno For (arma)

1 Da *Abissi e Inferi*.
2 Richiede che la creatura immobilizzi l'avversario.
3 Dal *Manuale dei Mostri II*.
4 Dal Capitolo 6: "Nuovi mostri".
5 Provocato dal veleno, non dall'attacco in sé.
6 Richiede che la creatura inghiotta l'avversario.

alcune creature (in particolare quelle incorporee), questo è il metodo primario di infliggere danni. Per altre, il danno o risucchio di caratteristica è un prodotto di un altro attacco (come il danno inflitto dalla putrefazione della mummia provocata dall'attacco di schianto della mummia). La Tabella 7-1: "Danno e risucchio di caratteristica dei non morti" riassume le capacità delle più comuni creature non morte.

Quale che sia la causa, il danno di caratteristica e il risucchio di caratteristica sono armi potenti nell'arsenale dei non morti. In combattimento, queste capacità funzionano da grandi equalizzatori. Anche i personaggi di alto livello temono il danno o il risucchio dei punteggi di caratteristica; infatti, questi effetti sono addirittura più spaventosi per i personaggi di alto livello, perché costoro possono dipendere da alti punteggi di caratteristica per usare alcuni dei loro talenti, incantesimi o oggetti. Un chierico che improvvisamente perde diversi punti di Saggezza potrebbe non essere più in grado di lanciare incantesimi di alto livello. Inoltre, dato che i punteggi di caratteristica non incrementano a un ritmo comparabile con quello dei punti ferita, un personaggio di alto livello potrebbe essere vulnerabile al danno o risucchio di caratteristica quanto un personaggio di basso livello. Il punteggio di Saggezza di un guerriero di 12° livello non sarà probabilmente significativamente più alto di quello di un guerriero di 1° livello, a significare che ha uguali probabilità di entrare in coma in seguito all'attacco risucchio di Saggezza dell'allip.

I non morti che danneggiano o risucchiano le caratteristiche lavorano bene in gruppi, sebbene questa tattica sia più appropriata per i non morti intelligenti e/o legali. Mentre un singolo allip o wraith potrebbe non durare abbastanza da mettere in pericolo un PG, due o tre che si alleano contro un PG possono abbreviare drammaticamente la vita del personaggio. Non si esageri: se tre wraith del terrore sorprendono la compagnia, potrebbero facilmente uccidere un personaggio in un solo round con i loro attacchi di contatto incorporei che risucchiano Costituzione. Non è divertente: è solo cattiveria.

Per un altro brutto scherzo, accoppiare i non morti che danneggiano o risucchiano le caratteristiche ad altri mostri i cui attacchi vengono resistiti dagli stessi punteggi di caratteristica. Il risucchio di Saggezza dell'allip potrebbe non sembrare una grande minaccia ai personaggi, ma se allo stesso momento sono vittime di incantesimi o effetti che richiedono tiri salvezza sulla Volontà, noteranno rapidamente i risultati. I wraith che coesistono con creature velenose (come serpenti velenosi o parassiti mostruosi) potrebbero rendere le loro prede ancor più vulnerabili agli attacchi tossici di quelle creature.

Si faccia attenzione a non usare troppo la capacità di danneggiare o risucchiare, in particolare quando i personaggi mancano della capacità di guarire questi effetti dopo un combattimento. Dopo avere lottato contro un branco di ombre, i personaggi potrebbero vedere diminuite le loro capacità di affrontare il prossimo avversario, anche se il suo Grado di Sfida è relativamente basso. Se i personaggi devono affrontare incontri consecutivi con creature che danneggiano o risucchiano caratteristiche, anche coloro che sono preparati a questi combattimenti potrebbero finire le risorse.

Malattia

I potenti attacchi di schianto di una mummia infliggono molti danni, ma la vera minaccia proviene dall'effetto soprannaturale conosciuto come putrefazione della mummia. Tanto una maledizione quanto una malattia, la putrefazione della mummia inizia presto (periodo di incubazione 1 minuto), la sua CD ai tiri salvezza è abbastanza minacciosa considerando il GS della mummia, e l'effetto di un tiro salvezza fallito (danno 1d6 Cos e 1d6 Car) ha un impatto drammatico sulla sopravvivenza del personaggio. Ancora peggio, un personaggio che soffre di putrefazione della mummia, resiste agli effetti della magia curativa. I personaggi senza accesso a *spezzare incantamento* o *rimuovi maledizione* possono essere portati a una morte terribile e penosa.

Altre creature non morte che hanno attacchi con malattia comprendono il ghoul abissale, l'huecuva e il quth-maren (da *Abissi e Inferi*); il wight infame (dal *Libro delle Fosche Tenebre*); e lo sciame di topi cadavere, il ghoul della tomba, la creatura mummificata, l'influenza pestilenziale, il compagno omicida, la forma di topi non morti dello sciame mutaforma e la falena della tomba (dal Capitolo 6: "Nuovi mostri").

Morte

Lo sguardo mortale del bodak è giustamente terrificante, anche con il suo tiro salvezza dalla CD relativamente bassa. Nel momento in cui i PG affronteranno un bodak da GS 8, solo quei personaggi con tiri salvezza scarsi sulla Tempra avranno una probabilità significativa di fallirlo. Ciononostante, la prospettiva che un singolo tiro di dado sfortunato possa segnare la fine di un personaggio è spaventoso per i giocatori. Si può aumentare la CD del tiro salvezza dando al bodak il talento Capacità Focalizzata per il suo sguardo mortale, e magari aggiungere una capacità che aumenti il Carisma. Un incremento di più di uno o due della CD del tiro salvezza potrebbe ben meritare un incremento di +1 del Grado di Sfida del bodak.

La banshee (vedi *Manuale dei Mostri II*) possiede anch'essa un attacco mortale. Alcuni disinformati credono erroneamente che il lich possieda un tocco mortale, ma probabilmente si tratta degli stessi sciocchi che hanno seppellito o lasciato indietro i loro paralizzati ma fin troppo vivi compagni (vedi "Paralisi", di seguito).

Paralisi

I ghoul (e i loro cugini più potenti, i ghast) sono i "rappresentanti" degli attacchi di paralisi. Nonostante la breve durata della paralisi, il rischio di diventare indifesi mentre si è a portata di braccio di tali feroci creature si dimostra terrificante anche per molti avventurieri di alto livello.

La lingua paralizzante del mohrg funziona bene con la sua capacità di afferrare migliorato, dato che un bersaglio paralizzato non può resistere al suo tentativo di lotta. Per il migliore effetto, un mohrg dovrebbe cominciare la sua serie di attacchi con un attacco *con la lingua*, *permettendogli di utilizzare* lo *schianto* contro un potenziale avversario paralizzato.

L'attacco di paralisi del lich è quello più insidioso di tutte queste creature. Non solo l'effetto è permanente, ma il bersaglio sembra anche morto. Senza una prova di Osservare con CD 20 o una prova di Guarire con CD 15, gli alleati paralizzati potrebbero essere abbandonati (o peggio ancora, seppelliti vivi) senza che i loro amici si rendano conto del proprio errore.

La mummia e il gigante notturno utilizzano attacchi paralizzanti, sebbene in quei casi la paralisi sia un prodotto dell'effetto di paura (vedi "Paura", sotto).

Paura

È ragionevole che una delle armi principali utilizzate da molte creature non morte sia la paura: puro, irragionevole terrore. L'aura di paura di un lich è relativamente debole, influenzando solo creature con meno di 5 DV e limitata a un raggio di 18 metri intorno al lich, ma fa comunque fuggire i nemici in preda al terrore. La semplice vista di una mummia può paralizzare gli osservatori dalla paura quali che siano i loro Dadi Vita, anche se fortunatamente è un effetto a breve termine (sebbene possa essere sufficiente perché la mummia elimini uno o più avversari). Lo sguardo malvagio del gigante notturno ha un effetto simile a quello di vedere una mummia.

Altre creature non morte che hanno attacchi di paura sono il cavaliere della morte e la progenie di Kyuss (vedi *Manuale dei Mostri II*); l'occhio di paura e di fiamma (dal *Libro delle Fosche Tenebre*); e la vestigia dei sogni, la creatura mummificata e il lamento (nel Capitolo 6 di questo libro).

Risucchio di energia

Come attacco fondamentale dei non morti, nulla spaventa di più un gruppo di avventurieri di un risucchio di energia. L'"acquisizione" di livelli negativi riduce rapidamente e drasticamente la capacità di un personaggio di vincere un combattimento, mentre simultaneamente rinvigorisce una creatura non morta. Ogni livello negativo infligge una penalità di -1 alle prove di abilità della vittima, prove di caratteristica, tiri per colpire e tiri salvezza, oltre a far perdere alla vittima 5 punti ferita. Ancora peggio, gli incantatori perdono uno slot incantesimo dei loro incantesimi di livello più alto.

I risucchi di energia possono avere un effetto a catena. Mentre il personaggio diventa meno capace di rispondere agli attacchi, l'avversario non morto diventa più resistente e più durevole, permettendogli di effettuare più attacchi di risucchio di energia. Un PG sfortunato (o con una pessima tattica) può facilmente cadere. I personaggi i cui livelli negativi eguagliano i loro Dadi Vita totali muoiono istantaneamente (e si rianimano in seguito come wight o altri mostri non morti).

Come per i non morti che possono danneggiare o risucchiare i punteggi di caratteristica, massimizzare l'impatto dei mostri che risucchiano energia facendoli unire a un singolo avversario. Mentre un singolo wight potrebbe non porre una grande sfida a un guerriero di medio livello, un trio di wight che si unisce contro di lui potrebbero far gridare aiuto in un attimo allo stesso guerriero. Questa tattica è più appropriata per i non morti intelligenti e legali, che spesso operano bene in gruppo.

Ai livelli bassi (prima che i personaggi abbiamo pronto accesso a *ristorare*) il risucchio di energia è particolarmente spaventoso per i personaggi. Ventiquattro ore dopo una battaglia con un wight, uno o più personaggi correranno il serio rischio di perdere livelli: forse la peggiore penalità (a parte la morte) che un personaggio può subire. Anche ai livelli superiori, i PG potrebbero non disporre di sufficienti *ristorare* o *ristorare superiore*, obbligando una o più vittime a effettuare i tiri salvezza o perdere i livelli. La perdita di livello può imporre un grave slittamento nella campagna, con i personaggi che diventano meno capaci di affrontare le sfide che gli si parano dinanzi. I personaggi che fuggono da un avversario che risucchia livelli, perdono livelli, e poi devono affrontare di nuovo quel nemico possono trovarsi preda di un cerchio orribilmente ripetitivo.

Tabella 7-2: Risucchio di energia dei non morti

Non morto	Effetto (Forma di attacco)
Cantore della cripta[2]	1d2 livelli negativi (melodia risucchiante)
Demone (immondo di sangue)[1]	1 livello negativo (artiglio)
Divoratore	1 livello negativo (artiglio o mano spettrale)
Effigie[3]	2 livelli negativi (tocco incorporeo)
Murk[2]	1 livello negativo (conferire livello negativo)
Necromentale[2]	1 livello negativo (attacco con arma naturale)
Ombra notturna (verme notturno)	1 livello negativo (solo creature inghiottite)
Progenie vampirica	1 livello negativo (schianto)
Spettro	2 livelli negativi (tocco incorporeo)
Vampiro	2 livelli negativi (schianto)
Wight massacratore[2]	1 livello negativo (schianto)
Wight	1 livello negativo (schianto)

1 Da *Abissi e Inferi*.
2 Da Capitolo 6: "Nuovi mostri".
3 Da *Manuale dei Mostri II*.

QUALITÀ SPECIALI

A differenza degli attacchi speciali, i non morti condividono un numero relativamente basso di qualità speciali.

Incantare

Alcuni non morti, tra tutti i lich, mantengono le capacità di incantatore che avevano in vita. Un incantatore non morto, in particolare nel caso di un incantatore arcano, è più potente di un

incantatore vivente dello stesso livello (da qui l'incremento del Grado di Sfida). La creatura di solito ottiene immunità a molti effetti comuni, compresi molti di essi che sono anatema per gli incantatori dai tiri salvezza scarsi sulla Tempra, oltre a un discreto aumento di punti ferita grazie al Dado Vita da d12 dei non morti. Quando viene potenziato da una saggia scelta di incantesimi, un incantatore non morto può sembrare agli avventurieri praticamente invulnerabile. Un vampiro stregone con *grazia del gatto*, *armatura magica* e *scudo* tutti attivi ha una CA meravigliosamente alta, mentre un lich chierico fiancheggiato da servitori non morti al suo comando è davvero un avversario formidabile.

Ricordarsi comunque che un incantatore non morto ha accesso a meno (e meno potenti) incantesimi di un incantatore vivente dello stesso Grado di Sfida. Un lich GS 16 ha, al meglio, a sua disposizione incantesimi di 7° livello, mentre un incantatore vivente PNG GS 16 ha incantesimi di 8° livello. In effetti, un incantatore non morto rinuncia a parte della sua capacità offensiva (nella forma di incantesimi di alto livello) per le capacità difensive. Un incantatore non morto trae anche probabilmente beneficio dall'incremento dei punteggi di caratteristica, che gli conferiscono incantesimi bonus aggiuntivi e una superiore CD dei tiri salvezza.

Gli incantatori non morti soffrono anche delle normali vulnerabilità del loro tipo, sebbene possono (e dovrebbero) utilizzare i loro incantesimi per contrapporsi ad alcune di esse. I chierici non morti dovrebbero usare *dissacrare* o *scomacrare* per diminuire il rischio di essere scacciati. *Vita falsata* fornisce a un incantatore arcano non morto alcuni necessari punti ferita extra.

L'anatema di tutti i non morti, *disintegrazione*, merita particolare attenzione. Esistono quattro opzioni (non esclusive) per un incantatore non morto preoccupato della disintegrazione. Prima, può incrementare la sua CA di contatto, con *grazia del gatto*, *velocità* o simili effetti, ma è raro che siano sufficientemente potenti da proteggere contro un attacco di contatto a distanza di un avversario ragionevolmente forte. Seconda, può trarre vantaggio dall'occultamento o dalla probabilità di mancare, come quelle fornite da *distorsione*, *invisibilità*, *sfocatura* o *scudo entropico*. Si tratta di una buona scelta generale, dato che funziona egualmente bene contro avversari di tutti i livelli, sebbene molti effetti (*vedere invisibilità*, *visione del vero*) possano superarne alcune o tutte. *Protezione dal bene*, *protezione dagli incantesimi* e anche l'infimo incantesimo *resistenza* possono essere di aiuto in questo caso, così come un *mantello di resistenza* o addirittura il talento Tempra Possente. Il quarto e forse più efficace metodo di protezione è di negare l'incantesimo, tramite *resistenza agli incantesimi*, *immunità agli incantesimi superiore* o un uso accorto del controincantesimo.

Resistenza allo scacciare

Molti non morti possiedono la resistenza allo scacciare: un valore aggiunto ai Dadi Vita della creatura non morta quando risolve l'effetto di una prova di scacciare. Normalmente, solo i DV della creatura dettano quanto sia facile o difficile per un chierico scacciarla o intimorirla. In alcuni casi, però, i non morti sono pensati per essere più difficili da scacciare del normale per i loro DV. Queste creature hanno resistenza allo scacciare. (Vedi la descrizione della capacità resistenza allo scacciare nel *Manuale dei Mostri*, o il talento Resistenza allo Scacciare Migliorata a pagina 29 per maggiori dettagli).

Se un ghoul, ad esempio, non avesse resistenza allo scacciare, non sarebbe più difficile da influenzare con una prova di scacciare di un normale zombi da 2 DV, anche se il Grado di Sfida del ghoul indica che dovrebbe essere due volte più potente di quello zombi.

La resistenza allo scacciare è particolarmente importante per i non morti che possiedono capacità speciali che portano il loro Grado di Sfida a superare i loro DV. Se il GS di una creatura non morta (che definisce il tipico livello a cui viene incontrata, e quindi il tipico livello del chierico che tenta di scacciarla) è superiore ai suoi DV, potrebbe essere fin troppo facile per i chierici scacciarla a meno che non abbia anche resistenza allo scacciare.

Vulnerabilità alla luce del sole

Diversi potenti non morti possiedono la vulnerabilità alla luce del sole, sebbene l'effetto di questa vulnerabilità vari. La Tabella 7-3: "Non morti e luce del sole" riassume l'interazione tra le varie creature non morte e la luce del sole.

Quale che sia l'effetto, la causa rimane la stessa: l'esposizione diretta alla luce del sole. La luce del sole riflessa, tramite uno specchio o la luna, non ha effetto su una creatura non morta vulnerabile alla luce del sole. Una copertura di nubi o simile interferenza non protegge la creatura non morta a meno che non sia abbastanza fitta da fornire occultamento alla creatura. Ad esempio, un vampiro all'interno di *nube di nebbia* non subirebbe gli effetti della luce del sole. Anche l'abbigliamento pesante, finché copre completamente il corpo, può proteggere una creatura non morta dai pericoli della luce del sole. (Naturalmente, ciò non è di aiuto alle creature incorporee, che non possono indossare abiti).

Tabella 7-3: Non morti e luce del sole

Non morto	Effetto dell'esposizione alla luce del sole
Bodak	Subisce 1 danno per round
Cantore della cripta[1]	Privo di poteri*
Ombra notturna (verme notturno)	Subisce una penalità di -4 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove di abilità
Quell[1]	Privo di poteri*
Spettro	Privo di poteri*
Vampiro	Disorientato, distrutto
Wraith	Privo di poteri*

1 Dal Capitolo 6: "Nuovi mostri".
*Una creatura non morta non può attaccare, né può usare alcuno dei suoi attacchi speciali straordinari o soprannaturali. È considerata rallentata.
†Dopo un round dall'iniziale esposizione alla luce del sole, un vampiro che vi rimane esposto è completamente distrutto.

FORMA INCORPOREA

La forma incorporea è spesso incompresa e ha così tanti fattori unici che merita la propria discussione. Le creature incorporee sono tra le più difficili da dirigere del gioco. Con l'aggiunta di una singola parola alla prima riga del blocco statistiche di una creatura, le capacità della creatura cambiano drasticamente. Questa guida al trattare le creature incorporee nelle vostre partite mira a gestire questo complesso argomento.

Spiegazione del testo del Manuale dei Mostri

Il *testo in corsivo* è preso direttamente dalla descrizione del sottotipo incorporeo nel *Manuale dei Mostri III*, ed è seguito dal testo che spiega l'impatto in gioco di quella informazione.

Una creatura incorporea non ha corpo fisico.

Le creature incorporee non hanno bisogno di mangiare, bere o respirare e in verità non possono neppure fare queste cose (dato che non possono influenzare gli oggetti fisici, compresa l'aria).

Può essere ferita solo da altre creature incorporee, armi magiche o creature che colpiscono come armi magiche, e incantesimi, capacità magiche o capacità soprannaturali. È immune a tutte le forme di attacco non magiche.

Una creatura incorporea non ha semplicemente paura dei più comuni avversari corporei. Non la si può colpire con una spada, artiglio o freccia, né la si può bruciare con una torcia, acido o fuoco dell'alchimista. Non la si può seppellire, affogare o intrappolare.

Se non si dispone di magia, l'unica opzione realistica quando si affronta una creatura incorporea è la fuga.

Le creature incorporee non possono beneficiare degli effetti magici che richiedono contatto fisico o manipolazione di oggetti, dall'incantesimo *forza del toro* alla *pozione di invisibilità*.

Le creature incorporee possono, però, subire normalmente gli effetti degli attacchi naturali di altre creature incorporee. Una creatura incorporea non può occupare lo stesso spazio di un'altra creatura incorporea.

Anche quando viene colpita da un incantesimo o da un'arma magica, ha il 50% di probabilità di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea (eccetto energia positiva, energia negativa, effetti di forza come dardo incantato, *o attacchi portati con armi del* tocco fantasma).

Rispetto agli altri incantatori, gli stregoni hanno un vantaggio sulle creature incorporee, dato che è quasi certo che conoscano (e possano lanciare) *dardo incantato*, e quindi bombardare la creatura con attacchi affidabili al 100%. Altri buoni incantesimi da utilizzare sono i diversi incantesimi *mano di Bigby*, *spada di Mordenkainen* e *arma spirituale*. A meno che la situazione non sia disperata, non conviene sprecare *palle di fuoco* o *frecce acide di Melf* su di una creatura incorporea.

Gli effetti degli incantesimi che non infliggono danni funzionano normalmente sulle creature incorporee, a meno che normalmente abbiano bisogno di bersagli corporei per funzionare (come ad esempio implosione*) o non creino un effetto corporeo che normalmente non avrebbe effetto sulle creature incorporee (come un incantesimo* ragnatela *o muro di pietra).* (Questa informazione non compare nel *Manuale dei Mostri*, ma fa parte della descrizione aggiornata del sottotipo incorporeo del *Manuale dei Mostri III*).

Uno spettro è vulnerabile a *controllare non morti* proprio quanto un mohrg o altro non morto corporeo, dato che l'incantesimo non procura danni.

Sebbene non sia un attacco magico, l'acquasanta può danneggiare i non morti incorporei, ma ha una probabilità del 50% di non avere alcun effetto sulla creatura.

Anche questo metodo tradizionale di affrontare i non morti non è affidabile contro le creature incorporee.

Gli attacchi di una creatura incorporea attraversano (ignorano) le armature naturali, armature e scudi, mentre bonus di deviazione ed effetti di forza (come armatura magica*) funzionano normalmente contro di essi.*

Altri comode difese di forza comprendono l'incantesimo *scudo*, l'*anello di scudo di forza*, e *bracciali dell'armatura*. Tutti questi si sommano alla CA di contatto contro attacchi incorporei, così come qualsiasi altro bonus alla Classe Armatura diverso dall'armatura, scudo e bonus di armatura naturale. Ciò rende in generale gli attacchi di contatto incorporei meno efficaci dei normali attacchi di contatto, in particolare contro incantatori arcani che spesso si affidano a queste difese.

Gli attacchi non magici sferrati da una creatura incorporea con un'arma da mischia non hanno effetto sui bersagli corporei, e qualsiasi attacco in mischia che una creatura incorporea compie con un'arma magica contro un bersaglio corporeo ha una probabilità del 50% di mancare il bersaglio, fatta eccezione per gli attacchi effettuati con un'arma dal tocco fantasma, che vengono condotti normalmente (senza probabilità di mancare il bersaglio).

Le creature incorporee devono affrontare lo stesso tipo di limitazione alla loro capacità di infliggere danni ai bersagli corporei, che questi affrontano nel combattere creature incorporee.

Qualsiasi equipaggiamento trasportato o indossato da una creatura incorporea è a sua volta incorporeo, fintanto che rimane in possesso della creatura. Un oggetto abbandonato dalla creatura perde la sua qualità incorporea (e la creatura perde la capacità di manipolare l'oggetto). Se una creatura incorporea usa un'arma da lancio o un'arma a distanza, il proiettile torna ad essere corporeo non appena viene lanciato e può influenzare un bersaglio corporeo normalmente (senza probabilità di mancare il bersaglio). (Questa informazione non compare nel *Manuale dei Mostri*, ma fa parte della descrizione aggiornata del sottotipo incorporeo del *Manuale dei Mostri III*).

Una creatura incorporea condivide la sua natura incorporea solo con gli oggetti che tiene, trasporta o indossa. Una volta che l'oggetto non è più in suo possesso, l'oggetto diventa corporeo.

Gli oggetti magici posseduti da una creatura incorporea funzionano normalmente relativamente ai suoi effetti sulla creatura o su un altro bersaglio. In modo simile, gli incantesimi lanciati da una creatura incorporea hanno effetto sulle creature corporee normalmente. (Questa informazione non compare nel *Manuale dei Mostri*, ma fa parte della descrizione aggiornata del sottotipo incorporeo del *Manuale dei Mostri III*).

Le creature incorporee non subiscono le stesse limitazioni sugli incantesimi che arrecano danni ai loro avversari corporei. La *palla di fuoco* di un mago incorporeo funziona bene anche contro nemici corporei.

Una creatura incorporea non ha alcun bonus di armatura naturale ma ha un bonus di deviazione pari al suo bonus di Carisma (sempre almeno di +1, anche se normalmente il punteggio di Carisma della creatura non fornisce alcun bonus.)

Le creature incorporee spesso hanno una CA di contatto migliore di altre creature dallo stesso GS. Ciò le rende più resistenti agli attacchi di contatto, compreso l'attacco di con-

Una coppia di ombre emergono da un nascondiglio per attaccare Krusk

Illustrazione di M. Phillippi

tatto a distanza richiesto da incantesimi come *luce incandescente*. Una creatura incorporea con un'alta Destrezza, o una creatura incorporea molto piccola, possono dimostrarsi incredibilmente difficili da colpire.

Una creatura incorporea può entrare o attraversare oggetti solidi, ma deve rimanere perlomeno adiacente all'esterno dell'oggetto e quindi non può attraversare un oggetto il cui spazio sia più grande del proprio.

Ciò impedisce a wraith e spettri di percorrere la strada più breve tra due punti (compreso l'attraversare il pianeta!).

Una creatura incorporea può occupare lo stesso spazio di un oggetto solido, e generalmente ottiene copertura nel farlo. Comparare la taglia della creatura incorporea alla taglia dell'oggetto, poi consultare la Tabella 7-4: "Condividere spazi" per determinare la portata della copertura (se c'è) goduta dalla creatura incorporea.

Una creatura incorporea può occupare lo stesso spazio di una creatura corporea, a meno che quella creatura sia completamente circondata da un effetto di forza (come *armatura magica* o *bracciali dell'armatura*). Una creatura incorporea che entra nello spazio di una creatura corporea (o viceversa) provoca attacchi di opportunità come di norma per l'entrare nello spazio di una creatura. Deve successivamente effettuare un attacco di contatto incorporeo (o un normale attacco di contatto, se la creatura corporea sta entrando nella creatura) contro il bersaglio per condividere lo stesso spazio fisico. Se l'attacco ha successo, la creatura in entrata occupa lo spazio del bersaglio. (L'attacco non infligge danni, anche se l'attacco di contatto della creatura in entrata normalmente lo farebbe). Se l'attacco fallisce, la creatura ritorna allo spazio che occupava prima di entrare nello spazio del bersaglio.

Tabella 7-4: Condividere spazi

La creatura incorporea è...	La creatura incorporea ottiene	La creatura corporea ottiene
Due o più categorie di taglia superiore	–	Occultamento totale[1]
Una categoria di taglia superiore	–	Occultamento
Stessa taglia	Copertura	Occultamento
Una categoria di taglia inferiore	Copertura	–
Due o più categorie di taglia inferiore[3]	Copertura totale[2]	–

1 Se la creatura corporea effettua un attacco in mischia contro una creatura all'esterno dello spazio della creatura incorporea, questo beneficio è ridotto dall'occultamento.
2 Se la creatura incorporea effettua un attacco in mischia contro una creatura all'esterno dello spazio della creatura corporea, questo beneficio si riduce alla copertura.
3 La creatura incorporea può ignorare qualsiasi bonus di armatura che la creatura corporea possa avere per effetti di forza.

Una creatura incorporea che occupi lo spazio di una creatura corporea può ottenere copertura, mentre la creatura corporea può ottenere occultamento (come mostrato sulla Tabella 7-4). Ad esempio, un'ombra che condivide lo spazio di un ogre ottiene copertura, ma l'ogre non ha alcun beneficio. Un'ombra che condivide lo spazio di un halfling conferisce occultamento all'halfling, ma non ottiene beneficio. Un'ombra che condivide lo spazio di un umano ottiene copertura, e l'umano ottiene occultamento. Questa copertura o occultamento influenza anche gli attacchi effettuati da altre creature che condividono lo spazio (l'ombra che attacca l'halfling subisce una probabilità di mancare del 20% per l'occultamento, ad esempio).

Entrambe le creature possono terminare la "condivisione" di uno spazio, semplicemente allontanandosi da esso. Ciò lascia indietro la creatura incorporea. Se la creatura corporea si sposta di più di 1,5 metri, questo movimento provoca un attacco di opportunità come di norma quando si lascia un quadretto minacciato.

È in grado di percepire la presenza di creature od oggetti all'interno di un quadretto adiacente alla sua attuale locazione, ma i nemici godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio) nei confronti di una creatura incorporea all'interno di un oggetto. In modo da poter estendere il proprio sguardo fuori dell'oggetto in cui si trova e attaccare normalmente, la creatura incorporea deve emergere.

Anche prendendo in considerazione l'occultamento, le creature incorporee spesso attaccano dall'interno di oggetti, in particolare nelle aree buie (che equilibra le probabilità).

Come indica la *Guida del Dungeon Master*, una creatura incorporea nascosta all'interno di un oggetto solido ottiene un bonus di circostanza +2 alle prove di Ascoltare perché gli oggetti solidi trasmettono bene i suoni.

La capacità di individuare avversari adiacenti si applica anche quando la creatura incorporea non è dentro un oggetto.

Una creatura incorporea all'interno di un oggetto gode di copertura totale, ma quando attacca una creatura fuori dell'oggetto ha solo copertura, quindi una creatura all'esterno con un'azione preparata può colpire mentre essa attacca.

Le creature incorporee funzionano al meglio quando restano mobili, impedendo ai personaggi di prevedere quando (e da dove) giungerà il prossimo colpo. (Il talento Attacco Rapido è molto utile a questo fine). Se i personaggi si fanno prendere dal panico (o peggio ancora, dividersi), la creatura incorporea può conquistare il campo attaccandoli mentre sono separati.

Per determinare se un oggetto è grande a sufficienza per fornire copertura totale, consultare la Tabella 7-4: "Condividere spazi".

Una creatura incorporea non può attraversare un effetto di forza.

Sfera elastica di Otiluke, sfera telecinetica di Otiluke, e *gabbia di forza* sono la migliore opportunità di intrappolare (o tenere lontana) una creatura incorporea. *Barriera di lame* e *muro di forza* possono sembrare buone idee, ma ricordarsi che a meno che questi effetti non circondino completamente l'avversario, la creatura incorporea può semplicemente fluttuare sopra (o sotto) la barriera.

Una creatura incorporea non può entrare nello spazio di una creatura interamente protetta da un effetto di forza (come *armatura magica* o *bracciali dell'armatura*).

Le creature incorporee attraversano e agiscono in acqua con la stessa facilità che in aria. Le creature incorporee non possono cadere o subire danni da caduta.

Una creatura incorporea che vive in fondo a una fossa colma d'acqua può divenire il peggior incubo di un avventuriero, dato che la maggior parte degli avventurieri non condivide questa capacità di muoversi liberamente sott'acqua od operare senz'aria.

Le creature incorporee non possono compiere attacchi per sbilanciare o di lotta, né possono essere sbilanciate o afferrate. Infatti, non possono intraprendere alcuna azione fisica per spostare o manipolare un avversario o il suo equipaggiamento, né sono soggette a queste azioni.

Ciò si applica solo contro gli avversari corporei: le creature incorporee possono usare ed essere influenzate da queste tattiche in combattimento contro altre creature incorporee.

Una creatura incorporea che tenti di manipolare fisicamente un'altra creatura incorporea utilizza il suo punteggio di Carisma invece del punteggio di Forza per determinare il successo del tentativo.

Le creature incorporee sono prive di peso e non fanno scattare le trappole che vengono attivate dal peso. Una creatura incorporea si muove silenziosamente e non può essere udita da una prova di Ascoltare, a meno che non lo desideri.

Un esploratore incorporeo è praticamente impercettibile.

Non ha punteggio di Forza, quindi il suo modificatore di Destrezza si applica sia agli attacchi in mischia che a quelli a distanza.

Arma Accurata non ha effetto sugli attacchi di una creatura incorporea, dato che già fa uso della Destrezza per i suoi attacchi.

I sensi non visivi, come l'olfatto acuto e la vista cieca, sono inefficaci o solo parzialmente efficaci nei confronti di una creatura incorporea.

In quasi tutti i casi, i sensi non visivi sono inefficaci nell'individuare e trovare creature incorporee; percezione cieca, vista cieca, olfatto acuto e percezione tellurica sono del tutto inutili. Se la creatura incorporea decide di emettere rumore, può essere individuata tramite il normale udito o la percezione cieca o vista cieca basata sull'udito. Se una creatura possiede qualche altro senso non visivo, il DM dovrebbe utilizzare il suo miglior giudizio nel determinare l'efficacia di quel senso nell'individuare una creatura incorporea, utilizzando come guida le precedenti informazioni.

Le creature incorporee possiedono un senso dell'orientamento innato e possono muoversi a massima velocità anche quando non possono vedere.

Ciò comprende l'occultamento fornito da oscurità, nebbia, acqua o addirittura il movimento attraverso oggetti solidi.

Incorporeo contro etereo

Molte persone confondono questi due termini. La confusione deriva dal fantasma, che può essere sia etereo che incorporeo, a seconda del fatto che si sia manifestato o meno.

Una creatura incorporea è visibile ma non può influenzare (o essere influenzata) da oggetti corporei, eccetto come descritto sopra. Esiste interamente nel Piano Materiale, nonostante la sua incapacità di interagire con la maggior parte degli oggetti.

Una creatura eterea non esiste sul Piano Materiale, ma sul Piano Etereo, che si sovrappone in tutti i punti al Piano Materiale. Una creatura eterea è invisibile e priva di sostanza. Può vedere e udire creature sul Piano Materiale, ma tutto le sembra grigio ed effimero, e vista e udito sono limitati a 18 metri. Non può interagire con gli oggetti sul Piano Materiale in alcun modo. Anche la maggior parte delle limitate opzioni disponibili a una creatura incorporea (come le armi e le armature del tocco fantasma) non funzionano per una creatura eterea, mentre gli effetti di forza continuano a influenzarla normalmente (dato che questi effetti si estendono dal Materiale al Piano Etereo). Una creatura eterea non deve sottostare alla limitazione di una creatura incorporea riguardo il restare adiacente all'esterno di un oggetto. Infine, una creatura eterea interagisce con altre creature eteree o oggetti eterei come se entrambi fossero sul Piano Materiale.

I fantasmi sono eterei finché non si manifestano sul Piano Materiale. Un fantasma sul Piano Etereo non è incorporeo e può interagire normalmente con altre creature o oggetti sul Piano Etereo.

Un fantasma manifestato è incorporeo sul Piano Materiale, ma rimane anche parzialmente sul Piano Etereo, dove può interagire normalmente con altri bersagli eterei. I suoi incantesimi possono influenzare anche i bersagli sul Piano Materiale, eccetto gli incantesimi con un raggio di azione "Contatto" (gli incantesimi di contatto a distanza funzionano normalmente).

Perdere la forma incorporea

Una creatura incorporea che viene forzata a diventare corporea (come dal nuovo incantesimo *trappola fantasma*; vedi pagina 72) perde tutti i benefici della forma incorporea. Il suo corpo diventa fisico, facendo sì che possa essere danneggiato normalmente da armi e altre forme di attacco, anche se gli attacchi non sono magici. Ovviamente, non può più entrare o attraversare oggetti solidi. Perde anche la sua capacità di individuare i nemici adiacenti. Il suo peso è appropriato a una creatura della sua taglia (quando si è in dubbio, assegnare un peso all'incirca a metà della normale gamma per la categoria di taglia della creatura).

Una creatura obbligata a diventare corporea perde qualsiasi bonus di deviazione alla Classe Armatura (a meno che il bonus provenga da un incantesimo, oggetto magico o simile effetto slegato dalla natura incorporea della creatura) e ottiene un bonus di armatura naturale pari a quel bonus di deviazione. Ad esempio, uno spettro che diventa corporeo perde il suo bonus di deviazione +2 alla Classe Armatura e ottiene un bonus di armatura naturale +2 alla Classe Armatura. Se quello spettro fosse sotto l'effetto di un incantesimo *scudo della legge* quando diventa corporeo, manterrebbe il bonus di deviazione +4 alla Classe Armatura conferito dall'incantesimo, ma il suo normale bonus di deviazione diventerebbe comunque un bonus di armatura naturale.

La creatura adesso corporea ottiene un punteggio di Forza pari al suo punteggio di Carisma (senza includere alcun modificatore non permanente al Carisma, come l'incantesimo *splendore dell'aquila*). I suoi attacchi di contatto incorporei diventano normali attacchi di contatto (e utilizza il suo modificatore di Forza ai tiri per colpire a meno che non abbia Arma Accurata).

Una creatura corporea appena manifestata non è più silente, e deve effettuare normalmente prove di Muoversi Silenziosamente per potersi spostare senza fare rumore. Può essere individuata e trovata normalmente con sensi non visivi.

UTILIZZARE NON MORTI DI ESEMPIO

Il *Manuale dei Mostri* presenta diversi interessanti archetipi di non morto da utilizzare nella campagna, i quali possono divenire difficili da utilizzare all'istante, dato che necessitano di essere applicati a un mostro o personaggio già esistente. Se si ha bisogno di un tipo speciale di zombi o di un pericoloso vampiro e non si ha tempo sufficiente per prepararne uno, scegliere un mostro appropriato da questo capitolo, e via!

I non morti di esempio presentati in questo capitolo sono pronti all'uso in qualsiasi campagna. Ogni descrizione include statistiche di gioco complete e liste incantesimi (oltre all'equipaggiamento e alle note di interpretazione per i non morti senzienti). Sebbene i non morti senzienti di esempio vengano presentati come individui, si possono facilmente modificare le informazioni per rendere la creatura più appropriata alla propria partita.

Molte delle creature definite in questo capitolo, hanno sottotipi simili, e ognuna ha i propri tratti (indicati nella sezione "Qualità speciali" per tutte le creature applicabili). Per descrizioni complete dei tratti dei non morti e degli incorporei, vedi l'inizio del Capitolo 6.

UTILIZZARE LE VARIANTI DEI NON MORTI

La letteratura e il sapere popolare forniscono un'infinità di varianti di mostri non morti. Molti sono molto simili ai mostri che esistono in D&D, ma con varianti nelle capacità e peculiarità che aggiungono un sapore emozionante. Piuttosto che creare un mostro completamente nuovo da zero, si può semplicemente applicare una o più varianti in questo capitolo alle creature esistenti per sviluppare avversari che sono molto diversi da ciò che si aspettano i giocatori. Le varianti utilizzano dei generici nomi descrittivi per facilitarne l'identificazione, ma si dovrebbe pensare di dargli dei nomi più interessanti per adattarli alla campagna.

Ogni variante comprende un modificatore del Grado di Sfida. Sommare tutti i modificatori al GS dalle varianti applicate, poi sommare il risultato al normale Grado di Sfida della creatura per scoprirne il nuovo GS. Arrotondare le frazioni sopra l'1 al numero intero successivo. Ad esempio, un rapido umano popolano zombi avrebbe GS 1 (1/2 + 1/2), mentre un rapido cacciatore popolano zombi avrebbe GS 2 (1/2 + 1/2 + 1/2 fa 1,5, che arrotondato per eccesso dà 2).

FANTASMI

Questa sezione presenta dieci esempi di fantasma, insieme ad alcune versioni varianti del fantasma.

Riposa in pace: Liberarsi di un fantasma

Il *Manuale dei Mostri* indica che la maggior parte dei fantasmi ha la tendenza a tornare a infestare un luogo finché uno specifico torto non viene raddrizzato. Nella maggior parte dei casi, ciò significa che introdurre un fantasma in una campagna vuol dire anche introdurre la ragione della sua esistenza, e un metodo tramite il quale i personaggi possano metterlo a riposo in eterno.

In generale, i "torti" che conducono all'esistenza di un fantasma ricadono in due categorie: torti inflitti al fantasma da altri, o torti compiuti dal fantasma contro altri. Un fantasma ucciso a sangue freddo ricade nella prima categoria, mentre un assassino che diventa un fantasma dopo la morte è un esempio della seconda.

10 ESEMPI DI TORTI DA RADDRIZZARE

1. Il fantasma (o qualcuno che proteggeva) è stato ucciso a sangue freddo. Consegnare l'assassino alla giustizia.
2. Il fantasma (o qualcuno che proteggeva) è stato ucciso a sangue freddo. Consegnare l'assassino al fantasma.
3. Il fantasma (o qualcuno che proteggeva) è stato ucciso a sangue freddo. Eliminare l'assassino.
4. Il fantasma (o qualcuno che proteggeva) è stato ucciso. Riportare in vita la persona morta.
5. Un oggetto difeso dal fantasma è stato sottratto. Riportare l'oggetto al suo luogo di appartenenza.
6. Il fantasma ha lasciato un atto importante incompiuto, come la consegna di un messaggio, il salvataggio di una persona scomparsa, o il recupero di un oggetto smarrito. Completare l'atto.
7. In vita il fantasma era un ladro. Ripagare la vittima(e) dei crimini del fantasma.
8. Il fantasma era un assassino. Scusarsi con la famiglia/discendenti della vittima(e).
9. Il fantasma era un assassino. Riportare in vita la vittima(e) del fantasma.
10. Il fantasma ha commesso un crimine. Portare il fantasma dinanzi alla sua vittima(e) perché si penta.

A seconda dello stile della campagna, la ragione dell'esistenza di un fantasma e il metodo per dargli riposo può variare dal semplice al complesso. Se la campagna è incentrata sui combattimenti e azione frenetica, la ragione dovrebbe essere diretta e il metodo ragionevolmente semplice da completare (sebbene molto difficile). In una campagna basata sulla storia, determinare la ragione dell'esistenza del fantasma, e il metodo con cui i personaggi possono dargli riposo, potrebbe richiedere numerose ricerche, interpretazione e lavoro di gambe da parte dei PG. Potrebbe diventare addirittura l'ispirazione di un'intera avventura, arco di campagna o della campagna stessa.

ESEMPI DI FANTASMI

Molti dei fantasmi di esempio sono descritti come individui specifici, sebbene possano essere facilmente adattati a qualsiasi campagna cambiando solo pochi dettagli. Ogni fantasma comprende un metodo in cui può essergli dato riposo permanentemente.

Tutti i fantasmi di questa sezione condividono le due seguenti capacità speciali.

Manifestazione (Sop): Ogni fantasma possiede questa capacità. Un fantasma abita nel Piano Etereo e, come creatura eterea, non può influenzare o essere influenzato da qualsiasi cosa si trova nel mondo materiale. Quando un fantasma si manifesta, entra parzialmente nel Piano Materiale e diventa visibile ma incorporeo sul Piano Materiale. Un fantasma manifestato può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, armi magiche o incantesimi, con una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea. Un fantasma manifestato può attraversare gli oggetti solidi a volontà, e i suoi attacchi attraversano l'armatura. Un fantasma manifestato si muove silenziosamente.

Un fantasma manifestato può colpire con il suo attacco di contatto o con un'arma del tocco fantasma. Un fantasma manifestato resta parzialmente nel Piano Etereo, dove non è incorporeo. Un fantasma manifestato può essere attaccato da avversari sia sul Piano Materiale che sul Piano Etereo. La forma incorporea del fantasma lo aiuta a proteggersi dagli avversari sul Piano Materiale ma non da quelli sul Piano Etereo.

Quando un fantasma incantatore non è manifestato e si trova sul Piano Etereo, i suoi incantesimi non possono influenzare bersagli sul Piano Materiale, ma agiscono normalmente sui bersagli eterei. Quando un fantasma incantatore si manifesta, i suoi incantesimi continuano a influenzare normalmente i bersagli eterei e possono influenzare i bersagli normalmente i bersagli sul Piano Materiale a meno che gli incantesimi non siano basati sul contatto. Gli incantesimi di contatto di un fantasma manifestato non funzionano sui bersagli non eterei.

Un fantasma ha due piani nativi, il Piano Materiale e il Piano Etereo. Non viene considerato extraplanare quando si trova su di uno di questi due piani.

Ringiovanimento (Sop): Nella maggior parte dei casi, è difficile distruggere un fantasma con il solo combattimento. Lo spirito "distrutto" spesso si ricostituisce in 2d4 giorni. Anche i più potenti incantesimi sono solo soluzioni temporanee. Un fantasma che verrebbe altrimenti distrutto ritorna a infestare il luogo in cui si trovava con una prova di livello riuscita (1d20 + i DV del fantasma) contro CD 16. Di regola, l'unico modo per eliminare un fantasma con sicurezza è determinare la ragione della sua esistenza e correggere qualsiasi cosa gli impedisca di riposare in pace. Il metodo esatto varia con ogni spirito e può richiedere un discreto ammontare di ricerca.

In aggiunta, ogni fantasma possiede una o più delle seguenti capacità speciali, come descritto nei blocchi statistiche seguenti.

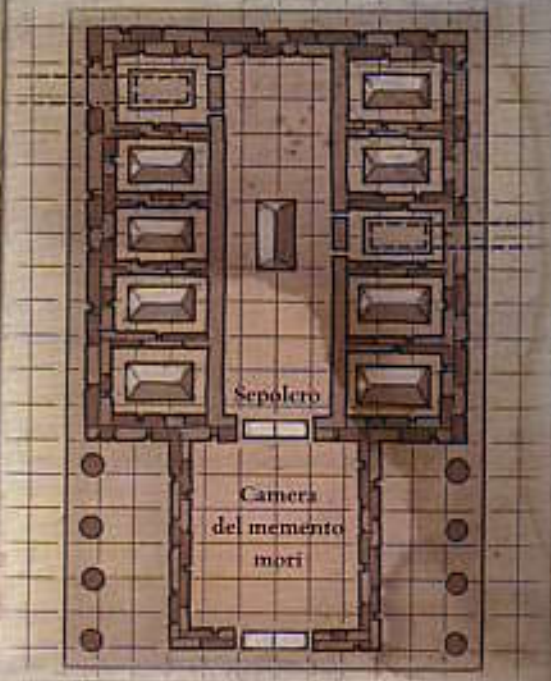
Aspetto spaventoso (Sop): Qualsiasi creatura vivente entro 18 metri che veda un fantasma deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o subire immediatamente 1d4 danni alla Forza e 1d4 danni alla Destrezza e 1d4 danni alla Costituzione. Una creatura che riesce a salvarsi contro questo effetto non può essere di nuovo influenzata dall'aspetto spaventoso di quel fantasma prima che siano passate 24 ore; la CD del tiro salvezza è riportata per ciascuna creatura.

Lamento terrificante (Sop): Un fantasma può emettere un lamento terrificante con un'azione standard. Tutte le creature viventi in una propagazione di 9 metri devono superare un tiro salvezza sulla Volontà o divenire preda del panico per 2d4 round. È un effetto di paura sonoro, necromantico, di influenza mentale. Una creatura che riesce a salvarsi contro il lamento non può più essere influenzato dal lamento dello stesso fantasma per 24 ore; la CD del tiro salvezza è riportata per ciascuna creatura.

Malevolenza (Sop): Una volta per round, un fantasma etereo può fondere il suo corpo con quello di una creatura sul Piano Materiale. Questa capacità è simile all'incantesimo *giara magica* (10° livello dell'incantatore o i Dadi Vita del fantasma, qual è il più alto), eccetto che non richiede un ricettacolo. Per usare questa capacità, il fantasma deve manifestarsi e cercare di entrare nello spazio del bersaglio; entrare nello spazio di un bersaglio per utilizzare la capacità malevolenza non provoca attacchi di opportunità. Il bersaglio può resistere all'attacco con un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + il modificatore di Car del fantasma). Una creatura che riesce a salvarsi contro questo effetto non può essere di nuovo influenzata dalla malevolenza di quel fantasma prima che siano passate 24 ore, e il fantasma non può entrare nello spazio del bersaglio. Se il tiro salvezza fallisce, il fantasma scompare nel corpo del bersaglio; la CD del tiro salvezza è riportata per ciascuna creatura.

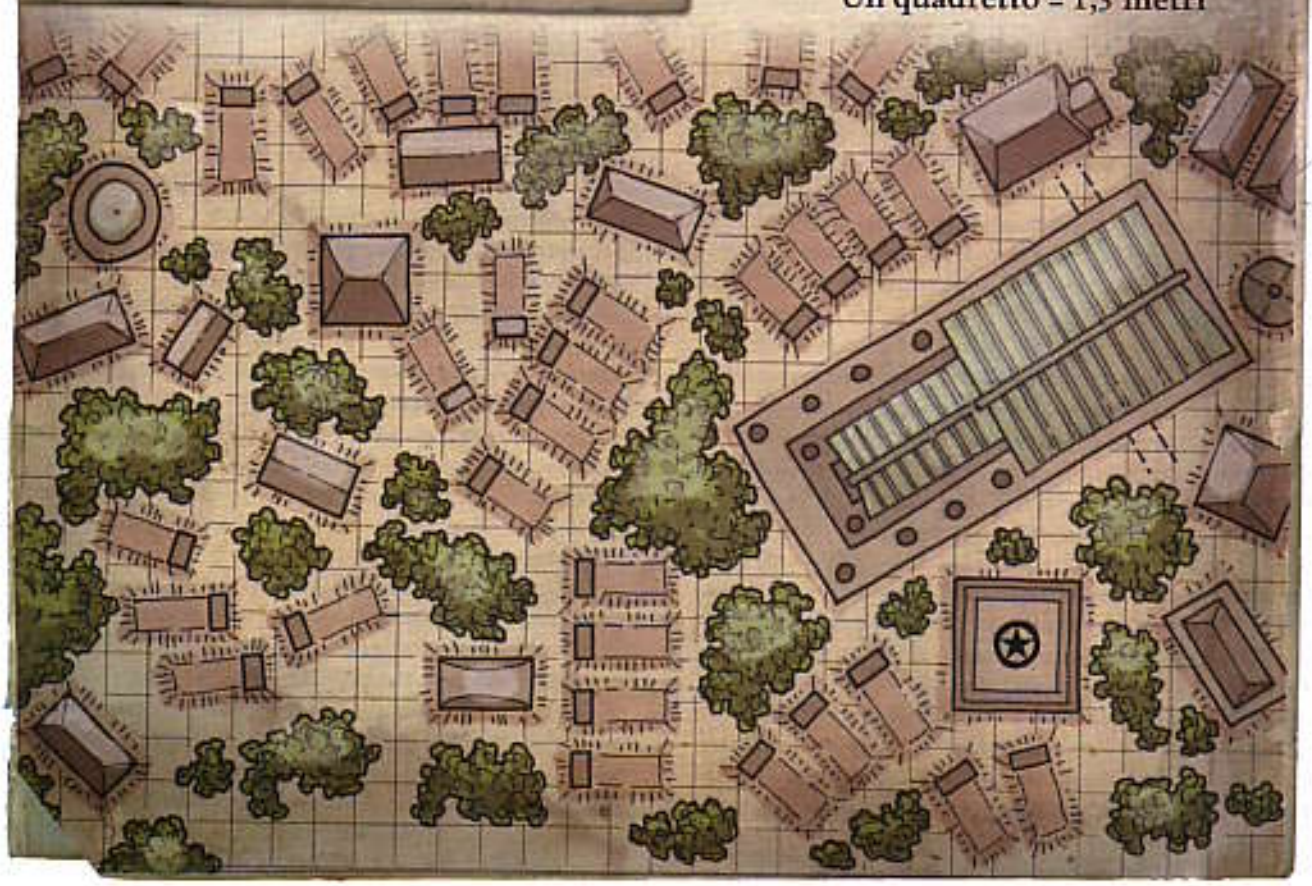
Cimitero

Vista laterale



Dettaglio del mausoleo

Un quadretto = 1,5 metri



Sguardo corruttore (Sop): Un fantasma può danneggiare le creature viventi con un solo sguardo, con un raggio di azione di 9 metri. Le creature che incrociano lo sguardo del fantasma devono superare un tiro salvezza sulla Tempra o subire 2d10 danni e 1d4 danni al Carisma; la CD del tiro salvezza è riportata per ciascuna creatura.

Telecinesi (Sop): Un fantasma può usare la telecinesi con un'azione standard (12° livello dell'incantatore o uguale ai DV del fantasma, qual è il più alto). Quando un fantasma usa questa capacità, deve attendere 1d4 round prima di poterla usare di nuovo; la CD del tiro salvezza è riportata per ciascuna creatura.

Tocco corruttore (Sop): Un fantasma che colpisce una creatura vivente con il suo attacco di contatto incorporeo infligge 1d6 danni. Contro gli avversari eterei, somma il suo modificatore di Forza ai tiri per colpire e ai tiri per i danni. Contro avversari non eterei, somma solo il suo modificatore di Destrezza ai tiri per colpire.

Tocco di risucchio (Sop): Un fantasma che colpisce una creatura vivente con il suo attacco di contatto incorporeo risucchia 1d4 punti da un punteggio di caratteristica selezionato. Con ogni attacco riuscito, il fantasma guarisce di 5 danni. Contro gli avversari eterei, somma il suo modificatore di Forza ai tiri per colpire e ai tiri per i danni. Contro avversari non eterei, somma solo il suo modificatore di Destrezza ai tiri per colpire.

Braccioforte, spirito dei boschi

Il treant noto come Braccioforte morì quando dei predoni orchi lo bruciarono vivo. Questa orribile morte fece sì che Braccioforte ricomparisse come fantasma. Oggi, egli serve da spirito guardiano della sua antica dimora nei boschi, possedendo i profanatori della natura tramite la sua capacità di malevolenza e utilizzando l'ospite prigioniero per vendicarsi di coloro che vorrebbero danneggiare la sua amata foresta.

Il fantasma di Braccioforte può riposare solo se gli viene dimostrato che la foresta non ha più bisogno della sua protezione. Ad esempio, se un potente druido o altro personaggio rispettoso della natura prendono sotto la loro protezione la foresta (magari stabilendo una roccaforte all'interno di essa oppure dimostrando altrimenti la loro dedizione alla causa), Braccioforte potrà riposare tranquillamente.

Braccioforte: Treant fantasma; GS 10; non morto Enorme (vegetale atipico, incorporeo); DV 7d12; pf 45; Iniz -1; Vel volare 9 m (perfetta); CA 10, contatto 10, colto alla sprovvista 10 o 20, contatto 7, colto alla sprovvista 20 contro creature eteree; Att base +5; Lotta +22; Att nessuno o +12 in mischia (2d6+9, schianto) contro creature eteree; Att comp nessuno o +12 in mischia (2d6+9, 2 schianti) contro creature eteree; Spazio/Portata 4,5 m/4,5 m; AS *animare alberi*, danni raddoppiati contro gli oggetti, lamento terrificante, malevolenza, manifestazione, travolgere 2d6+13; QS riduzione del danno 10/tagliente, scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, visione crepuscolare, ringiovanimento, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti, vulnerabilità al fuoco; AL N; TS Temp +5, Rifl +1, Vol +7; For 29, Des 8, Cos -, Int 12, Sag 16, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +16, Cercare +9, Conoscenze (natura) +8, Diplomazia +7, Intimidire +8, Nascondersi -1*, Osservare +16, Percepire Intenzioni +8, Sopravvivenza +8 (+10 in superficie); Attacco Poderoso, Spezzare Migliorato, Volontà di Ferro.

*I treant hanno un bonus razziale di +16 alle prove di Nascondersi effettuate in aree boscose.

Animare alberi (Mag): Un treant può animare alberi entro 54 metri a volontà, controllando fino a due alberi alla volta. È necessario 1 round completo perché un albero normale si sradichi. Dopodichè si muove alla velocità di 3 metri e combatte in tutto e per tutto come un treant. Gli alberi animati perdono la capacità di muoversi se il treant che li anima è incapacitato o si sposta fuori raggio di azione. La capacità è altrimenti simile a *quercia viva* (12° livello dell'incantatore). Gli alberi animati hanno la stessa vulnerabilità al fuoco del treant.

Danni raddoppiati contro gli oggetti (Str): Un treant o albero animato che effettua un attacco completo contro un oggetto o struttura infligge danni raddoppiati.

Lamento terrificante (Sop): Volontà CD 16 nega.

Malevolenza (Sop): Volontà CD 18 nega.

Travolgere (Str): Riflessi CD 22 dimezza.

Vulnerabilità al fuoco (Str): Braccioforte subisce una volta e mezzo (+50%) i danni rispetto al normale dagli attacchi di fuoco.

Golgona, la medusa fantasma

Uccisa da un eroe che non desiderava altro che raccogliere la sua testa come trofeo, Golgona adesso infesta la sua vecchia tana, dando la morte a chi vorrebbe seguire le orme del suo assassino. Preferisce manifestarsi nel mezzo degli intrusi, utilizzando il suo aspetto spaventoso e sguardo pietrificante per diffondere il terrore nei suoi nemici. Elimina gli avversari distanti con il suo *arco corto del tocco fantasma* e utilizza la telecinesi per riportare indietro i nemici in fuga nel raggio di azione del suo sguardo pietrificante o dei serpenti velenosi.

Può esserle dato riposo solo recuperando la sua testa dal maniero dell'eroe che la uccise, situato in una città a una ventina di chilometri di distanza. La cosa potrebbe risultare difficile, dato che l'eroe è da allora divenuto importante ed è ora un membro rispettato della comunità.

Golgona: Medusa fantasma; GS 9; non morto Medio (umanoide mostruoso atipico, incorporeo); DV 6d12; pf 39; Iniz +2; Vel volare 9 m (perfetta); CA 16, contatto 16, colto alla sprovvista 14 o 15, contatto 12, colto alla sprovvista 13 contro avversari eterei; Att base +6; Lotta +6; Att +9 a distanza (1d6+1/x3, *arco corto del tocco fantasma+1*) o +6 in mischia (1d4 più veleno, serpenti) contro avversari eterei; Att comp +9/+4 a distanza (1d6+1/x3, *arco corto del tocco fantasma+1*) o +6 in mischia (1d4 più veleno, serpenti) contro avversari eterei; AS aspetto spaventoso, manifestazione, sguardo pietrificante, veleno, telecinesi; QS scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, ringiovanimento, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti; TS Temp +2, Rifl +7, Vol +6; AL LM; For 10, Des 15, Cos -, Int 12, Sag 13, Car 19.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Camuffare +11 (+13 recitazione), Cercare +9, Diplomazia +8, Intimidire +8, Muoversi Silenziosamente +8*, Nascondersi +10, Osservare +16, Raggirare +11; Manifestazione Rapida†, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

*Una creatura incorporea può sempre muoversi silenziosamente se lo desidera.

†Nuovo talento descritto a pagina 28.

Aspetto spaventoso (Sop): Tempra CD 17 nega.

Telecinesi (Sop): Volontà CD 17 nega, 12° livello dell'incantatore.

Sguardo pietrificante (Sop): Trasforma permanentemente in pietra, 9 metri, Tempra CD 17 nega.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 17, danno iniziale 1d6 For, danno secondario 2d6 For.

Proprietà: Arco corto del tocco fantasma+1 con 20 frecce.

Gorilla fantasma

I gorilla fantasma infestano le città perdute nelle fitte giungle tropicali. Alcuni di essi servivano in vita i padroni della città e ora la difendono da intrusi, mentre altri possono essere rimasti vittima di esperimenti necromantici.

Il metodo tramite il quale un gorilla può permanentemente essere messo a riposo varia a seconda di come si decide di utilizzarli nel gioco. Coloro che servono da guardiani di un luogo potrebbero rimanere in agguato nelle vicinanze finchè il luogo esiste (cioè, finche il posto non viene completamente distrutto, sepolto, o scompare in altro modo). I gorilla fantasma che sono il risultato di orribili esperimenti potrebbero esistere finchè i mezzi per ricrearli sopravvivono; i personaggi che distruggono il laboratorio, tomo di

conoscenza o altra forma di sapere infame potrebbero liberare per sempre i gorilla fantasma.

Ci sono molti altri animali che hanno un punteggio di Carisma sufficiente a diventare un fantasma completo, compresi aquile, balene, cavalli, cani, corvi, elefanti, falchi, focene, gatti, ghepardi, ghiottoni, iene, leopardi, leoni, lupi, muli, orsi, tassi e tigri. Ciascuna di queste creature può diventare un fantasma di basso livello che i personaggi possono incontrare in foreste infestate o villaggi in rovina.

Gorilla fantasma: GS 4; non morto Grande (animale atipico, incorporeo); DV 4d12+3; pf 29; Iniz +2; Vel volare 9 m (perfetta); CA 12, contatto 12, colto alla sprovvista 10 o 14, contatto 11, colto alla sprovvista 12 contro nemici eterei; Att base +3; Lotta +12; Att +4 contatto incorporeo in mischia (1d6, tocco corruttore) o +7 in mischia (1d6+5, artiglio); Att comp +4 contatto incorporeo in mischia (1d6, tocco corruttore) o +7 in mischia (1d6+5, 2 artigli) e +2 in mischia (1d6+2, morso) contro avversari eterei; Spazio/Portata 3 m/3 m; AS tocco corruttore, aspetto spaventoso, manifestazione; QS scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, visione crepuscolare, ringiovanimento, olfatto acuto, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti; TS Temp +4, Rifl +6, Vol +2; AL N; For 21, Des 15, Cos -, Int 2, Sag 12, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Cercare +4, Nascondersi +10, Osservare +14, Scalare +14; Allerta, Robustezza.

Aspetto spaventoso (Sop): Tempra CD 12 nega.

Korath del passo infestato

Korath era un rispettato anziano tra i suoi simili giganti delle pietre. Ma poi si fece consumare dal bisogno di potere e si volse al male. Venne ucciso quando cercò di assassinare gli altri anziani della sua tribù. La tribù si è trasferita, ma Korath è rimasto lì, dannato a trascorrere l'eternità come fantasma, a infestare un solitario passo di montagna.

Korath utilizza la sua telecinesi per scagliare rocce contro i passanti, dato che non possiede alcuna capacità fisica di sollevare e scagliare questi oggetti sul Piano Materiale. Impiega il suo sguardo corruttore sui bersagli vicini, e in combattimento utilizza anche i suoi incantesimi da stregone.

Può essergli dato riposo solo permettendogli di scusarsi con un membro della sua tribù originale (o un discendente, a seconda di quanto tempo si sia deciso sia trascorso dalla sua morte). La tribù vive a molti chilometri di distanza.

Korath l'anziano: Fantasma gigante delle pietre anziano stregone 4; GS 15; non morto Grande (gigante atipico, terra, incorporeo); DV 18d12; pf 117; Iniz +4; Vel 12 m, volare 9 m (perfetta); CA 18, contatto 18, colto alla sprovvista 14 o 24, contatto 13, colto alla sprovvista 20 contro avversari eterei; Att base +12; Lotta +23; Att +18 in mischia (2d8+10, randello pesante) contro avversari eterei; Att comp +18/+13/+8 in mischia (2d8+10, randello pesante) contro avversari eterei; AS sguardo corruttore, manifestazione, scagliare rocce, capacità magiche, incantesimi, telecinesi; QS scurovisione 18 m, famiglio, tratti degli incorporei, visione crepuscolare, ringiovanimento, afferrare rocce, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti; TS Temp +10, Rifl +9, Vol +10; AL NM; For 25, Des 19, Cos -, Int 12, Sag 14, Car 20.

Abilità e talenti: Acrobazia +6, Ascoltare +10, Cercare +9, Concentrazione +9, Conoscenze (arcane) +5, Nascondersi +19[B], Osservare 21, Saltare +17, Scalare +13; Arma Focalizzata (raggio), Attacco Poderoso, Escludere Materiali, Riflessi in Combattimento, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro.

Sguardo corruttore (Sop): Tempra CD 24 nega.

Famiglio: Korath sceglie di non evocare un famiglio, vedendo un potenziale famiglio più come una vulnerabilità che un vantaggio.

Capacità magiche (Mag): 1 volta al giorno - *pietre parlanti*, *scolpire pietra* o *trasmutare roccia in fango* (CD 20); 10° livello dell'incantatore.

Telecinesi (Sop): Volontà CD 24 nega; 18° livello dell'incantatore.

Incantesimi da stregoni conosciuti (6/8/4 al giorno; 4° livello dell'incantatore): 0 - *aprire/chiudere*, *individuazione del magico*, *mano magica*, *raggio di gelo* (+16 contatto a distanza), *sigillo arcano*, *suono fantasma* (CD 15); 1° - *ritirata rapida*, *saltare*, *scudo*; 2° - *immagine speculare*.

Laddy Bristerbuck, compagno dimenticato

Laddy Bristerbuck era un halfling allegro e spensierato, che soddisfaceva la sua naturale curiosità dandosi alla vita dell'avventuriero. Ma un giorno fu tradito dai suoi compagni e lasciato indietro perché venisse divorato da un drago blu che abitava le rovine di un'antica torre di guado. Sebbene il drago sia adesso morto, il guado ha un nuovo guardiano: il fantasma di Laddy Bristerbuck.

Laddy preferisce trarre in inganno i suoi avversari piuttosto che il confronto aperto, e utilizza la telecinesi per dare fastidio a chi disturba la sua pace. Pietre scagliate, personaggi sbilanciati nel momento più difficile, e altri fastidi "minori" potrebbero far credere agli intrusi che stanno affrontando un incantatore o un gruppo di nemici invisibili.

Lo spirito di Laddy può essere messo a riposo portando alcuni o tutti i suoi tre vecchi compagni al guado perché si scusino delle loro azioni. Chi siano esattamente e dove si trovino questi compagni sta al DM; probabilmente saranno avventurieri di livello medio, sebbene possano essersi ritirati dall'attività, a seconda di quanto tempo sia trascorso dalla morte di Laddy. Per una sfida davvero impegnativa, uno dei compagni potrebbe addirittura essere già morto!

Laddy Bristerbuck: Halfling fantasma ladro 6; GS 8; non morto Piccolo (umanoide atipico, incorporeo); DV 6d12; pf 39; Iniz +8; Vel volare 9 m (perfetta); CA 19, contatto 19, colto alla sprovvista 19 o 18, contatto 15, colto alla sprovvista 18 contro avversari eterei; Att base +4; Lotta +0; Att o Att comp +9 contatto in mischia incorporeo (1d4 risucchio di caratteristica, tocco di risucchio) o +9 in mischia (1d4/19-20, spada corta); AS tocco di risucchio, manifestazione, attacco furtivo +3d6, telecinesi; QS scurovisione 18 m, eludere, tratti degli incorporei, ringiovanimento, percepire trappole +2, scoprire trappole, resistenza allo scacciare +4, schivare prodigioso, tratti dei non morti; TS Temp +3, Rifl +10, Vol +4 (+6 contro paura); AL CN; For 10, Des 18, Cos -, Int 13, Sag 8, Car 18.

Abilità e talenti: Acrobazia +6, Ascoltare +18, Camuffare +4 (+6 recitando), Cercare +18, Diplomazia +6, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +15[B], Nascondersi +25, Osservare +16, Raggirare +13, Saltare +11, Scalare +11, Sopravvivenza +0 (+2 seguendo tracce), Utilizzare Oggetti Magici +13; Arma Accurata, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro.

[B]Una creatura incorporea può sempre muoversi silenziosamente se lo desidera.

Eludere (Str): Se Laddy viene esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli concederebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, non subisce alcun danno se supera il tiro salvezza.

Attacco furtivo (Str): Laddy infligge 3d6 danni extra con un attacco riuscito contro bersagli colti alla sprovvista o ai fianchi, o contro un bersaglio a cui è stato negato il bonus di Destrezza per qualsiasi motivo. Questo danno si applica anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri di distanza. Le creature con occultamento, creature senza anatomia definita, e le creature immuni ai danni extra dei colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Laddy può scegliere di infliggere con il suo attacco furtivo danno non letale, ma solo quando usa un'arma progettata a questo fine, come un manganello.

Telecinesi (Sop): Volontà CD 17 nega; 12° livello dell'incantatore.

Scoprire trappole (Str): Laddy può trovare, disarmare o oltrepassare trappole con CD 20 o superiore. Può utilizzare l'abilità Cercare per trovare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + livello dell'incantesimo utilizzato per crearla). Se il risultato di Disattivare Congegni supera di 10 o più la CD della trappola, egli scopre il metodo per oltrepassarla senza attivarla o disarmarla.

conoscenza o altra forma di sapere infame potrebbero liberare per sempre i gorilla fantasma.

Ci sono molti altri animali che hanno un punteggio di Carisma sufficiente a diventare un fantasma completo, compresi aquile, balene, cavalli, cani, corvi, elefanti, falchi, focene, gatti, ghepardi, ghiottoni, iene, leopardi, leoni, lupi, muli, orsi, tassi e tigri. Ciascuna di queste creature può diventare un fantasma di basso livello che i personaggi possono incontrare in foreste infestate o villaggi in rovina.

Gorilla fantasma: GS 4; non morto Grande (animale atipico, incorporeo); DV 4d12+3; pf 29; Iniz +2; Vel volare 9 m (perfetta); CA 12, contatto 12, colto alla sprovvista 10 o 14, contatto 11, colto alla sprovvista 12 contro nemici eterei; Att base +3; Lotta +12; Att +4 contatto incorporeo in mischia (1d6, tocco corruttore) o +7 in mischia (1d6+5, artiglio); Att comp +4 contatto incorporeo in mischia (1d6, tocco corruttore) o +7 in mischia (1d6+5, 2 artigli) e +2 in mischia (1d6+2, morso) contro avversari eterei; Spazio/Portata 3 m/3 m; AS tocco corruttore, aspetto spaventoso, manifestazione; QS scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, visione crepuscolare, ringiovanimento, olfatto acuto, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti; TS Temp +4, Rifl +6, Vol +2; AL N; For 21, Des 15, Cos -, Int 2, Sag 12, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Cercare +4, Nascondersi +10, Osservare +14, Scalare +14; Allerta, Robustezza.

Aspetto spaventoso (Sop): Tempra CD 12 nega.

Korath del passo infestato

Korath era un rispettato anziano tra i suoi simili giganti delle pietre. Ma poi si fece consumare dal bisogno di potere e si volse al male. Venne ucciso quando cercò di assassinare gli altri anziani della sua tribù. La tribù si è trasferita, ma Korath è rimasto lì, dannato a trascorrere l'eternità come fantasma, a infestare un solitario passo di montagna.

Korath utilizza la sua telecinesi per scagliare rocce contro i passanti, dato che non possiede alcuna capacità fisica di sollevare e scagliare questi oggetti sul Piano Materiale. Impiega il suo sguardo corruttore sui bersagli vicini, e in combattimento utilizza anche i suoi incantesimi da stregone.

Può essergli dato riposo solo permettendogli di scusarsi con un membro della sua tribù originale (o un discendente, a seconda di quanto tempo si sia deciso sia trascorso dalla sua morte). La tribù vive a molti chilometri di distanza.

Korath l'anziano: Fantasma gigante delle pietre anziano stregone 4; GS 15; non morto Grande (gigante atipico, terra, incorporeo); DV 18d12; pf 117; Iniz +4; Vel 12 m, volare 9 m (perfetta); CA 18, contatto 18, colto alla sprovvista 14 o 24, contatto 13, colto alla sprovvista 20 contro avversari eterei; Att base +12; Lotta +23; Att +18 in mischia (2d8+10, randello pesante) contro avversari eterei; Att comp +18/+13/+8 in mischia (2d8+10, randello pesante) contro avversari eterei; AS sguardo corruttore, manifestazione, scagliare rocce, capacità magiche, incantesimi, telecinesi; QS scurovisione 18 m, famiglio, tratti degli incorporei, visione crepuscolare, ringiovanimento, afferrare rocce, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti; TS Temp +10, Rifl +9, Vol +10; AL NM; For 25, Des 19, Cos -, Int 12, Sag 14, Car 20.

Abilità e talenti: Acrobazia +6, Ascoltare +10, Cercare +9, Concentrazione +9, Conoscenze (arcane) +5, Nascondersi +19[8], Osservare 21, Saltare +17, Scalare +13; Arma Focalizzata (raggio), Attacco Poderoso, Escludere Materiali, Riflessi in Combattimento, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro.

Sguardo corruttore (Sop): Tempra CD 24 nega.

Famiglio: Korath sceglie di non evocare un famiglio, vedendo un potenziale famiglio più come una vulnerabilità che un vantaggio.

Capacità magiche (Mag): 1 volta al giorno - *pietre parlanti*, *scolpire pietra* o *trasmutare roccia in fango* (CD 20); 10° livello dell'incantatore.

Telecinesi (Sop): Volontà CD 24 nega; 18° livello dell'incantatore.

Incantesimi da stregoni conosciuti (6/8/4 al giorno; 4° livello dell'incantatore): 0 - *aprire/chiudere*, *individuazione del màgico*, *mano magica*, *raggio di gelo* (+16 contatto a distanza), *sigillo arcano*, *suono fantasma* (CD 15); 1° - *ritirata rapida*, *saltare*, *scudo*; 2° - *immagine speculare*.

Laddy Bristerbuck, compagno dimenticato

Laddy Bristerbuck era un halfling allegro e spensierato, che soddisfaceva la sua naturale curiosità dandosi alla vita dell'avventuriero. Ma un giorno fu tradito dai suoi compagni e lasciato indietro perché venisse divorato da un drago blu che abitava le rovine di un'antica torre di guado. Sebbene il drago sia adesso morto, il guado ha un nuovo guardiano: il fantasma di Laddy Bristerbuck.

Laddy preferisce trarre in inganno i suoi avversari piuttosto che il confronto aperto, e utilizza la telecinesi per dare fastidio a chi disturba la sua pace. Pietre scagliate, personaggi sbilanciati nel momento più difficile, e altri fastidi "minori" potrebbero far credere agli intrusi che stanno affrontando un incantatore o un gruppo di nemici invisibili.

Lo spirito di Laddy può essere messo a riposo portando alcuni o tutti i suoi tre vecchi compagni al guado perché si scusino delle loro azioni. Chi siano esattamente e dove si trovino questi compagni sta al DM; probabilmente saranno avventurieri di livello medio, sebbene possano essersi ritirati dall'attività, a seconda di quanto tempo sia trascorso dalla morte di Laddy. Per una sfida davvero impegnativa, uno dei compagni potrebbe addirittura essere già morto!

Laddy Bristerbuck: Halfling fantasma ladro 6; GS 8; non morto Piccolo (umanoide atipico, incorporeo); DV 6d12; pf 39; Iniz +8; Vel volare 9 m (perfetta); CA 19, contatto 19, colto alla sprovvista 19 o 18, contatto 15, colto alla sprovvista 18 contro avversari eterei; Att base +4; Lotta +0; Att o Att comp +9 contatto in mischia incorporeo (1d4 risucchio di caratteristica, tocco di risucchio) o +9 in mischia (1d4/19-20, spada corta); AS tocco di risucchio, manifestazione, attacco furtivo +3d6, telecinesi; QS scurovisione 18 m, eludere, tratti degli incorporei, ringiovanimento, percepire trappole +2, scoprire trappole, resistenza allo scacciare +4, schivare prodigioso, tratti dei non morti; TS Temp +3, Rifl +10, Vol +4 (+6 contro paura); AL CN; For 10, Des 18, Cos -, Int 13, Sag 8, Car 18.

Abilità e talenti: Acrobazia +6, Ascoltare +18, Camuffare +4 (+6 recitando), Cercare +18, Diplomazia +6, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +15[8], Nascondersi +25, Osservare +16, Raggirare +13, Saltare +11, Scalare +11, Sopravvivenza +0 (+2 seguendo tracce), Utilizzare Oggetti Magici +13; Arma Accurata, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro.

[8]Una creatura incorporea può sempre muoversi silenziosamente se lo desidera.

Eludere (Str): Se Laddy viene esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli concederebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, non subisce alcun danno se supera il tiro salvezza.

Attacco furtivo (Str): Laddy infligge 3d6 danni extra con un attacco riuscito contro bersagli colti alla sprovvista o ai fianchi, o contro un bersaglio a cui è stato negato il bonus di Destrezza per qualsiasi motivo. Questo danno si applica anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri di distanza. Le creature con occultamento, creature senza anatomia definita, e le creature immuni ai danni extra dei colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Laddy può scegliere di infliggere con il suo attacco furtivo danno non letale, ma solo quando usa un'arma progettata a questo fine, come un manganello.

Telecinesi (Sop): Volontà CD 17 nega; 12° livello dell'incantatore.

Scoprire trappole (Str): Laddy può trovare, disarmare o oltrepassare trappole con CD 20 o superiore. Può utilizzare l'abilità Cercare per trovare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + livello dell'incantesimo utilizzato per crearla). Se il risultato di Disattivare Congegni supera di 10 o più la CD della trappola, egli scopre il metodo per oltrepassarla senza attivarla o disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Laddy mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando colto alla sprovvista o bersaglio di un avversario invisibile (perde comunque il suo bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta.

Narthal, anatema degli abissi

Per decenni, il kraken Narthal ha governato sul suo territorio sottomarino. Non accettava nessuna competizione al suo dominio, dando la caccia e distruggendo tutte le creature acquatiche che avrebbero potuto rappresentare una minaccia. Reclamava come propria anche la superficie dell'oceano, trascinando molte navi a una gelida morte sotto il mare.

Alcuni anni fa, il suo regno giunse alla fine per mano di un barone sahuagin, che guidò contro di lei un esercito di selvaggi guerrieri. Le acque si tinsero di rosso in quel giorno, e molti sahuagin persero la vita nel conflitto. Anche Narthal perì, e il barone rivendicò il territorio come proprio. I sahuagin sopravvissuti si stabilirono lì, e nelle caverne un tempo occupate da Narthal e i suoi schiavi sorse in breve tempo una prospera comunità.

Ma Narthal tornò a esistere, poiché il suo male non poteva essere estinto con tanta facilità. Scoprì con sorpresa che non poteva avvicinarsi a più di pochi chilometri dalla sua antica tana: una forza sconosciuta *le impediva di vendicarsi sui suoi uccisori. Doveva* accontentarsi di assalire pattuglie solitarie o sahuagin vagabondi. Da parte loro, i sahuagin sanno di stare affrontando uno strano nemico, ma ancora non hanno compreso l'estensione del pericolo.

Sebbene Narthal odi i sahuagin più di qualsiasi altra creatura, si considera ancora il sovrano dell'intera regione, e quindi se la prende con qualsiasi intruso. Almeno due navi sono scomparse nella regione, e un sopravvissuto sostiene di avere avvistato una bestia tentacolata durante l'attacco.

Narthal può raggiungere il riposo solo se viene posto fine alla presenza dei sahuagin nella sua tana. In caso questo dovesse avvenire, sopravviverà solo abbastanza a lungo per tornare alle sue caverne, e poi scomparire per sempre.

Narthal: Femmina kraken fantasma; GS 14; non morto Mastodontico (acquatico, bestia magica atipica, incorporeo); DV 20d21; pf 130; Iniz +4; Vel volare 9 m (perfetta); CA 13, contatto 13, colto alla sprovvista 13 o 20, contatto 6, colto alla sprovvista 20 contro creature eteree; Att base +20; Lotta +44; Att +16 contatto in mischia incorporeo (1d4 risucchio di caratteristica, tocco di risucchio) o +28 in mischia (2d8+12, tentacolo) contro creature eteree; Att comp +16 contatto in mischia incorporeo (1d4 risucchio di caratteristica, tocco di risucchio) o +28 in mischia (2d8+12, 2 tentacoli) e +23 in mischia (1d6+6, 6 tentacoli) e +23 in mischia (4d6+6, morso) contro creature eteree; Spazio/Portata 6 m/4,5 m (18 m con tentacoli o contatto in mischia incorporeo, 9 m con braccia); AS stritolare 2d8+12 o 1d6+6, tocco di risucchio, afferrare migliorato, manifestazione, telecinesi; QS scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, nuvola di inchiostro, propulsione, visione crepuscolare, ringiovanimento, capacità magiche, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti; TS Temp +12, Rifl +12, Vol +13; AL NM; For 34, Des 10, Cos -, Int 21, Sag 20, Car 24.

Abilità e talenti: Ascoltare +38, Cercare +36, Concentrazione +19, Conoscenze (geografia) +17, Conoscenze (natura) +16, Diplomazia +11, Intimidire +18, Nascondersi +8, Nuotare +20*, Osservare +38, Percepire Intenzioni 17, Sopravvivenza +5 (+7 seguendo tracce), Utilizzare Oggetti Magici +18; Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Lamento Funesto†, Maestria in Combattimento, Manifestazione Rapida†, Presa Spettrale†, Volontà di Ferro.

*Bonus razziale di +8 a Nuotare per eseguire azioni speciali o evitare pericoli.

†Nuovi talenti descritti nel Capitolo 2.

Stritolare (Str): Un kraken infligge automaticamente danni con il braccio o tentacolo con una prova di lotta riuscita.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un kraken deve colpire con un attacco con il braccio o tentacolo. Può poi provare a iniziare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Nuvola di inchiostro (Str): Un kraken può emettere una nuvola di inchiostro nero come la pece in una propagazione di 24 metri una volta al minuto con un'azione gratuita. La nuvola fornisce occultamento totale, che normalmente il kraken utilizza per fuggire da un combattimento che sta volgendo male. Le creature all'interno della nuvola sono considerate nell'oscurità.

Propulsione (Str): Un kraken può spingersi all'indietro una volta al round con un'azione di round completo, alla velocità di 84 metri. Deve muoversi in linea retta, ma non provoca attacchi di opportunità quando si proietta.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *controllare tempo atmosferico, controllare venti, dominare animali* (CD 20), *resistere all'energia*. 9° livello dell'incantatore.

Telecinesi (Sop): Volontà CD 27 nega; 20° livello dell'incantatore.

Skessak, druido fantasma della palude

Skessak era un tempo un riverito membro di una potente tribù di *lucertoloidi. Il prodotto dell'unione tra un drago verde e lo sciamano* della tribù, Skessak era considerato da molti una scelta naturale come prossimo capo tribù.

Ma poi l'orrore si abbatté su di loro quando l'intera tribù fu sterminata da una forza mercenaria ingaggiata dal signore locale per ripulire la palude. Sebbene lottò con coraggio, Skessak cadde. In qualche modo, questo massacro di massa fece diventare Skessak un fantasma, il quale ora vaga incessantemente per la palude, attaccando chiunque non vi appartenga. Pur essendo stato neutrale in vita, nella non morte l'allineamento di Skessak è passato a neutrale malvagio.

L'esistenza spettrale di Skessak può raggiungere la fine portando prove dell'ingiusto massacro al re, un potente druido della regione, o un'altra figura di autorità appropriata.

Skessak: Lucertoloide mezzo-drago verde fantasma druido 1; GS 6; non morto Medio (umanoide atipico, incorporeo); DV 3d12; pf 21; Iniz +1; Vel volare 9 m (perfetta); CA 16, contatto 16, colto alla sprovvista 15 o 24, contatto 11, colto alla sprovvista 23 contro creature eteree; Att base +1; Lotta +6; Att +2 contatto in mischia incorporeo (1d6, tocco di corruzione) o +6 in mischia (1d4+5, artiglio) contro creature eteree; Att comp +2 contatto in mischia incorporeo (1d6, tocco di corruzione) o +6 in mischia (1d4+5, 2 artigli) e +4 in mischia (1d6+2, morso) contro creature eteree; AS arma a soffio, tocco di corruzione, lamento terrificante, manifestazione, incantesimi; QS scurovisione 18 m, trattenere il fiato, immunità al sonno, paralisi e acido, tratti degli incorporei, visione crepuscolare, ringiovanimento, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti, empatia selvatica +6 (+2 bestie magiche); TS Temp +2, Rifl +4, Vol +4; AL NM; For 21, Des 12, Cos -, Int 9, Sag 14, Car 20.

Abilità e talenti: Acrobazia +3, Ascoltare +10, Cercare +7, Conoscenze (natura) +5, Equilibrio +10, Nascondersi +9, Nuotare +14, Osservare +10, Saltare +14, Sopravvivenza +10; Multiattacco, Seguire Tracce.

Arma a soffio (Sop): Cono di 9 metri, una volta al giorno, danno 6d8 acido, Riflessi CD 16 dimezza.

Lamento terrificante (Sop): Volontà CD 16 nega.

Incantesimi da druido preparati (1° livello dell'incantatore): 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico*; 1° - *passo veloce, zanna magica*.

Proprietà: Armatura di cuoio+2.

Ss'viss'th, nascosto tra le tenebre

L'illithid fantasma Ss'viss'th vive nel suo inferno personale, dato che è morto da così tanto tempo che ha scordato il sapore di un cervello. A volte sogna dei grandi banchetti di cervelli che aveva avuto in vita, ma queste visioni non fanno altro che arrabbiarlo ulteriormente.

Estraniato dai suoi simili per un atto da tempo dimenticato, Ss'viss'th ora vaga per i luoghi bui e sotterranei del mondo, alla ricerca di creature indifese che possa distruggere con le sue capacità da fantasma. Apre il combattimento con *flagello mentale*, avvicinando poi gli avversari storditi per utilizzare il suo aspetto spaventoso e tocco di risucchio per completare l'opera.

Ss'viss'th può trovare eterno riposo divorando un singolo cervello. Sfortunatamente l'unica creatura che possa essere la vittima di questo pasto è un'altra creatura eterea. In caso Ss'viss'th fosse abbastanza fortunato da incontrare un personaggio che decida di combatterlo sul Piano Etereo, concentrerà tutta la sua attenzione su quell'individuo. Se sconfigge un avversario etereo, ne divorerà rapidamente il cervello, e poi svanirà soddisfatto.

Ss'viss'th: Mind flayer fantasma; GS 10; non morto Medio (aberrazione atipica, incorporeo); DV 8d12; pf 52; Iniz +6; Vel volare 9 m (perfetta); CA 17, contatto 17, colto alla sprovvista 15 o 15, contatto 12, colto alla sprovvista 13 contro creature eteree; Att base +6; Lotta +7; Att +8 contatto in mischia (1d4 danno di caratteristica, tocco di risucchio) o +8 in mischia (1d4+1, tentacolo) contro creature eteree; Att comp +8 contatto in mischia (1d4 danno di caratteristica, tocco di risucchio) o +8 in mischia (1d4+1, 4 tentacoli) contro creature eteree; AS tocco di risucchio, estrarre, aspetto spaventoso, afferrare migliorato, manifestazione, *flagello mentale*, poteri psionici; QS scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, ringiovanimento, resistenza agli incantesimi 25, telepatia 30 m, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti; AL LM; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +9; For 12, Des 14, Cos -, Int 19, Sag 17, Car 21.

Abilità e talenti: Ascoltare +19, Camuffare +5 (+7 recitazione), Cercare +12, Concentrazione +15, Conoscenze (religioni) +12, Diplomazia +9, Intimidire +11, Muoversi Silenziosamente +10*, Nascondersi +18, Osservare +19, Percepire Intenzioni +7, Raggirare +13; Arma Accurata, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata.

*Una creatura incorporea può sempre muoversi silenziosamente se lo desidera.

Estrarre (Str): Un mind flayer che inizia il proprio turno con tutti e quattro i tentacoli attaccati e supera una prova di lotta estrae automaticamente il cervello dell'avversario, uccidendo istantaneamente la creatura. Questo potere è inutile contro costrutti, elementali, melme, vegetali e non morti. Non è immediatamente fatale ad avversari con più teste, come ettin e idre.

Aspetto spaventoso (Sop): Tempra CD 19 nega.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un mind flayer deve colpire una creatura Piccola, Media o Grande con il suo attacco di tentacolo. Può poi provare a iniziare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e attacca il tentacolo alla testa dell'avversario. Un mind flayer può afferrare una creatura Enorme o più grossa, ma deve riuscire a raggiungerne in qualche modo la testa.

Se un mind flayer inizia il suo turno con almeno un tentacolo attaccato, può provare ad attaccare i suoi tentacoli restanti con una singola prova di lotta. L'avversario può liberarsi con una singola prova di lotta riuscita o prova di Artista della Fuga, ma il mind flayer riceve un bonus di circostanza +2 per ogni tentacolo attaccato all'inizio del turno dell'avversario.

Flagello mentale (Mag): Questo attacco psionico è un cono lungo 18 metri. Chiunque capiti in questo cono deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 o restare stordito per 3d4 round. I mind flayer spesso cacciano utilizzando questo potere e poi portano via una o due vittime stordite per nutrirsene. Questa capacità è l'equivalente di un incantesimo di 4° livello.

Poteri psionici (Mag): A volontà - *charme sui mostri* (CD 19), *individuazione dei pensieri* (CD 17), *levitazione*, *spostamento planare*, *suggestione* (CD 18). 8° livello effettivo dell'incantatore.

Taryn Darena, fantasma in missione

In vita, Taryn Darena era una devota chierica di St. Cuthbert, dio del castigo. Grazie alla sua saggezza e forte autorità, scalò rapidamente i ranghi della chiesa. All'età di 24 anni, le venne affidato l'incarico di supervisionare la vita spirituale del piccolo paese di Brightwater Reach. Per tre mesi, forni guida e protezione agli abitanti del villaggio, ma poi avvenne la tragedia. Un branco di selvaggi assassini noti come i Predatori saccheggiò il paese, sottoponendo i suoi abitanti a inimmaginabili torture e brutalità.

Poco tempo dopo, Taryn si risvegliò come fantasma, con un unico pensiero in mente: castigo. La morte del suo gregge doveva essere vendicata, e da quel giorno ha dedicato la sua esistenza a quell'unico scopo. Solo la morte del capo dei Predatori (adesso un potente signore della guerra) permetterà al suo spirito di riposare.

Tuttavia non può completare l'opera da sola. Per abbandonare le rovine di Brightwater Reach ha bisogno di un ricettacolo vivente. In molte occasioni ha posseduto individui promettenti (a volte con la loro volontaria assistenza, altre no), ma deve ancora trovare la persona che la possa aiutare a vendicarsi contro gli sterminatori del paese. In caso i PG si trovassero a esplorare le rovine bruciate, Taryn tenta di possedere un personaggio dall'aspetto forte (preferibilmente un guerriero o un barbaro, dato che hanno minori probabilità di resistere alla sua capacità malevolenza). Se riesce, spiega la sua situazione agli altri personaggi, ma non accetterà in alcun caso di abbandonare il corpo ospite a meno che i PG non accettino ad aiutarla nella sua impresa. Non è malvagia, solo estremamente decisa, ma i suoi anni di non morte hanno ridotto la sua capacità di avvertire i bisogni dei vivi.

Taryn Darena: Umano fantasma chierica 10; GS 12; non morto Medio (umanoide atipico, incorporeo); DV 10d12; pf 65; Iniz +3; Vel volare 9 m (perfetta); CA 13, contatto 13, colto alla sprovvista 13 o 19, contatto 9, colto alla sprovvista 19 contro creature eteree; Att base +7; Lotta +8; Att +6 contatto in mischia incorporeo (1d4 risucchio di caratteristica, tocco di risucchio) o +9 in mischia (1d8+1, morning star perfetta) contro creature eteree; Att comp +6/+1 contatto in mischia incorporeo (1d4 risucchio di caratteristica, tocco di risucchio) o +9/+4 in mischia (1d8+1, morning star perfetta) contro creature eteree; AS tocco di risucchio, malevolenza, manifestazione, incantesimi, scacciare non morti 7 volte al giorno (+6, 2d6+11, 10°); QS scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, ringiovanimento, resistenza 10 agli effetti di energia positiva, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti; TS Temp +7, Rifl +2, Vol +10; AL LN; For 12, Des 8, Cos -, Int 13, Sag 17, Car 18.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Cercare +9, Concentrazione +17, Conoscenze (religioni) +9, Diplomazia +14, Nascondersi +1, Osservare +11, Percepire Intenzioni +11; Capacità Focalizzata (malevolenza), Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Negoziatore, Resistenza all'Energia Positiva†.

†Nuovo talento descritto a pagina 29.

Malevolenza (Sop): Volontà CD 21 nega.

Incantesimi da chierico preparati (10° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico* (2), *lettura del magico* (2), *luce* (2); 1° - *comando* (CD 15), *devastazione* (CD 15), *foschia occultante*, *santuario*D*, *scudo della fede*, *visione della morte*; 2° - *aiuto*, *arma spirituale*, *blocca persone* (CD 16), *calmare emozioni*D*, *oscurità*, *silenzio* (CD 16); 3° - *dissolvi magie* (2), *epurare invisibilità*, *luce incandescente*, *protezione dall'energia*D*; 4° - *ancora dimensionale* (+6 contatto a distanza), *evoca mostri IV*, *immunità agli incantesimi*, *tra dell'ordine*M (2) (CD 18); 5° - *distruggere viventi* (+8 contatto in mischia; CD 19), *piaga degli insetti*, *resistenza agli incantesimi*D.

D: Incantesimo di dominio. Domini: Legge (lancia gli incantesimi di legge [*] a livello dell'incantatore +1), Protezione (barriera protettiva che conferisce bonus di resistenza +10 al successivo tiro salvezza, 1 volta al giorno).

Proprietà: Armatura di piastre completa perfetta, scudo pesante di metallo perfetto, morning star perfetta.

Xelkir, tiranno deposto

Il beholder Xelkir un tempo controllava tutte le attività illegali della grande città di Anatrope. Dalla sua tana sotto le strade, il beholder controllava una fitta tela di servitori che dominava il mondo criminale con autorità ferrea. Nessuno, neppure i capi della città, osava contrastare Xelkir. Ma la sicurezza di Xelkir si rivelò la sua rovina. Venne tradito e ucciso da un suo luogotenente, un elfo ladro/monaco chiamato Ash.

Ora Ash regna al posto Xelkir, ma l'assassinio del beholder non si è dimostrato efficace quanto l'elfo avrebbe voluto. Invece, il fantasma di Xelkir infesta le fogne e i vicoli bui di Anatrope, dando la caccia ai suoi vecchi servitori e seguaci. Ash vive nel segreto terrore della creatura, e mantiene un gruppo di chierici a difesa propria e del suo nascondiglio.

Ovviamente, Xelkir desidera la morte di Ash, ma finora non è riuscito a portare a termine questo obiettivo. Sebbene il beholder attacchi chiunque incontri, i personaggi astuti potrebbero riuscire a stringere un accordo con lui. Se il signore del crimine elfo venisse ucciso o altrimenti deposto, il malvagio fantasma potrebbe abbandonare questa esistenza.

Xelkir: Beholder fantasma; GS 15; non morto Grande (aberrazione atipica, incorporeo); DV 11d12; pf 71; Iniz +6; Vel volare 9 m (perfetta); CA 15, contatto 15, colto alla sprovvista 13 o 26, contatto 11, colto alla sprovvista 24 contro creature eteree; Att base +8; Lotta +12; Att +9 contatto a distanza (speciale, raggi oculari) o +8 in mischia (2d4, morso) contro creature eteree; Att comp +9 contatto a distanza (speciale, raggi oculari) o +8 in mischia (2d4, morso) contro creature eteree; AS sguardo corruttore, raggi oculari, aspetto spaventoso, manifestazione; QS visione a 360°, cono anti-magia, scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, ringiovanimento, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti; AL LM; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +11; For 10, Des 14, Cos -, Int 17, Sag 15, Car 19.

Abilità e talenti: Ascoltare +26, Cercare +29, Conoscenze (arcane) +17, Nascondersi +20, Osservare +30, Sapienza Magica +5, Sopravvivenza +0 (+2 seguendo tracce); Allerta[B], Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Visione a 360° gradi (Str): I beholder sono eccezionalmente attenti e circospetti. I loro molti occhi forniscono un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare, e non possono essere attaccati ai fianchi.

Cono anti-magia (Sop): L'occhio centrale di Xelkir produce continuamente un cono di 45 metri di anti-magia. Questo effetto funziona come *campo anti-magia* (13° livello dell'incantatore). Tutti i poteri e gli effetti magici e soprannaturali nell'area del cono vengono soppressi: anche i raggi oculari del beholder. Una volta per round, durante il suo turno, Xelkir decide se il cono anti-magia è attivo o no (il beholder disattiva il cono chiudendo l'occhio centrale).

Sguardo corruttore (Sop): Tempra CD 19 nega.

Raggi oculari (Sop): Ciascuno dei dieci raggi oculari di Xelkir assomiglia a un incantesimo lanciato da un incantatore di 13° livello. Ciascun raggio oculare ha un raggio di azione di 45 metri e una CD del tiro salvezza 19. I dieci raggi oculari comprendono:

Carne in pietra: Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o restare vittima dell'incantesimo. I beholder amano mirare questo raggio contro gli incantatori nemici. Lo utilizzano anche su qualsiasi creatura di cui reputino l'aspetto interessante. (Dopo un combattimento, il beholder porta le statue nella sua tana come decorazioni).

Charme sui mostri: Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o divenire soggetto dell'incantesimo. I beholder utilizzano questo raggio per confondere gli avversari, di solito utilizzandolo all'inizio di uno scontro. Il beholder istruisce un bersaglio sotto *charme* a rallentare un avversario o farsi da parte.

Charme su persone: Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o rimanere vittima dell'incantesimo. I beholder utilizzano questo raggio alla stessa maniera del raggio *charme sui mostri*.

Dito della morte: Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o venire ucciso come dall'incantesimo. Se il tiro salvezza ha successo il bersaglio subisce invece 3d6+13 danni. Xelkir utilizza questo raggio per eliminare rapidamente gli avversari pericolosi.

Disintegrazione: Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o subire gli effetti dell'incantesimo. Xelkir ama utilizzare questo raggio su qualsiasi nemico consideri una vera minaccia.

Infliggi ferite moderate: Funziona come l'incantesimo omonimo, infliggendo 2d8+10 danni (Volontà dimezza).

Lentezza: Funziona come l'incantesimo omonimo, eccetto che agisce su di un solo bersaglio. Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per negare l'effetto. I beholder spesso usano questo raggio contro la stessa creatura presa di mira dal loro raggio *disintegrazione*, *carne in pietra* o *dito della morte*. Se uno dei precedenti raggi non riesce a eliminare il bersaglio, questo raggio potrebbe perlomeno rallentarlo.

Paura: Funziona come l'incantesimo omonimo eccetto che il bersaglio è una creatura. Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o subire gli effetti dell'incantesimo. Xelkir ama utilizzare questo raggio contro combattenti e altre creature potenti all'inizio del combattimento, per disperdere gli avversari.

Sonno: Funziona come l'incantesimo omonimo, ma ha effetto su di una sola creatura di qualsiasi ammontare di Dadi Vita (Volontà nega). I beholder amano usare questo raggio contro combattenti e altre creature potenti fisicamente. Sanno che i loro nemici possono svegliare rapidamente gli addormentati, ma sanno anche che farlo richiede tempo e può ritardare un efficace contrattacco.

Telecinesi: Xelkir può spostare oggetti o creature del peso massimo di 162,5 kg, come se usasse l'incantesimo *telecinesi*. Le creature possono resistere a questo effetto con un tiro salvezza sulla Volontà.

Aspetto spaventoso (Sop): Tempra CD 19 nega.

VARIANTI DEL FANTASMA

La lista di attacchi speciali del *Manuale dei Mostri* permette un'ampia varietà di fantasmi. Ecco qui altre due varianti per le vostre campagne.

Fantasma infestante

Un fantasma infestante si nasconde in zone abbandonate e spesso deserte. Di solito, cerca di cacciare tutte le creature viventi dal suo dominio. Sebbene non possieda la capacità fisica di interagire con le creature corporee, può usare le sue capacità speciali per controllare, spaventare o addirittura ferire gli intrusi.

In aggiunta a uno o entrambi gli attacchi speciali descritti di seguito, un fantasma infestante spesso possiede le capacità lamento terrificante o telecinesi descritte nel *Manuale dei Mostri*. Il livello dell'incantatore per le capacità indicate di seguito è pari ai DV del fantasma. La CD del tiro salvezza è 10 + 1/2 dei DV del fantasma + il modificatore di Car del fantasma.

Attacchi speciali: *Illusione (Sop):* Un fantasma infestante può creare un effetto di immagine maggiore a volontà. Spesso lo utilizza per creare orribili immagini di morti viventi, pozzi di fuoco infernale, sangue che cola dalle pareti e così via.

Suggestione (Sop): Un fantasma infestante può fare uso di un effetto di *suggestione* una volta all'ora. Un bersaglio che riesce a salvarsi contro questo potere non può divenirne di nuovo bersaglio da parte dello stesso fantasma infestante prima che siano passate 24 ore.

Modificatore GS: +0.

Fantasma sagace

Alcuni fantasmi possiedono ampie conoscenze, rendendoli simili a una biblioteca non morta. A seconda dell'allineamento, questi fantasmi possono offrire informazioni liberamente o a un costo pesante.

Qualità speciali: *Sapienza (Str)*: La capacità di sapienza di un fantasma sagace è l'equivalente del privilegio di classe conoscenza bardica del bardo. Il fantasma somma i suoi DV al suo modificatore di Carisma alla prova per controllare di quali conoscenze sia in possesso.

Abilità: Un fantasma sagace ha un bonus razziale di +4 su 1d4+1 abilità di Conoscenze.

Modificatore GS: +0.

LICH

Questa sezione descrive sei lich di vario background e potenza, da un goblin adepto a un potente arcimago. Propone anche due varianti di lich.

Filatterio del lich

Ogni lich possiede un filatterio che ne conserva la forza vitale. La creazione di questo filatterio è un prerequisito per diventare un lich. Un filatterio è incredibilmente caro in termine di costo (in mo, costo in PE e tempo di creazione. Non considerare il filatterio come parte del tesoro di un lich PNG: il possesso del filatterio è considerato parte del normale Grado di Sfida di un lich (sebbene un PG lich, se lo si permette, deve pagare normalmente il suo filatterio).

Un lich può costruire un unico filatterio. Un lich il cui filatterio viene distrutto non subisce danni, ma non può costruirne uno nuovo. Se un lich senza filatterio viene ucciso, il lich è per sempre distrutto. Un filatterio in un *campo anti-magia* non può ricreare un lich distrutto, sebbene il lich ritorni in vita 1d10 giorni dopo che il filatterio è rimosso dall'area.

Il filatterio di un lich di solito prende la forma di una scatola di metallo sigillato contenente strisce di pergamena riportanti parole magiche. Il filatterio può però presentarsi anche in altre forme, sebbene debba sempre contenere o presentare un'iscrizione arcana. Quale che sia la forma del filatterio, le sue statistiche di gioco restano le stesse: taglia Minuscola, pf 40, durezza 20, CD per spezzare 40. Come oggetto magico, riceve tiri salvezza contro gli effetti magici che influenzano gli oggetti. I suoi bonus ai tiri salvezza sono uguali a 2 + 1/2 del livello dell'incantatore del creatore al momento della creazione (o, se il filatterio è custodito o indossato, uguali ai bonus ai tiri salvezza della creatura che lo porta, se superiori).

È raro che i lich portino il filatterio con sé, dato che provocherebbe una facile scoperta dell'oggetto da parte di potenziali assassini. La maggior parte dei lich tiene il filatterio ben nascosto (o da qualche parte nella loro tana o in qualche altro luogo distante, possibilmente addirittura su di un altro piano). La maggior parte dei lich camuffa i loro filatteri con *occulta oggetto*, *anti-individuazione*, *aura magica di Nystul*, *celare* o simili effetti che impediscono una facile individuazione da parte dei nemici. Alcuni utilizzano anche dei guardiani, preferendo quelli in grado di tenere un segreto (come i golem) o quelli disposti a collaborare senza porre troppe domande. In nessun caso il lich comunicherà al guardiano la vera natura di ciò che protegge!

Un incantesimo *identificare* o *analizzare dweomer* o una prova di Conoscenze (arcane) con CD 25, può identificare un oggetto come filatterio, sebbene illusioni o altri trucchi possano potenzialmente impedirne l'identificazione. Un filatterio non può far parte di un altro oggetto magico, né gli possono essere impartite ulteriori proprietà magiche.

10 ESEMPI DI FILATTERIO

1. Una sfera d'argento cava che pende da una catena d'argento e contenente strisce di pergamena scritte.
2. Un anello d'oro raffigurante iscrizioni arcane all'interno della fascia.
3. Una sfera d'oro cava contenente strisce di pergamena scritte, posta in cima a un bastone di legnoscuro.
4. Una scatola d'avorio presentante sigilli arcani su tutti e sei i suoi lati.
5. Una giara d'argilla sigillata contenente strisce di pergamena scritte.
6. Un cubo di cristallo con frasi magiche incise su tutti e sei i suoi lati.
7. Un cerchietto di platino cavo contenente minuscole strisce di pergamena scritte, arrotolate al suo interno.
8. Un teschio patinato d'oro con frasi magiche incise sui denti.
9. Un'ampolla di ferro contenente strisce di pergamene scritte.
10. Un diamante perfetto presentante minuscole iscrizioni magiche, posto in una corona d'oro.

ESEMPI DI LICH

Ciascuna descrizione comprende suggerimenti sull'interpretazione e informazioni sul filatterio del lich.

Tutti i lich condividono le seguenti capacità speciali.

Aura di paura (Sop): I lich sono avvolti da una temibile aura di morte e male. Le creature con meno di 5 DV in un raggio di 18 metri che guardano il lich devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o subire gli effetti di un incantesimo *paura* lanciato da uno stregone del livello del lich. Una creatura che riesce a salvarsi non può subire di nuovo l'aura dello stesso lich prima che siano passate 24 ore; la CD del tiro salvezza sulla Volontà è fornita per ciascuna creatura.

Tocco paralizzante (Sop): Qualsiasi creatura vivente colpita da un lich con l'attacco di contatto deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o restare permanentemente paralizzata. *Rimuovi paralisi* o qualsiasi incantesimo che rimuove una maledizione può liberare la vittima (vedi la descrizione dell'incantesimo *scagliare maledizione*, pagina 283 del *Manuale del Giocatore*). L'effetto non può essere dissolto. Chiunque venga paralizzato da un lich sembra morto, sebbene una prova di Osservare con CD 20 o Guarire con CD 15 riveli che la vittima è ancora viva; la CD del tiro salvezza sulla Tempra è fornita per ciascuna creatura.

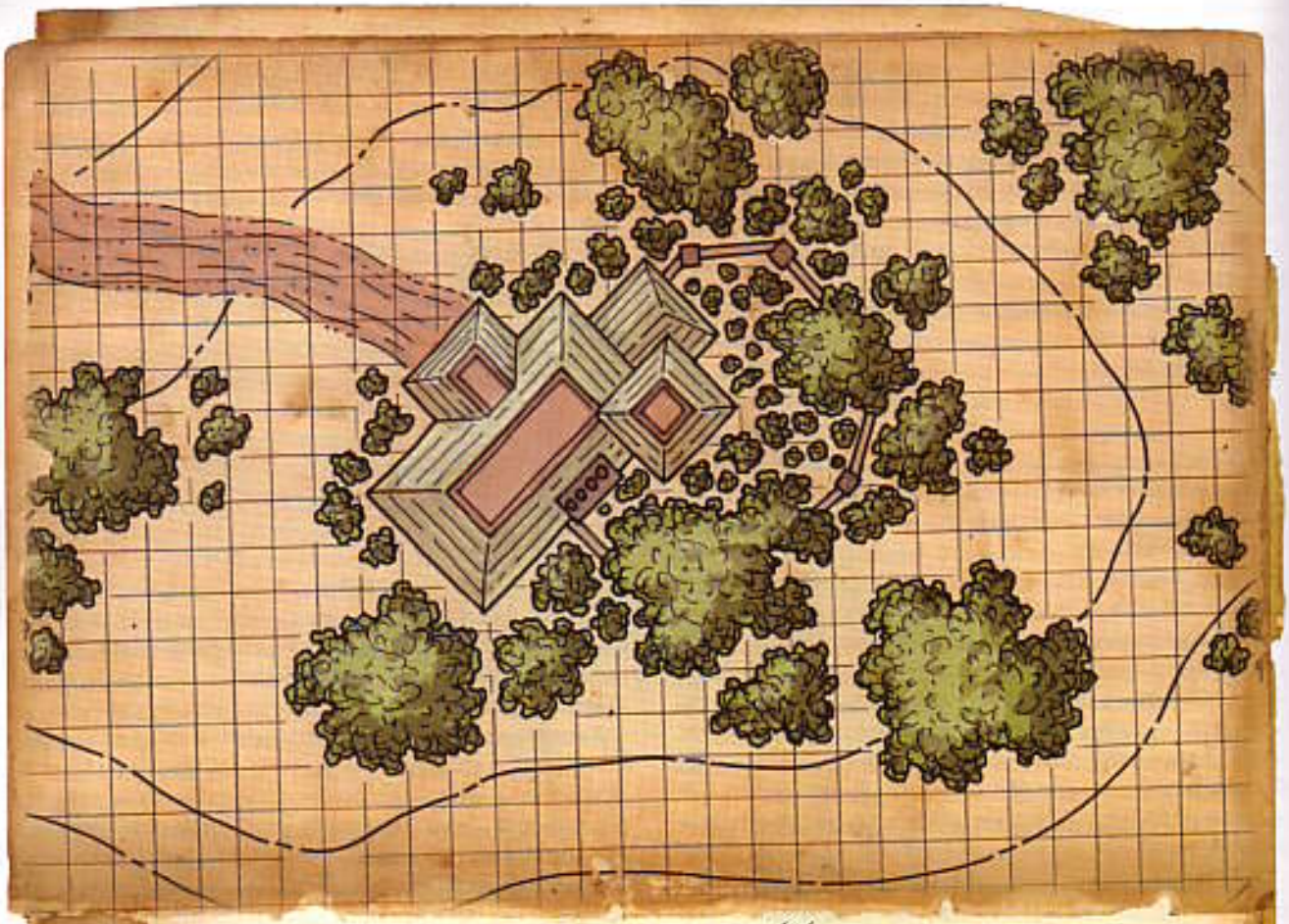
Immunità (Str): I lich sono immuni al freddo, elettricità, metamorfosi (sebbene possano usare effetti di metamorfosi su di sé) e incantesimi e capacità che influenzano la mente.

Dallia Thistledown, male nascosto

Dallia Thistledown è la più simpatica halfling che sia possibile incontrare. È gentile e amichevole, sempre pronta a salutare amici e stranieri con un sorriso smagliante e rotoli di cinnamomo o torte di tè appena sfornate. È gentile con gli animali e affabile con i bambini. Infatti, nei due anni in cui ha lavorato nelle cucine del castello, non ha mai parlato male di nessuno. I suoi canti rallegrano l'animo di chiunque li ascolti.

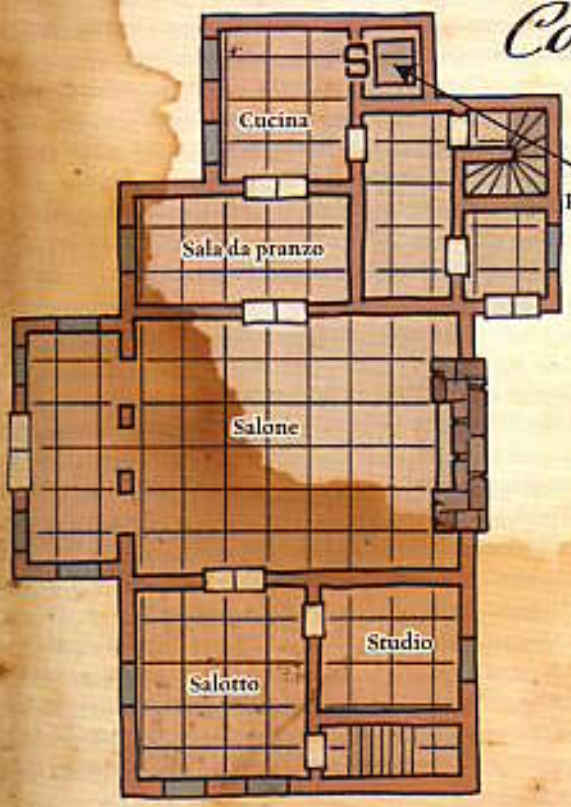
Ma in realtà l'halfling di nome Dallia Thistledown è morta tre anni fa quando completò il processo che la trasformò in un lich. Ora sottrae i segreti reali per conto dei nemici del regno mentre si finge un'umile cuoca. Naturalmente, lo sta facendo solo per ottenere sufficiente ricchezza e potere per conquistare il regno per proprio conto.

È meglio presentare Dallia ai PG quando sono ancora di basso livello, quando la sua magia sarà sufficientemente potente per proteggerla da scoperte accidentali. Mentre i personaggi salgono di livello, essi apprenderanno voci riguardanti una spia che sta

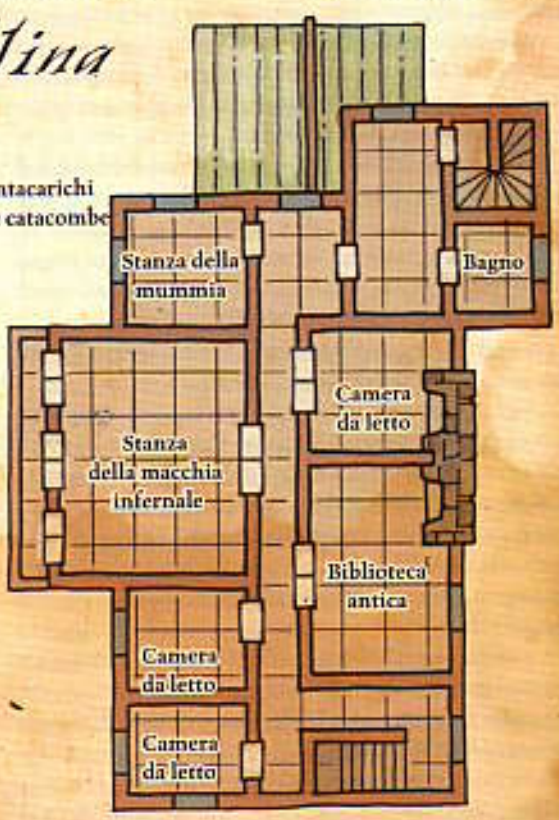


Casa sulla Collina

Piano terra



Piano superiore



Un quadretto = 1,5 metri

vendendo informazioni segrete ai nemici del regno. L'halfling sarà sufficientemente astuta da piazzare false indicazioni, facendo ricadere le accuse su altri (magari anche i PG stessi). Cercherà di fuggire piuttosto di affrontare uno scontro a viso aperto e potrebbe alla fine rivelarsi al servizio di un altro potente nemico dei PG.

Il filatterio di Dallia è un classico dei lich: una piccola scatola di metallo contenente strisce di pergamena. Lo ha nascosto nei recessi di una parte inutilizzata dal dungeon del castello, con il suo potere magico nascosto dall'*aura magica di* Nystul. Il suo tesoro di gemme e monete è nascosto nello stesso luogo: nel suo camuffamento ha con sé solo alcune monete d'argento e di rame, insieme ai suoi oggetti magici (protetti anch'essi da *aura magica di Nystul*).

Dallia Thistledown: Halfling femmina lich barda 12; GS 14; non morto Piccolo (umanoide atipico); DV 12d12; pf 78; Iniz +3; Vel 6 m; CA 19, contatto 14, colto alla sprovvista 16; Att base +9; Lotta +5; Att o Att comp +13 contatto in mischia (1d8+5 energia negativa più paralisi, tocco); AS musica bardica 12 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio +2, ispirare grandezza, *canto di libertà*, *suggestione*), tocco danneggiante, aura di paura, tocco paralizzante, incantesimi; QS conoscenza bardica +14, riduzione del danno 15/contundente e magia, scurovisione 18 m, immunità al freddo, elettricità, metamorfosi e incantesimi e capacità di influenza mentale, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti; TS Temp +5, Rifl +12, Vol +9; AL CM; For 10, Des 16, Cos -, Int 15, Sag 10, Car 20.

Abilità e talenti: Ascoltare +13, Camuffare +20 (+22 recitazione), Cercare +10, Concentrazione +15, Decifrare Scritture +7, Diplomazia +9, Intimidire +7, Intrattenere (cantare) +20, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +23, Osservare +8, Percepire Intenzioni +8, Raccogliere Informazioni +15, Raggirare +20, Saltare +2, Scalare +2, Utilizzare Oggetti Magici +20 (+22 pergamene); Arma Accurata, Attacco Rapido, Creare Oggetti Meravigliosi, Mobilità, Schivare.

Musica bardica: Utilizza musica bardica dodici volte al giorno. Vedi pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

Controcanto (*Sop*): Utilizza la musica o la poesia per contrastare gli effetti magici che dipendono dal suono.

Affascinare (*Mag*): Utilizza la musica o la poesia per far sì che una o più creature restino affascinate da lei.

Ispirare competenza (*Sop*): Utilizza la musica o la poesia per aiutare un alleato a riuscire in un'azione.

Ispirare coraggio (*Sop*): Utilizza la musica o la poesia per rafforzare i suoi alleati contro la paura e migliorare le loro capacità di combattimento.

Ispirare grandezza (*Sop*): Utilizza la musica o la poesia per ispirare grandezza in se stessa o un alleato, conferendo al suo bersaglio ulteriori capacità di combattimento.

Canto di libertà (*Mag*): Utilizza la musica o la poesia per creare un effetto equivalente all'incantesimo *spezzare incantamento*.

Suggestione (*Mag*): Utilizza la musica o la poesia per imporre una *suggestione* (come l'incantesimo) a una creatura che ha già affascinato.

Aura di paura (Sop): Volontà CD 21 nega.

Tocco paralizzante (Sop): Tempra CD 21 nega.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/5/4/4/3 al giorno; 12° livello dell'incantatore): 0 - *frastornare* (CD 15), *individuazione del magico*, *mano magica*, *messaggio*, *ninna nanna* (CD 15), *lettura del magico*; 1° - *allineamento inperscrutabile*, *aura magica di Nystul*, *camuffare se stesso*, *ritirata rapida*; 2° - *immagine speculare*, *individuazione dei pensieri* (CD 17), *linguaggi*, *suggestione* (CD 17); 3° - *charme sui mostri* (CD 18), *dissolvi magie*, *loquacità*, *scrutare* (CD 18); 4° - *invisibilità superiore*, *modificare memoria* (CD 19), *porta dimensionale*.

Proprietà: *Anello dello scudo mentale*, *bacchetta di forma gassosa* (30 cariche; modellata come un cucchiaio di legno), specchio d'argento (1.000 mo; focus dell'incantesimo *scrutare*), 14 gemme (valore medio 350 mo ciascuna), 5.500 mo.

Durak l'eterno

Da sempre adoratore di Vecna, Dio dei Segreti, Durak sapeva fin da giovane di volere ottenere la vita eterna come creatura non morta. Avrebbe preferito il vampirismo, ma non si fidava della sua capacità di sfuggire al controllo di qualsiasi vampiro che lo avrebbe procreato. Iniziò così ad ammassare rapidamente potere e conoscenza, raggiungendo lo stato di lich alla giovane età di 28 anni.

Durak è relativamente giovane come lich, avendo sperimentato la trasformazione solo qualche mese fa. Sembra quasi del tutto umano, anche se un po' pallido e dagli occhi infossati. Venera ancora Vecna, ed è occupato ad ammassare un esercito di servitori non morti (il suo punteggio di Autorità al fine di attrarre seguaci è 18).

Il filatterio di Durak è un decorato simbolo sacrilego che indossa quando si trova nella sua tana, ma che lascia lì (protetto da servitori non morti) quando si reca sul campo. Per il lancio di incantesimi e intimorire non morti ne utilizza uno più comune e semplice.

Durak è un grande avversario per un arco di campagna. I PG potrebbero incappare nei suoi servitori ai livelli inferiori o altrimenti udire storie di un chierico malvagio che sta formando un esercito di scheletri. Dopo essersi aperti la strada tra le sue difese, potrebbero finire per incontrare Durak nella sua tana o sul campo di battaglia.

Durak l'eterno: Umano lich chierico 11; GS 13; non morto Medio (umanoide atipico); DV 11d12; pf 71; Iniz +0; Vel 6 m; CA 26, contatto 10, colto alla sprovvista 26; Att base +8; Lotta +9; Att o Att comp +9 contatto in mischia (1d8+5 energia negativa più paralisi, tocco); AS tocco danneggiante, aura di paura, tocco paralizzante, intimorire non morti 6 volte al giorno (+3, 2d6+14, 11°), incantesimi; QS riduzione del danno 15/contundente e magia, scurovisione 18 m, immunità al freddo, elettricità, metamorfosi e incantesimi e capacità di influenza mentale, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti; TS Temp +8, Rifl +4, Vol +12; AL NM; For 13, Des 10, Cos -, Int 10, Sag 19, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +12, Cercare +8, Concentrazione +13 (+17 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (religioni) +4, Diplomazia +13, Muoversi Silenziosamente +2, Nascondersi +2, Osservare +12, Percepire Intenzioni +18; Autorità Non Morta†, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantare in Combattimento, Scacciare Rapido†, Scrivere Pergamene.

†Nuovi talenti descritti nel Capitolo 2.

Aura di paura (Sop): Volontà CD 18 nega.

Tocco paralizzante (Sop): Tempra CD 18 nega.

Incantesimi da chierico preparati (11° livello dell'incantatore): 0 - *guida*, *individuazione del magico* (2), *lettura del magico*, *luce*, *riparare*; 1° - *anatema* (CD 15), *favore divino*, *inculi paura* (CD 15), *individuazione del bene*, *protezione dal bene*[DM], *santuario*, *scudo entropico*; 2° - *dissacrare*[DM], *estasiare* (CD 16), *frantumare*, *resistere all'energia*, *rintocco di morte*[M] (CD 16), *saggezza del gufo*; 3° - *dissolvi magie*[D], *epurare invisibilità*, *muro di vento*, *oscurità profonda*, *preghiera*, *scagliare maledizione* (CD 17); 4° - *congedo* (CD 18), *influenza sacrilega*[DM] (CD 18), *inviare*, *potere divino*, *veleno* (+9 contatto in mischia; CD 18); 5° - *colpo infuocato* (CD 19), *giusto potere*, *resistenza agli incantesimi*[D], 6° - *creare non morti*[DM], *ferire* (CD 20).

D: Incantesimo di dominio. Domini: Male (lancia incantesimi del male [M] a livello dell'incantatore +1), Magia (utilizza oggetti magici come un mago di 5° livello).

Proprietà: Armatura di piastre completa+1, scudo pesante di metallo perfetto, *mantello di resistenza+1*, *bacchetta di dardi incantati* (9° livello dell'incantatore; 20 cariche), pergamena divina di *parola di richiamo*, 2.500 mo, 11 oggetti d'arte (valore medio 1.000 mo ciascuno), borsa delle componenti degli incantesimi, simbolo sacrilego/filatterio.

Erl il Magro

Erl, detto "Il Magro" dato il suo aspetto debole e malaticcio, iniziò la sua carriera come infimo chierico di Wee Jas. Grazie a una grande pazienza, apprese i poteri gemelli della magia e della morte. Ma Erl era ancora insoddisfatto. Sebbene sapesse che la sua vita sarebbe durata ancora secoli, non era disposto ad accettare l'idea della sua mortalità. Inizialmente evitò il pensiero di divenire lich, ma alla fine giunse alla logica conclusione che non c'era davvero opzione migliore.

Erl ha a sua disposizione una grande varietà di incantesimi. Preferisce tormentare i nemici con incantesimi che li intrappolano o li rallentano, compresa *muro di ghiaccio*, *nebbia acida*, *oscurità profonda*, *ragnatela*, *tempesta di nevischio* e *tentacoli neri di Evard*. Quando viene costretto a combattere, concentra la sua attenzione su di un singolo bersaglio, indebolendolo con *evoca sciame*, *raggio di indebolimento* o *regressione mentale* prima di usare *disintegrazione*, *veleno* o *distruggere viventi* per finirlo. Se si presenta l'opportunità, prende di mira gruppi interi con *comando superiore*, *fulmine* o *onde di affaticamento*. Erl è soprattutto paziente e disposto a ritirarsi da un combattimento perso, ripresentandosi con una migliore selezione di incantesimi in un secondo momento. Ha un effetto di *contingenza* sempre attivo (se attaccato in mischia, si attiva un incantesimo *intermittenza*).

Il filatterio di Erl è una piastra di metallo che serve da copertina di uno dei suoi libri degli incantesimi, nascosto nella sua tana. Lancia su di esso *aura magica di Nystul* ogni settimana in modo da mascherarne l'aura.

Erl: Elfo lich chierico 3/mago 3/teurgo mistico 8; GS 16; non morto Medio (umanoide atipico); DV 14d12; pf 91; Iniz +2; Vel 9 m; CA 17, contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +7; Lotta +6; Att o Att comp +6 contatto in mischia (1d8+5 energia negativa più paralisi, contatto); AS tocco danneggiante, aura di paura, tocco paralizzante, intimorire non morti 4 volte al giorno (+3, 2d6+4, 3°), incantesimi; QS riduzione del danno 15/contundente e magia, scurovisione 18 m, tratti degli elfi, famiglio, immunità al freddo, elettricità, metamorfosi e incantesimi e capacità di influenza mentale, visione crepuscolare, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti; TS Temp +9, Rifl +9, Vol +18 (+20 contro ammaliamenti); AL LM; For 8, Des 14, Cos -, Int 24, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Cercare +15, Concentrazione +18, Concentrazione (arcane) +19, Conoscenze (religioni) +19, Conoscenze (storia) +13, Decifrare Scritture +19, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +14, Percepire Intenzioni +22, Sapienza Magica +26; Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Incantesimi Focalizzati (necromanzia), Incantesimi Inarrestabili, Scrivere Pergamene[B].

Tratti degli elfi: Gli elfi possiedono l'immunità agli effetti magici del sonno. Un elfo che passa semplicemente entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse attivamente cercando.

Famiglio: Erl sceglie di non evocare un famiglio, vedendo un potenziale famiglio più come una vulnerabilità che un vantaggio.

Aura di paura (Sop): Volontà CD 18 nega.

Tocco paralizzante (Sop): Tempra CD 18 nega.

Incantesimi da chierico preparati (11° livello dell'incantatore): 0 - *guida*, *individuazione del magico* (2), *lettura del magico*, *riparare*, *virtù*; 1° - *anatema* (CD 15), *comando* (CD 15), *comprensione dei linguaggi*, *favore divino*, *foschia occultante*, *incuti paura*[B] (CD 15), *scudo della fede*; 2° - *blocca persone* (CD 16), *resistere all'energia*, *rintocco di morte*[B] (CD 16), *saggezza del gufo*, *silenzio* (CD 16), *suono dirompente* (CD 16); 3° - *cerchio magico contro il caos*[DL], *eliminare invisibilità*, *muro di vento*, *oscurità profonda*, *protezione dall'energia*, *scagliare maledizione* (CD 17); 4° - *ancora dimensionale* (+9 contatto a distanza), *ira dell'ordine*[DL] (CD 18), *potere divino*, *veleno* (+6 contatto in mischia; CD 18); 5° - *comando superiore* (CD 19), *distruggere viventi*[B] (+6 contatto in mischia; CD 19), *resistenza agli incantesimi*; 6° - *blocca mostri*[B] (CD 20), *parola di richiamo*.

D: Incantesimo di dominio. Domini: Morte (tocco di morte 1 volta al giorno, danno 3d6), Legge (lancia incantesimi di legge [+1] a livello dell'incantatore +1).

Incantesimi da mago preparati (11° livello dell'incantatore): 0 - *luci danzanti*, *sigillo arcano*, *suono fantasma* (CD 17), *tocco di affaticamento* (+6 contatto in mischia; CD 18); 1° - *allarme*, *armatura magica*, *dardo incantato*, *raggio di indebolimento* (2) (+9 contatto a distanza), *scudo*; 2° - *evoca sciame*, *nube di nebbia*, *oscurità*, *ragnatela* (CD 19), *sfocatura*, *vita falsata*; 3° - *dissolvi magie* (2), *fulmine* (CD 21), *lentezza* (CD 20), *raggio di esaurimento* (+9 contatto a distanza; CD 21), *tempesta di nevischio*; 4° - *confusione* (CD 22), *muro di ghiaccio* (CD 22), *tempesta di ghiaccio*, *tentacoli neri di Evard*; 5° - *onde di affaticamento*, *regressione mentale* (CD 23), *teletrasporto*; 6° - *disintegrazione* (+9 contatto a distanza; CD 23), *nebbia acida*.

Libro degli incantesimi: Come sopra più 0 - *lampi*; 1° - *camuffare se stesso*, *charme su persone*, *colpo accurato*, *foschia occultante*, *ritirata rapida*, *servitore inosservato*, *stretta folgorante*, *tocco gelido*; 2° - *comandare non morti*, *individuazione dei pensieri*, *invisibilità*, *movimenti del ragno*, *protezione dalle frecce*, *serratura arcana*, *tocco di idiozia* (+6 contatto in mischia), *vedere invisibilità*; 3° - *anti-individuazione*, *intermittenza*, *palla di fuoco*, *rune esplosive*, *suggestione*, *volare*; 4° - *animare morti*, *debilitazione*, *globo di invulnerabilità inferiore*, *invisibilità superiore*, *nebbia solida*, *occhio arcano*; 5° - *incubo*, *nebbia mentale*, *santuario privato di Mordenkainen*, *seguigo fedele di Mordenkainen*; 6° - *catena di fulmini*, *contingenza*, *muro di ferro*, *vigilanza e interdizione*.

Proprietà: *Mantello di resistenza+3*, *bastone di fuoco* (25 cariche), *fascia dell'intelletto+4*, pergamena arcana di *catena di fulmini*, pergamena divina di *ferire*, 1.270 mp, 40 gemme assortite (media 250 mo ciascuna), statuetta d'avorio di se stesso (1.500 mo; focus di *contingenza*), borsa delle componenti degli incantesimi, libri degli incantesimi, filatterio.

Krilla Darkhand

La spietata Krilla Darkhand potrebbe essere benissimo il più debole lich in esistenza. Come adepto, non possiede affatto la tipica potenza magica posseduta da un lich. Compensa però a ciò con la tenacia, oltre all'atteggiamento attivo nel distruggere tutto ciò che c'è di buono e puro al mondo.

Disinteressata a nascondersi in una grotta buia nascosta da qualche parte, in attesa di avventurieri che vengano a bussarle alla porta, Krilla opera invece come assassina e cacciatrice di taglie. Non ha legami (uccise la sua intera tribù come sacrificio di massa alle potenze della morte) e si cura solo di se stessa. Utilizza la sua piccola taglia per far pensare ai suoi avversari di essere innocua, e poi scatena i suoi più potenti incantesimi in modo che non ripetano più lo stesso errore (o qualsiasi altro, se per questo).

Il filatterio di Krilla è una minuscola bolla di metallo che pende dal collare del suo famiglio. Se Krilla teme la morte e non è in grado di fuggire, farà scappare il suo famiglio (possibilmente usando *foschia occultante* per nasconderne la ritirata), in modo da poter tornare un altro giorno.

Krilla funziona al meglio come sfida difficile per personaggi di medio livello, utilizzando furtività e sorpresa a proprio vantaggio. Non è sufficientemente potente per un combattimento diretto, e lo sa bene.

Krilla Darkhand: Goblin femmina lich adepta 11; GS 12; non morto Piccolo (umanoide atipico); DV 11d12; pf 71; Iniz +2; Vel 9 m; CA 22, contatto 12, colto alla sprovvista 20; Att base +5; Lotta -1; Att o Att comp +4 contatto in mischia (1d8+5 energia negativa più paralisi, tocco) o +9 a distanza (1d6+1/19-20 danni non letali più sonno, balestra leggera perfetta); AS tocco danneggiante, aura di paura, tocco paralizzante, incantesimi; QS riduzione del danno 15/contundente e magia, scurovisione 18 m, famiglio, immunità al freddo, elettricità,

metamorfosi, e incantesimi e capacità di influenza mentale, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti; TS Temp +3, Rifl +7, Vol +11; AL NM; For 6, Des 14, Cos -, Int 15, Sag 19, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Cavalcare +6, Cercare +10, Concentrazione +16, Conoscenze (arcane) +9, Conoscenze (religioni) +9, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +13, Osservare +14, Percepire Intenzioni +12, Sapienza Magica +4, Sopravvivenza +18; Allerta, Competenza nelle Armature (leggere), Creare Oggetti Meravigliosi, Seguire Tracce.

Aura di paura (Sop): Volontà CD 17 nega.

Tocco paralizzante (Sop): Tempra CD 17 nega.

Incantesimi da adepto preparati (11° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, tocco di affaticamento* +4 contatto in mischia; CD 14); 1° - *foschia occultante, incuti paura* 2 (CD 15), *mani brucianti* (CD 15); 2° - *immagine speculare, invisibilità, ragnatela* (CD 16), *vedere invisibilità*; 3° - *fulmine* (2) (CD 17), *oscurità profonda*.

Proprietà: *Giaco di maglia+1, stivali elfici, pozione di saggezza del gufo, pozione di distorsione*, 10 *quadrelli del sonno*, balestra leggera perfetta, 22 mp, 7 gemme (valore medio 200 mo), borsa delle componenti degli incantesimi, filatterio.

Famiglio: Animale Minuscolo; DV 11d8; pf 37; Iniz +2; Vel 6 m, scalare 6 m; CA 20, contatto 14, colto alla sprovvista 18; Att base +5; Lotta -7; Att o Att comp +7 mischia (1d3-4, morso); AS trasmettere incantesimi a contatto; QS legame empatico, eludere migliorato, condividere incantesimi, parlare con il padrone, parlare con animali; TS Temp +3, Rifl +5, Vol +8; AL NM; For 3, Des 15, Cos 10, Int 11, Sag 12, Car 5.

Abilità e talenti: Concentrazione +14, Conoscenze (arcane) +7, Conoscenze (religioni) +7, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +11, Osservare +10, Sopravvivenza +15; Arma Accurata.

Kur'latt, githzerai lich

Kur'latt era una volta un promettente membro di un rrakma (una squadra di caccia ai mind flayer) di grande successo. Sfiorata la morte durante una missione di ordinaria amministrazione, cominciò a rivalutare le sue priorità. La sua mortalità, qualcosa che raramente gli aveva prima di allora sfiorato il pensiero, gli sembrò straordinariamente fragile. In privato, cominciò a ricercare metodi di estendere la vita di una persona oltre i normali limiti. Alla fine scoprì il segreto per diventare lich, un processo molto odiato dalla maggior parte dei githzerai, dato che il sovrano dei githyanki è stato per molti secoli una temuta regina-lich, e comprese che era proprio ciò che desiderava. Dopo avere appreso le necessarie arti arcane, Kur'latt completò il suo filatterio e pose fine alla sua vita, solo per rinascere poco dopo come lich.

Kur'latt preferisce la furtività e la difesa agli attacchi sconsiderati. Si affida agli attacchi furtivi (utilizzando incantesimi come *raggio di gelo, raggio incandescente* e *disintegrazione*) per eliminare i nemici. Ama anche controincantare gli attacchi magici degli avversari. Il suo filatterio è un semplice cerchietto di ferro che tiene nascosto sul Piano Astrale (ironicamente, non lontano da un avamposto githyanki).

Kur'latt: Githzerai lich stregone 12/ladro 3; GS 18; non morto Medio (umanoide atipico, extraplanare); DV 15d12+3; pf 100; Iniz +8; Vel 9 m; CA 25, contatto 16, colto alla sprovvista 16; Att base +8; Lotta +8; Att o Att comp +12 contatto in mischia (1d8+5 più paralisi, tocco); AS tocco danneggiante, aura di paura, tocco paralizzante, attacco furtivo +2d6, incantesimi; QS riduzione del danno 15/contundente e magico, scurovisione 18 m, eludere, famiglio, immunità al freddo, elettricità, metamorfosi e incantesimi e capacità di influenza mentale, *armatura di inerzia*, poteri psionici, resistenza agli incantesimi 20, percepire trappole +1, scoprire trappole, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti; AL NM; TS Temp +4, Rifl +11, Vol +9; For 10, Des 18, Cos -, Int 15, Sag 12, Car 24.

Abilità e talenti: Acrobazia +10, Artigianato (alchimia) +7, Ascoltare +9, Camuffare +7 (+9 recitazione), Cercare +10, Concentrazione +22, Conoscenze (arcane) +13, Diplomazia +9, Equilibrio +6, Intimidire +9, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +12, Osservare +9, Percepire Intenzioni +9, Raggirare +25, Saltare +6, Sapienza Magica +19; Arma Accurata, Creare Oggetti Meravigliosi, Controincantesimo Migliorato, Fintare Migliorato, Iniziativa Migliorata, Robustezza.

Eludere (Str): Se Kur'latt rimane esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, non subisce danni con un tiro salvezza riuscito.

Famiglio: Kur'latt sceglie di non evocare un famiglio, considerando un potenziale famiglio più come una vulnerabilità che un vantaggio.

Aura di paura (Sop): Volontà CD 24 nega.

Armatura di inerzia (Mag): I githzerai possono usare la forza psichica per bloccare i colpi di un nemico. Questa capacità fornisce loro un bonus di armatura +4 alla Classe Armatura finchè il nemico rimane cosciente. È l'equivalente di un incantesimo di 1° livello.

Tocco paralizzante (Sop): Tempra CD 24 nega.

Poteri psionici (Mag): 3 volte al giorno - *caduta morbida, frantumare* (CD 25), *frastornare* (CD 24). Kur'latt può usare *spostamento planare* (CD 31) una volta al giorno. 15° livello dell'incantatore.

Attacco furtivo (Str): Kur'latt infligge 2d6 danni extra con un attacco riuscito contro bersagli colti alla sprovvista o ai fianchi, o contro un bersaglio a cui è stato negato il bonus di Destrezza per qualsiasi ragione. Questo danno si applica anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri di distanza. Le creature con occultamento, le creature senza anatomia definita, e le creature immuni ai danni extra dei colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Kur'latt può scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma progettata a quello scopo, come un manganello.

Scoprire trappole (Str): Kur'latt può trovare, disarmare o oltrepassare trappole con CD 20 o superiore. Può utilizzare l'abilità Cercare per trovare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + livello dell'incantesimo utilizzato per crearla). Se il risultato di Disattivare Congegni eccede la CD della trappola di 10 o più, egli scopre il modo di oltrepassare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/8/6/5/3 al giorno; 12° livello dell'incantatore): 0 - *aprire/chiudere, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo* (+12 contatto a distanza), *resistenza, suono fantasma* (CD 17), *tocco di affaticamento* (+12 contatto in mischia; CD 17); 1° - *allarme, colpo accurato, dardo incantato, scudo, stretta folgorante* (+12 contatto in mischia); 2° - *grazia del gatto, raggio incandescente* (+12 contatto a distanza), *resistere all'energia, sfocatura, vedere invisibilità*; 3° - *dissolvi magie, lentezza* (CD 20), *raggio di esaurimento* (+12 contatto a distanza; CD 20), *suggestione* (CD 20); 4° - *debilitazione* (+12 contatto a distanza), *globo di invulnerabilità inferiore, tempesta di ghiaccio*; 5° - *regressione mentale* (CD 22), *teletrasporto*; 6° - *disintegrazione* (+12 contatto a distanza; CD 23).

Proprietà: *Anello di protezione+2, mantello del carisma+4, polvere della sparizione* (1 pizzico), pergamena di *trasformazione di Tenser*, 3.219 mo, 11 perle (110 mo ciascuna), 9 oggetti d'arte assortiti (700 mo ciascuno), borsa delle componenti degli incantesimi, filatterio.

Tevangia Zail, arcimago lich

Il lich noto come Tevangia Zail è un'antica creatura di crudele malvagità. In vita una potente maga che spesso vendeva i suoi servigi a re e imperatori, nella non morte ha percorso il sentiero dell'arcimago. Infine, cominciò a sperimentare qualcosa di simile

alla noia. Nella non vita le manca una sfida, e non è certa di come poter risolvere questa situazione. Sono così poche le creature che possono offrire una sfida alla sua potenza magica, dopotutto.

Il filatterio di Tevangia è un tradizionale contenitore di metallo, protetto da *anti-individuazione* (prova di livello dell'incantatore con CD 21 per trovarlo tramite divinazione).

Tevangia Zail di solito ha i seguenti incantesimi sempre attivi su di sé, e i loro effetti sono inclusi nelle statistiche seguenti, dove appropriato: *armatura magica* (+4 CA), *individuazione dello scrutamento*, *momento di prescienza* (bonus cognitivo di +20 su di un singolo attacco, prova di caratteristica o abilità contrapposta o tiro salvezza) e *vita falsata* (+15 pf). Ha una *contingenza* che attiva un *pelle di pietra* (riduzione del danno 10/adamantio) se attaccata con un'arma da mischia o a distanza. Ha anche speso tre *desideri* per aumentare il suo punteggio di Intelligenza.

Tevangia può servire da ottimo "nuovo" nemico per PG di alto livello. Se ode storie del loro potere e fama, potrebbe semplicemente presentarsi alla loro porta (o nel loro studio) e scatenare una raffica di mortali incantesimi. In alternativa, i personaggi potrebbero incontrarla come consigliere di un potente sovrano malvagio.

Tevangia Zail: Mezzelfa lich invocatrice 13/arcimaga 5; GS 20; non morto Medio (umanoide atipico); DV 18d12+3; pf 171; Iniz +2; Vel 9 m; CA 24, contatto 15, colto alla sprovvista 22; Att base +8; Lotta +7; Att o Att comp +7 contatto in mischia (1d8+5 energia negativa più paralisi, contatto); AS tocco danneggiante, aura di paura, tocco paralizzante, incantesimi; QS riduzione del danno 15/contundente e magia, scurovisione 18 m, tratti dei mezzelfi, immunità al freddo, elettricità, metamorfosi e incantesimi e capacità di influenza mentale, visione crepuscolare, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti, conoscenza arcana superiore; TS Temp +12, Rifl +10, Vol +17 (+19 contro ammaliamento); AL LM; For 8, Des 14, Cos -, Int 30, Sag 15, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +12, Cercare +23, Concentrazione +22, Conoscenze (arcane) +21, Conoscenze (piani) +21, Decifrare Scritture +16, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +22, Percepire Intenzioni +15, Sapienza Magica +36, Sopravvivenza +0 (+2 su altri piani, seguendo tracce); Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Allerta, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Focalizzati (invocazione), Incantesimi Focalizzati (trasmutazione), Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Rapidi, Robustezza, Scrivere Pergamene[3], Tempra Possente.

Tratti dei mezzelfi: I mezzelfi sono immuni agli effetti di sonno magico. Per tutti gli effetti legati alla razza, i mezzelfi sono considerati elfi.

Conoscenza arcana superiore: Maestro degli elementi, maestro della forma, potenza degli incantesimi (livello dell'incantatore +2), capacità magica (2 volte al giorno - *sciame di meteore* [+10 contatto a distanza; CD 29]).

Aura di paura (Sop): Volontà CD 20 nega.

Tocco paralizzante (Sop): Tempra CD 20 nega.

Incantesimi da mago preparati (20° livello dell'incantatore; scuole proibite ammaliamento e illusione): 0 - *individuazione del magico*, *lampo* (CD 20), *mano magica*, *raggio di gelo* (+10 contatto a distanza), *sigillo arcano*; 1° - *allarme*, *armatura magica*†, *colpo accurato*, *dardo incantato* (3), *incuti paura* (CD 21), *scudo*; 2° - *freccia acida di Melf* (+10 contatto a distanza), *frantumare* (CD 23), *grazia del gatto*, *resistere all'energia*, *ragnatela* (CD 22), *sfera infuocata* (CD 23), *vento sussurrante*, *vita falsata*†; 3° - *anti-individuazione*†, *dissolvi magie*, *fulmine* (CD 24), *palla di fuoco* (CD 24), *raggio di esaurimento* (+10 contatto a distanza; CD 23), *tocco del vampiro*, *volare*; 4° - *debilitazione* (+10 contatto a distanza), *individuazione dello scrutamento*†, *muro di ghiaccio* (CD 25), *pelle di pietra* solida, *paura* (CD 24), *porta dimensionale*, *scudo di fuoco*; 5° - *cono di freddo* (CD 26), *dardo incantato rapido*, *muro di forza*, *teletrasporto*; 6° - *carne in pietra* (CD 27), *catena di fulmini* (CD 27), *disintegrazione* (+10 contatto a distanza; CD 27), *dissolvi magie superiore*, *raggio incandescente rapido* (+10 contatto a distanza), *volare rapido*; 7° - *inversione della gravità* (CD 28), *lentezza intensificato* (CD 28), *palla di fuoco ritardata* (CD 28), *spruzzo prismatico* (CD 28), *transizione eterea*; 8° - *debilitazione rapida* (+10 contatto a distanza), *grido superiore* (CD 29), *momento di prescienza*†, *orrido avvizzimento* (CD 28); 9° - *fermare il tempo*, *mano stritolatrice di Bigby*, *risucchio di energia* (+10 contatto a distanza; CD 29 per rimuovere).

†Già lanciato.

Libro degli incantesimi: Come sopra più 0 - tutti eccetto ammaliamento e illusione; 1° - *caduta morbida*, *identificazione*, *protezione dal bene*, *raggio di indebolimento*, *ritirata rapida*; 2° - *alterare se stesso*, *comandare non morti*, *forma del toro*, *raggio incandescente*, *scassinare*, *trucco della corda*; 3° - *interdizione*, *nube maleodorante*, *rune esplosive*, *velocità*; 4° - *metamorfosi*, *muro di fuoco*, *occhio arcano*, *pelle di pietra*; 5° - *inviare*, *muro di pietra*, *occhi indagatori*, *sogno giornaliero*; 6° - *analizzare dweomer*, *campo anti-magia*, *creare non morti*, *globo di invulnerabilità*; 7° - *controllare non morti*, *teletrasporto superiore*; 8° - *corpo di ferro*, *muro prismatico*; 9° - *desiderio*, *forma eterea*.

Famiglio: Tevangia aveva in passato un famiglio topo, ma ha scelto di non evocarne uno nuovo, ritenendo un potenziale famiglio più una vulnerabilità che un vantaggio.

Proprietà: *Mantello di resistenza+3*, *anello di protezione+3*, *fascia dell'intelletto+6*, *verga di metamagia (potenziare)*, *fermaglio dello scudo* (101), pergamena arcana di teletrasporto superiore, 18.000 mo, 25 gemme (valore medio 300 mo), 20 oggetti d'arte (valore medio 1.100 mo), libro degli incantesimi, borsa delle componenti degli incantesimi.

VARIANTI DEL LICH

I lich sono vari quanto i personaggi giocanti. Ecco qui altre due varianti per le vostre campagne.

Lich buono

Sebbene sia concettualmente un ossimoro, l'idea di una creatura di allineamento buono che sceglie l'immortalità non morta a una vita normale è affascinante. Queste creature di solito si dedicano a una nobile causa: protezione di un luogo sacro, la preservazione della conoscenza e dell'apprendimento e così via.

Attacchi speciali: Scacciare non morti (Sop): Un lich buono può scacciare o distruggere non morti come un chierico di livello pari ai suoi DV. (Se il lich buono già possiede la capacità di scacciare non morti, trattarlo come se il suo livello effettivo di chierico per scacciare fosse di due livelli superiore al normale).

Qualità speciali: *Immunità allo scacciare* (Str): I lich buoni non possono essere scacciati o distrutti da chierici buoni, né da chierici neutrali con scacciate non morti. Quando un chierico neutrale o malvagio cerca di intimorire o comandare un lich buono, il lich viene invece scacciato o distrutto.

Un lich buono mantiene la normale aura di paura del lich, sebbene la possa alzare o abbassare con un'azione gratuita.

Modificatore GS: +1.

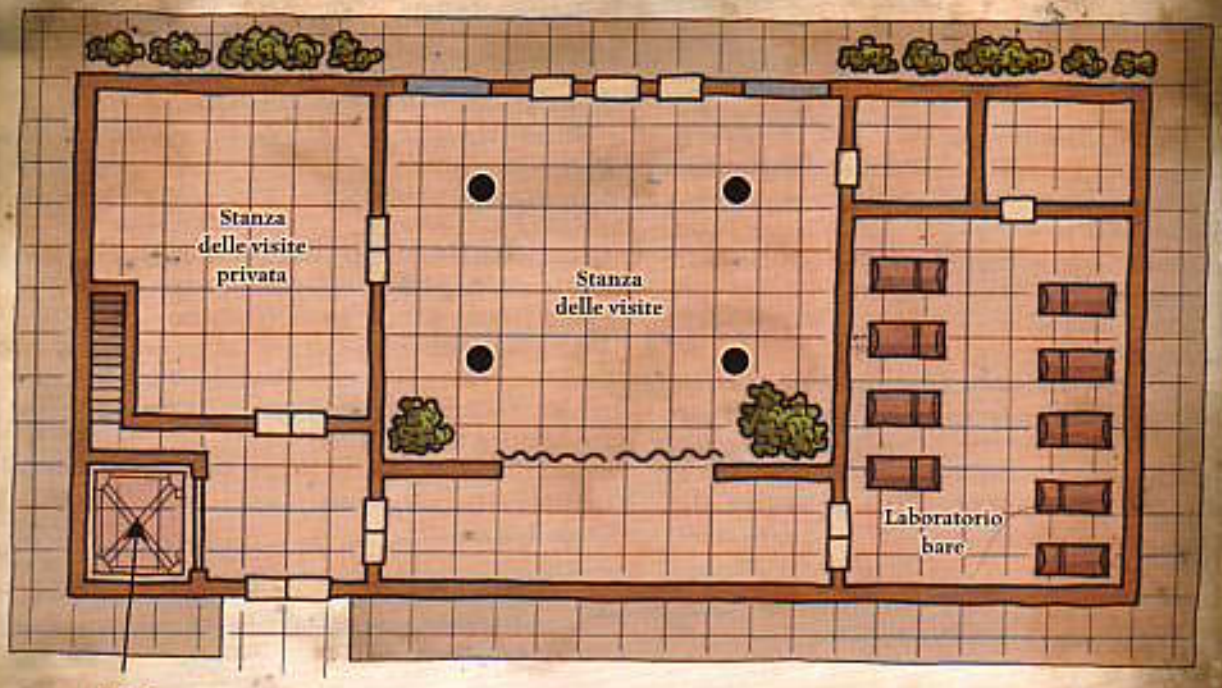
Lich immondo

Il lich immondo è un esterno malvagio (di solito un demone o diavolo) che raggiunge lo stato di lich. Un lich immondo deve possedere almeno cinque capacità magiche a volontà, il talento Creare Oggetti Meravigliosi, e un livello dell'incantatore di 11 o superiore per costruire il suo filatterio. Le creature eleggibili dal *Manuale dei Mostri* sono il barghest (minimo 11 DV), balor, glabrezu, marilith, nalfeshnee, succube, diavolo d'ossa, diavolo cornuto, diavolo di ghiaccio e diavolo della fossa. Il lich immondo mantiene tutte le capacità speciali che aveva in vita, e ottiene le tipiche capacità di un lich eccetto come indicato sotto.

Qualità speciali: La riduzione del danno di un lich immondo è 15/bene e contundente.

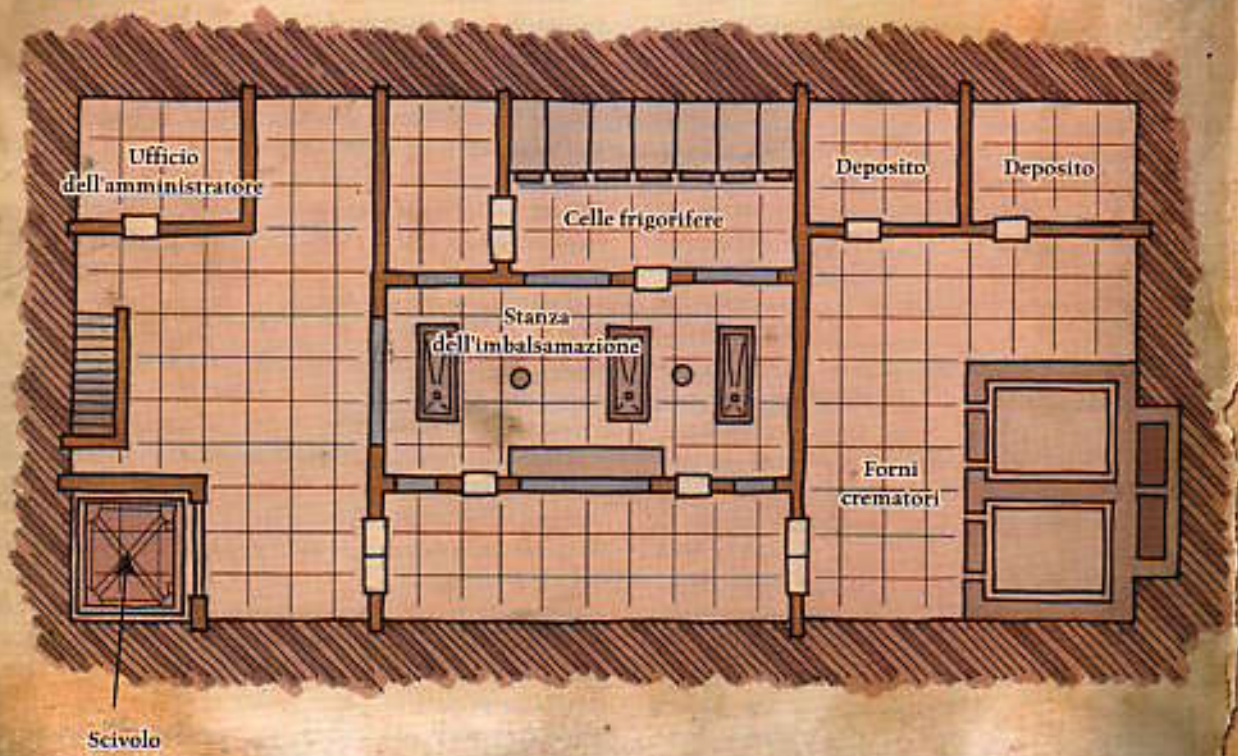
Modificatore GS: +0

Piano terra



Obitorio

Interrato



Un quadretto = 1,5 metri

SCHELETRI

La sezione seguente presenta una varietà di scheletri, organizzati per taglia da Piccolo a Mastodontico.

Topo crudele scheletro

Non morto Piccolo
Dadi Vita: 1d12 (6 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +4 Des, +1 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +0/-4
Attacco: Morso +1 in mischia (1d4)
Attacco completo: Morso +1 in mischia (1d4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche: For 10, Des 19, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Iniziativa Migliorata
Grado di Sfida: 1/3

Halfling combattente scheletro

Non morto Piccolo
Dadi Vita: 1d12 (6 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+1 taglia, +2 Des, +1 naturale, +1 scudo leggero di legno), contatto 13, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +0/-4
Attacco: Spada corta +1 in mischia (1d4/19-20) o artiglio +1 in mischia (1d3)
Attacco completo: Spada corta +1 in mischia (1d4/19-20) o 2 artigli +1 in mischia (1d3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +2, Vol +2
Caratteristiche: For 11, Des 15, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Iniziativa Migliorata
Grado di Sfida: 1/3

Coboldo combattente scheletro

Non morto Piccolo
Dadi Vita: 1d12 (6 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 14 (+1 taglia, +2 Des, +1 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +0/-3
Attacco: Lancia +0 in mischia (1d6-1/x3) o artiglio +0 in mischia (1d3)
Attacco completo: Lancia +0 in mischia (1d6-1/x3) o 2 artigli +0 in mischia (1d3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +2, Vol +2
Caratteristiche: For 9, Des 15, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Iniziativa Migliorata
Grado di Sfida: 1/3

Coccodrillo scheletro

Non morto Medio
Dadi Vita: 3d12 (19 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 9 m
Classe Armatura: 14 (+2 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +1/+5
Attacco: Morso +5 in mischia (1d8+6) o colpo di coda +5 in mischia (1d12+6)
Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d8+6) o colpo di coda +5 in mischia (1d12+6)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +3, Vol +3
Caratteristiche: For 19, Des 14, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Iniziativa Migliorata
Grado di Sfida: 1

Tasso crudele scheletro

Non morto Medio
Dadi Vita: 3d12 (19 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 3 m
Classe Armatura: 16 (+4 Des, +2 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +1/+3
Attacco: Artiglio +3 in mischia (1d4+2)
Attacco completo: 2 artigli +3 in mischia (1d4+2) e morso -2 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +5, Vol +3
Caratteristiche: For 14, Des 19, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Iniziativa Migliorata
Grado di Sfida: 1

Gnoll combattente scheletro

Non morto Medio
Dadi Vita: 2d12 (13 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+1 Des, +2 naturale, +2 scudo pesante di metallo), contatto 11, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +1/+3
Attacco: Ascia da battaglia +3 in mischia (1d8+2/x3) o artiglio +3 in mischia (1d4+2)
Attacco completo: Ascia da battaglia +3 in mischia (1d8+2/x3) o 2 artigli +3 in mischia (1d4+2)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +1, Vol +3
Caratteristiche: For 15, Des 12, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Iniziativa Migliorata
Grado di Sfida: 1

Orso bruno scheletro

Non morto Grande
Dadi Vita: 6d12 (39 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 13 (-1 taglia, +2 Des, +2 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +3/+15
Attacco: Artiglio +10 in mischia (1d8+8)
Attacco completo: 2 artigli +10 in mischia (1d8+8) e morso +5 in mischia (2d6+4)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +5
Caratteristiche: For 27, Des 15, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Iniziativa Migliorata
Grado di Sfida: 3

Deinonico scheletro

Non morto Grande
Dadi Vita: 4d12 (26 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +2/+10
Attacco: Speroni +5 in mischia (2d6+4)
Attacco completo: Speroni +5 in mischia (2d6+4) e 2 artigli anteriori +0 in mischia (1d3+2) e morso +0 in mischia (2d4+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +4, Vol +4
Caratteristiche: For 19, Des 17, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Iniziativa Migliorata
Grado di Sfida: 2

Orso crudele scheletro

Non morto Grande
Dadi Vita: 12d12 (78 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 13 (-1 taglia, +2 Des, +2 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +6/+20
Attacco: Artiglio +15 in mischia (2d4+10)
Attacco completo: 2 artigli +15 in mischia (2d4+10) e morso +10 in mischia (2d8+5)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +8
Caratteristiche: For 31, Des 15, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Iniziativa Migliorata
Grado di Sfida: 6

Cavallo da guerra pesante scheletro

Non morto Grande
Dadi Vita: 4d12 (26 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 13 (-1 taglia, +2 Des, +2 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +2/+10
Attacco: Zoccolo +5 in mischia (1d6+4)
Attacco completo: 2 zoccoli +5 in mischia (1d6+4) e morso +0 in mischia (1d4+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +3, Vol +4
Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Iniziativa Migliorata
Grado di Sfida: 2

Minotauro scheletro

Non morto Grande
Dadi Vita: 6d12 (39 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 12 (-1 taglia, +1 Des, +2 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +3/+11
Attacco: Ascia bipenne +6 in mischia (3d6+6/x3) o corno +6 in mischia (1d8+4)
Attacco completo: Ascia bipenne +6 in mischia (3d6+6/x3) e corno +1 in mischia (1d8+2); o 2 artigli +6 in mischia (1d6+4) e corno +1 in mischia (1d8+2)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +3, Vol +5
Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Iniziativa Migliorata
Grado di Sfida: 3

Ogre scheletro

Non morto Grande
Dadi Vita: 4d12 (26 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 11 (-1 taglia, +2 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +2/+11
Attacco: Randello pesante +6 in mischia (2d8+7) o artiglio +6 in mischia (1d6+5)
Attacco completo: Randello pesante +6 in mischia (2d8+7) o 2 artigli +6 in mischia (1d6+5)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +1, Vol +4
Caratteristiche: For 21, Des 10, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Iniziativa Migliorata
Grado di Sfida: 2

Athach scheletro

Non morto Enorme
Dadi Vita: 14d12 (91 pf)
Iniziativa: +6

VARIANTI DELLO SCHELETRO

Lo scheletro è una delle fondamenta del genere fantasy, comune sia negli stili di gioco horror che di azione. Per aggiungere un po' di varietà allo scheletro, provare ad aggiungere queste varianti alle vostre partite.

Scheletro agile

Uno scheletro agile può inseguire i personaggi attraverso terreni scoscesi, pareti di roccia, stretti passaggi e simili.

Iniziativa: Il modificatore di iniziativa di uno scheletro agile aumenta di 2 grazie alla sua Destrezza migliorata.

Velocità: Uno scheletro agile ha una velocità di scalare pari alla sua velocità base sul terreno.

Classe Armatura: La Classe Armatura dello scheletro agile e la CA di contatto aumenta di 2 grazie alla sua Destrezza migliorata.

Caratteristiche: Uno scheletro agile ottiene un bonus addizionale di +4 alla Destrezza.

Modificatore GS: +1/2.

Scheletro infuocato

Uno scheletro infuocato brucia di una fiamma insaziabile. Le varianti dello scheletro infuocato comprendono lo scheletro fulminante (che infligge danni da elettricità, immunità all'elettricità) e lo scheletro gelido (infligge danni da freddo, immunità al freddo).

Attacco: Gli attacchi naturali dello scheletro infuocato infliggono 1d6 danni addizionali da fuoco.

Qualità speciali: Gli scheletri infuocati hanno immunità al fuoco, ma non hanno immunità al freddo.

Modificatore GS: +1/2.

Scheletro perfido

Gli scheletri perfidi sembrano trarre un piacere deliberato nello squartare le loro vittime con i loro devastanti attacchi con gli artigli. Gli scheletri senza artigli non possono diventare scheletri perfidi.

Attacco: Gli attacchi di artiglio dello scheletro perfido infliggono danni come se lo scheletro fosse di una categoria di taglia superiore al normale (se la creatura è già Colossale, l'attacco di artiglio infligge 3d8 danni).

Attacchi speciali: *Squartare (Str)*: Se uno scheletro perfido colpisce con almeno due attacchi con gli artigli, afferra il corpo dell'avversario e ne strappa le carni. Questo attacco infligge automaticamente danni extra pari al doppio dei normali danni di un attacco di artiglio più 1,5 volte il bonus di Forza dello scheletro perfido.

Talenti: Gli scheletri perfidi ottengono Critico Migliorato (artiglio) come talento bonus.

Modificatore GS: +1.

Scheletro soldato

Lo scheletro soldato lavora meglio in gruppo e spesso ha origine nei campi di ossa delle battaglie. Gli scheletri soldati sono sempre scheletri umanoidi, giganti o di creature simili.

Attacchi speciali: *Collaborazione (Str)*: Uno scheletro soldato guadagna un bonus di circostanza +1 al suo tiro per colpire e alla sua Classe Armatura per ogni altro scheletro adiacente a lui. Se uno scheletro combattente fiancheggia un avversario, ottiene un ulteriore bonus di circostanza +1 agli attacchi contro quell'avversario.

Talenti: Se uno scheletro soldato impugna un'arma, possiede Arma Focalizzata in quell'arma come talento bonus. Lo scheletro soldato ottiene anche il talento Riflessi in Combattimento come talento bonus.

Modificatore GS: +1.

VAMPIRI

Questa sezione fornisce statistiche complete e linee guida di interpretazione per dieci diversi vampiri, insieme ad alcune varianti di vampiri.

ESEMPI DI VAMPIRI

Ogni vampiro è descritto come un individuo, sebbene molti abbiano statistiche generiche che possono essere utilizzate per qualsiasi vampiro di quella specie di creatura.

I vampiri in questa sezione condividono tutte le seguenti capacità speciali:

Forma alternativa (Sop): Un vampiro può assumere la forma di un pipistrello, pipistrello crudele, lupo o lupo crudele con un'azione standard. Questa capacità è simile all'incantesimo *metamorfosi* lanciato da un personaggio di 12° livello, eccetto che il vampiro non recupera punti ferita per il cambiamento di forma e deve scegliere tra le forme menzionate qui. Mentre è nella sua forma alternativa, il vampiro perde il suo attacco naturale di schianto e la capacità dominare, ma ottiene le armi naturali e gli attacchi speciali straordinari della sua nuova forma. Rimane in quella forma finchè non ne assume un'altra o all'alba successiva. (Se la creatura base non è terrestre, questo potere può permettere di assumere altre forme).

Risucchio di sangue (Str): Un vampiro può succhiare sangue da una vittima vivente con le sue zanne effettuando con successo una prova di lotta. Se immobilizza l'avversario, ne risucchia il sangue, infliggendo 1d4 danni da risucchio di Costituzione ogni round in cui lo mantiene immobilizzato. Con ogni attacco successivo riuscito, il vampiro ottiene 5 punti ferita temporanei che durano per 1 ora.

Figli della notte (Sop): I vampiri comandano le creature inferiori del mondo e una volta al giorno possono richiamare 1d6+1 sciami di topi, 1d4+1 sciami di pipistrelli o un branco di 3d6 lupi con un'azione standard. (Se la creatura base non è terrestre, questo potere può evocare altre creature di simile potenza). Le creature arrivano in 2d6 round e servono il vampiro per un massimo di 1 ora.

Creare progenie (Sop): Un umanoide o umanoide mostruoso ucciso dal risucchio di energia del vampiro si rianima come progenie vampirica (vedi "Progenie vampirica", pagina 205 del *Manuale dei Mostri*) 1d4 giorni dopo la sepoltura.

Se il vampiro invece risucchia la Costituzione della vittima a 0 o meno, la vittima ritorna come progenie se aveva 4 o meno DV e come vampiro se aveva 5 o più DV. In entrambi i casi, il nuovo vampiro o progenie è sotto il controllo del vampiro che l'ha creato e rimane suo schiavo fino alla distruzione del padrone. In un qualsiasi momento un vampiro non può tenere schiavi più progenie di un totale pari al doppio dei suoi Dadi Vita; qualsiasi progenie generata che ecceda questo limite è un vampiro o una progenie vampirica libera. Un vampiro schiavizzato può creare e schiavizzare progenie per proprio conto, quindi un vampiro maestro può controllare una gran quantità di vampiri inferiori tramite questo metodo. Un vampiro può liberare volontariamente una progenie schiavizzata per schiavizzarne una nuova, ma una volta libero, il vampiro o progenie vampirica non può più essere schiavizzato.

Riduzione del danno (Sop): Un vampiro ha riduzione del danno 10/argento e magia. Le armi naturali di un vampiro sono

considerate armi magiche al fine di superare la riduzione del danno.

Dominare (Sop): Un vampiro può frantumare la volontà di un avversario semplicemente guardandolo negli occhi. È simile a un attacco con lo sguardo, eccetto che il vampiro deve utilizzare un'azione standard, e coloro che si limitano a guardarlo non ne sono influenzati. Chiunque il vampiro prenda di mira deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o cadere immediatamente sotto l'influenza del vampiro come per un incantesimo *dominare persone* (12° livello dell'incantatore). La capacità ha un raggio di azione di 9 metri; la CD del tiro salvezza sulla Volontà è riportata per ciascuna creatura.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite da un attacco di schianto di un vampiro (o qualsiasi altra arma naturale in suo possesso) subisce due livelli negativi. Per ogni livello negativo inflitto, il vampiro ottiene 5 punti ferita temporanei che durano per 1 ora. Un vampiro può usare la sua capacità risucchio di energia una volta per round; la CD del tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere i livelli negativi è riportata per ciascuna creatura.

Guarigione rapida (Str): Un vampiro guarisce 5 danni ogni round finché ha almeno 1 punto ferita. Se viene ridotto a 0 punti ferita in combattimento, assume automaticamente forma gassosa e cerca di fuggire. Deve raggiungere la sua bara entro 2 ore o essere totalmente distrutto. (Può percorrere in 2 ore fino a 13,5 chilometri). Qualsiasi danno aggiuntivo inflitto al vampiro in forma gassosa non ha effetto. Una volta a riposo nella sua bara, il vampiro è indifeso. Recupera 1 punto ferita dopo 1 ora, e quindi non è più indifeso e riprende a guarire al ritmo di 5 punti ferita al round.

Forma gassosa (Sop): Con un'azione standard, un vampiro può assumere forma gassosa a volontà come per l'incantesimo omonimo (5° livello dell'incantatore), ma può rimanere in forma gassosa all'infinito e ha una velocità di volare di 6 metri con manovrabilità perfetta.

Movimenti del ragno (Str): Un vampiro può scalare superfice ripidi come con l'incantesimo *movimenti del ragno*.

Debolezze del vampiro: Nonostante tutto il loro potere, i vampiri hanno diverse debolezze.

Respingere un vampiro: I vampiri non possono tollerare il forte odore di aglio e non entreranno in aree che ne sono circondate. Allo stesso modo, si ritirano di fronte a uno specchio o un simbolo sacro presentatogli con convinzione. Questi oggetti non danneggiano il vampiro: servono solo a tenerlo distante. Un vampiro che si ritrae deve stare ad almeno 1,5 metri dalla creatura che impugna lo specchio o il simbolo sacro e non può toccarla o effettuare attacchi in mischia contro di essa per il resto dell'incontro. Tenere alla larga un vampiro richiede un'azione standard.

I vampiri non sono in grado di attraversare l'acqua corrente, sebbene possano esservi trasportati sopra mentre riposano nella loro bara o a bordo di una nave. Sono totalmente incapaci di entrare in una casa o altro edificio a meno che non siano invitati da qualcuno con l'autorità per farlo. Possono entrare liberamente nei luoghi pubblici, dato che per definizione sono aperti a tutti.

Uccidere un vampiro: Ridurre i punti ferita del vampiro a 0 o meno lo incapacità ma non sempre lo distrugge (vedi la nota riguardo guarigione rapida). Certi attacchi però, possono distruggere un vampiro.

Esporre un vampiro alla luce diretta del sole lo disorienta: può effettuare una singola azione di movimento o di attacco e viene distrutto completamente nel round successivo se non riesce a scappare. Allo stesso modo, immergere un vampiro nell'acqua corrente lo priva di un terzo dei suoi punti ferita ogni round finché non viene distrutto al termine del terzo round di immissione.

Conficcare un paletto di legno nel cuore di un vampiro uccide immediatamente il mostro. Egli però ritorna in vita se il paletto viene rimosso, a meno che il corpo non venga distrutto. Una tattica popolare è quella di decapitare la creatura e riempirne la bocca di ostie sacre (o il loro equivalente).

Baanmukh, minotauro immondo vampiro

Nelle profondità dell'Abisso, il signore dei demoni Baphomet ha generato un'intera razza di minotauri dal sangue di demone. Questi immondi uomini-toro combinano la ferocia del minotauro alla resistenza magica conferita dalla loro stirpe demoniaca.

Uno di questi minotauri immondi, chiamato Baanmukh, faceva parte di una squadra di assalto inviata dal signore dei demoni per combattere contro i servitori di Orcus, un principe dell'Abisso suo rivale. I minotauri vennero sopraffatti dai loro avversari non morti, e pochi giorni dopo Baanmukh risorse come vampiro.

Da allora ha ottenuto libertà dalla sua schiavitù e ha raggiunto il Piano Materiale, in cui dà la caccia alle sue prede con insolita astuzia (anche per un minotauro). I personaggi potrebbero incontrare Baanmukh da solo, in agguato in una buia foresta o catena sotterranea di grotte, o come capo di una banda di minotauri che lo considera un essere quasi divino.

Baanmukh: Minotauro immondo vampiro; GS 7; non morto Grande (umanoide mostruoso atipico, extraplanare); DV 6d12; pf 39; Iniz +6; Vel 9 m; CA 22, contatto 11, colto alla sprovvista 20; Att base +6; Lotta +17; Att +12 in mischia (1d8+7 più risucchio di energia, schianto) o +12 in mischia (1d8+7, corno); Att comp +12 in mischia (1d8+7 più risucchio di energia, schianto) e +7 in mischia (1d8+3, corno); Spazio/Portata 3 m/3 m; AS risucchio di sangue, figli della notte, creare progenie, dominare, risucchio di energia, carica poderosa 4d6+10, punire il bene; QS forma alternativa, riduzione del danno 10/argento e magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, forma gassosa, astuzia naturale, resistenza al freddo 10, elettricità 10 e fuoco 5, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 11, movimenti del ragno, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti, debolezze dei vampiri; TS Temp +4, Rifl +9, Vol +6; AL CM; For 25, Des 14, Cos -, Int 9, Sag 12, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +18, Cercare +11, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +6, Osservare +18, Percepire Intenzioni +9, Raggirare +9; Allerta[B], Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata[B], Riflessi in Combattimento[B], Riflessi Fulminei[B], Schivare[B], Seguire Tracce, Tempra Possente.

Dominare (Sop): Volontà CD 14 nega.

Risucchio di energia (Sop): Tempra CD 14 per eliminare 24 ore più tardi.

Astuzia naturale (Str): Sebbene i minotauri non siano particolarmente intelligenti, possiedono un'astuzia innata e capacità logica. Ciò gli fornisce immunità agli incantesimi *labirinto*, gli impedisce di perdersi e gli permette di seguire le tracce dei nemici. Inoltre, non vengono mai colti alla sprovvista.

Carica poderosa (Str): Un minotauro di solito inizia una battaglia caricando un avversario, abbassando la testa per portare in gioco le sue corna. In aggiunta ai normali benefici e pericoli della carica, ciò permette alla bestia di effettuare un singolo attacco con le corna con un bonus di attacco +12 che infligge 4d6+6 danni.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno Baanmukh può effettuare un normale attacco in mischia per infliggere 6 danni addizionali contro un avversario buono.

Proprietà: Pozione di grazia del gatto, pozione di resistenza all'acido, 1.400 mo e 2 gemme (ciascuna del valore di 700 mo).

Izrok Radja, drow vampiro

La maggior parte delle creature che diventano vampiri lo fanno come vittime inconsapevoli di un terribile nemico malvagio. Non è così per Izrok Radja. Questo drow necromante si infatuò dell'immortalità come succhiasangue durante i suoi primi studi sulla non morte, e fece diventare obiettivo della sua vittima il sottoporsi alla trasformazione in vampiro.

Alla fine, in un vicolo buio della città drow di Erehei-Cinlu, Radja ottenne ciò che voleva. Ma il necromante non aveva pensato a una vita da schiavo: il vampiro che gli aveva dato la vita eterna incontrò una rapida fine per mano di un gruppo di mercenari che il drow aveva pagato prima della sua morte.

Ora Izrok Radja vaga per gli infiniti tunnel del mondo sotterraneo come spaventosa creatura non morta. Di tanto in tanto visita le città di superficie per instillare terrore ai locali, solo per sparire sotto la superficie della terra dopo pochi giorni, settimane o mesi di devastazioni.

Izrok Radja: Elfo drow vampiro necromante 11; GS 14; non morto Medio (umanoide mostruoso atipico); DV 11d12+3; pf 74; Iniz +9; Vel 9 m; CA 24, contatto 18, colto alla sprovvista 19; Att base +5; Lotta +7; Att o Att comp +11 in mischia (1d6+3/18-20, *stocco del ferimento+1*) o +11 in mischia (1d6+3 più risucchio di energia, schianto); AS risucchio di sangue, figli della notte, creare progenie, dominare, risucchio di energia, incantesimi; QS forma alternativa, riduzione del danno 10/argento e magia, scurovisione 36 m, guarigione rapida 5, forma gassosa, cecità alla luce, resistenza al freddo 10 e elettricità 10, resistenza agli incantesimi 22, movimenti del ragno, capacità magiche, resistenza allo scacciare +8, tratti dei non morti, debolezze dei vampiri; TS Temp +5, Rifl +10, Vol +8 (+10 contro incantesimi); AL NM; For 14, Des 20, Cos -, Int 24, Sag 12, Car 20.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Cercare +13, Concentrazione +14, Conoscenze (arcane) +19, Conoscenze (religioni) +19, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +17, Osservare +16, Percepire Intenzioni +11, Raggirare +13, Sapienza Magica +19; Allerta[B], Arma Accurata, Iniziativa Migliorata[B], Resistenza allo Scacciare Migliorata†, Riflessi in Combattimento[B], Riflessi Fulminei[B], Robustezza, Schivare[B], Tempra Possente.

†Nuovo talento descritto a pagina 29.

Dominare (Sop): Volontà CD 20 nega.

Risucchio di energia (Sop): Tempra CD 20 per eliminare 24 ore dopo.

Cecità alla luce (Str): L'improvvisa esposizione a luce intensa (come la luce del sole o l'incantesimo *luce diurna*) acceca Izrok per 1 round. Nei round successivi, è abbagliato finché rimane nell'area colpita.

Capacità magiche: 1 volta al giorno ciascuno *luci danzanti, luminescenza, oscurità*. 11° livello dell'incantatore.

Incantesimi da mago preparati (11° livello dell'incantatore; scuole proibite invocazione e illusione): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, sigillo arcano, tocco di affaticamento* (+10 contatto in mischia; CD 17); 1° - *allarme, armatura magica, colpo accurato, incuti paura* (CD 18), *raggio di indebolimento* (2) (+10 contatto a distanza), *scudo*; 2° - *forza del toro, grazia del gatto, individuazione dei pensieri* (CD 19), *ragnatela* (CD 19), *tocco di idiozia* (+10 contatto in mischia), *vedere invisibilità, vita falsata*; 3° - *anti-individuazione, cerchio magico contro il bene, dissolvi magie, lentezza* (CD 20), *protezione dall'energia, raggio di esaurimento* (+10 contatto a distanza; CD 20), *tocco del vampiro*; 4° - *confusione* (CD 21), *debilitazione* (+10 contatto a distanza), *globo di invulnerabilità inferiore, pelle di pietra, scagliare maledizione* (CD 21); 5° - *muro di pietra, nebbia mentale* (CD 22), *onde di affaticamento, teletrasporto*; 6° - *sguardo penetrante* (CD 23), *suggestione di massa* (CD 23), *trasformazione di Tenser*.

Libro degli incantesimi: Come sopra più 0 - tutti eccetto invocazione e illusione; 1° - *charme su persone, foschia occultante, protezione dal bene, ritirata rapida, servitore inosservato, tocco gelido*; 2° - *alterare se stesso, freccia acida di Melf, movimenti del ragno, resistere all'energia, tocco del ghoul, trucco della corda*; 3° - *blocca persone, nube maleodorante, suggestione, volare*; 4° - *animare morti, evoca mostri IV, metamorfosi, occhio arcano*; 5° - *nube mortale, velo giornaliero*; 6° - *dissolvere superiore, evoca mostri VI*.

Proprietà: *Anello di protezione+3, stocco del ferimento+1, cerchietto di intelligenza+4*, polvere di diamante (500 mo), borsa delle componenti degli incantesimi, libro degli incantesimi.

Karadag, vampiro del mare

La sacerdotessa sahuagin Karadag è la dodicesima in una linea di sapienti vampiri della sua tribù, che risale indietro di quasi un millennio. Quando una giovane sacerdotessa supera una prova di conoscenze e ferocia, viene trasformata, ma assume la posizione di responsabilità solo se progetta la morte del vampiro che l'ha generata. Karadag trascorse solo tre anni come vampiro schiavizzato prima di disporre la propria ascensione. È ormai trascorso un decennio, e Karadag intende rimanere al potere per molti anni a venire.

Karadag gode del totale rispetto di tutti i sahuagin del suo territorio, compreso il principe di cui è consigliere. In battaglia, preferisce evocare squali immondi e mandarli a distruggere i suoi nemici. Di solito ha sempre intorno a sé un contingente di 5-8 sahuagin per proteggerla dagli attacchi di tribù rivali ed elfi acquatici.

Karadag: Sahuagin femmina vampira chierica 7; GS 11; non morto Medio (acquatico, umanoide mostruoso atipico); DV 9d12; pf 58; Iniz +7; Vel 9 m, nuotare 18 m; CA 28, contatto 13, colto alla sprovvista 25; Att base +7; Lotta +12; Att +13 in mischia (1d6+6 più risucchio di energia, schianto) o +11 a distanza (1d10+1/19-20, *balestra pesante+1*); Att comp +13 in mischia (1d6+5 più risucchio di energia, schianto) e +11 in mischia (1d4+2, morso) o +11 a distanza (1d10+1/19-20, *balestra pesante+1*); AS risucchio di sangue, frenesia sanguinaria, figli della notte, creare progenie, dominare, risucchio di energia, artigliare 1d4+2, intimorire non morti 4 volte al giorno (+3, 2d6+8, 7°), incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 9 m, riduzione del danno 10/argento e magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, sensibilità all'acqua dolce, forma gassosa, cecità alla luce, resistenza al freddo 10 e elettricità 10, parlare con gli squali, movimenti del ragno, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti, debolezze dei vampiri, dipendenza dall'acqua; TS Temp +7, Rifl +10, Vol +11; AL LM; For 20, Des 17, Cos -, Int 16, Sag 19, Car 13.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +6[B], Ascoltare +19[B], Cavalcare +5, Cercare +11, Concentrazione +8, Conoscenze (religioni) +10, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +16[B], Nuotare +13, Osservare +19[B], Percepire Intenzioni +19, Professione (cacciatore) +11[B], Raggirare +9, Sopravvivenza +4[B], Allerta[B], Aumentare Evocazione, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (evocazione), Iniziativa Migliorata[B], Multiattacco, Riflessi in Combattimento[B], Riflessi Fulminei[B], Schivare[B], Tempra Possente.

Percezione cieca (Str): Un sahuagin può localizzare le creature sott'acqua in un raggio di 9 metri. Questa capacità funziona solo quando il sahuagin è sott'acqua.

Frenesia sanguinaria: Una volta al giorno un sahuagin che subisce danni in combattimento entra in una frenesia nel round seguente, artigliando e mordendo follemente finché lui o il suo avversario è morto. Ottiene +2 alla Forza e subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura. Un sahuagin non può terminare volontariamente la sua frenesia.

Dominare (Sop): Volontà CD 15 nega.

Risucchio di energia (Sop): Tempra CD 15 per eliminare 24 ore dopo.

Sensibilità all'acqua dolce (Str): Un sahuagin totalmente immerso nell'acqua dolce deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o diventare affaticato. Anche se lo supera, deve ripetere il tentativo di tiro salvezza ogni 10 minuti in cui rimane immerso.

Cecità alla luce (Str): L'improvvisa esposizione a una luce intensa (come la luce del sole o l'incantesimo *luce diurna*) acceca Karadag per 1 round. Nei round successivi, è abbagliata mentre continua a operare sotto la luce intensa.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +11, danno 1d4+2. Karadag ottiene anche due attacchi di artigliare quando attacca mentre nuota.

Parlare con gli squali (Str): I sahuagin possono comunicare telepaticamente con gli squali fino a 45 metri di distanza. La comunicazione è limitata a concetti semplici come "cibo", "pericolo" e "nemici". I sahuagin possono utilizzare l'abilità Addestrare Animali per fare amicizia e addestrare gli squali.

Dipendenza dall'acqua (Str): I sahuagin possono sopravvivere fuori dell'acqua per 1 ora ogni 2 punti di Costituzione (dopodiché, riferirsi alla regole del soffocamento a pagina 304 della *Guida del* Dungeon Master). Dato che i non morti non respirano, Karadag non soffoca quando è fuori dell'acqua.

Incantesimi da chierico preparati (7° livello dell'incantatore): 0 - *guida, individuazione del magico* (2), *lettura del magico, resistenza, riparare*; 1° - *benedizione, favore divino, incuti paura* (CD 15), *protezione dal bene*[DM], *scudo entropico, scudo della fede*; 2° - *arma spirituale, estasiare* (CD 16), *evoca mostri II, forza del toro*[D], *silenzio* (CD 16); 3° - *evoca mostri III, oscurità profonda, scagliare maledizione* (CD 17), *veste magica*[D]; 4° - *evoca mostri IV, influenza sacrilega*[DM] (CD 18), *veleno* (+12 contatto in mischia; CD 18).

D: Incantesimo di dominio. Domini: Male (lancia gli incantesimi del male [M] a livello dell'incantatore +1). Forza (1 volta al giorno ottiene un bonus di +7 alla For per 1 round).

Proprietà: Bracciali dell'armatura+4, balestra pesante+1, quadrello assassino (elfo), *quadrello assassino* (sahuagin), 7 quadrelli, *amuleto dei pugni possenti+1, perla del potere* (incantesimo di 3° livello), *talismano della saggezza+2*, collana di corallo (350 mo), veste di conchiglie (100 mo).

Pyotar Umarov, paladino decaduto

In vita, Pyotar Umarov era un rispettato paladino tra i ranghi dei fedeli di Heironeous. Durante una sfortunata missione per liberare un remoto villaggio dagli assalti di un potente vampiro, Pyotar e i suoi compagni incapparono in una sfida più grande di loro. Il vampiro, un potente mago, uccise l'intera banda di combattenti e trasformò Pyotar in un vampiro. Riconoscendo l'oscuro potenziale di Pyotar, il mago evocò un terribile demone per conferire al paladino i poteri di una guardia nera.

Sono passati diversi mesi dalla morte e rinascita di Pyotar, ma egli è ancora una progenie schiavizzata del vampiro mago. I personaggi possono incontrarlo durante una missione per ritrovare il paladino scomparso, o nel mezzo di un'avventura scollegata. Se possibile, Pyotar potrebbe provare a ingannare i PG perché distruggano il suo padrone e lo liberino dalla schiavitù. Naturalmente, adesso Pyotar non è meno malvagio del suo padrone, e quindi potrebbe non essere la cosa migliore da fare.

Pyotar Umarov: Umano vampiro ex-paladino 1/guardia nera 10; GS 13; non morto Medio (umanoide atipico); DV 11d12; pf 71; Iniz +6; Vel 6 m; CA 29, contatto 12, colto alla sprovvista 27; Att base +11; Lotta +18; Att +18 in mischia (1d6+7 più risucchio di energia, schianto) o +21 in mischia (1d8+13, *spadone di adamantio+3*); Att comp +18 in mischia (1d6+7 più risucchio di energia, schianto) e +21/+16/+11 in mischia (1d8+13, *spadone di adamantio+3*); AS risucchio di sangue, figli della notte, creare progenie, dominare, risucchio di energia, intimorire non morti 8 volte al giorno (+5, 2d6+13, 8°), punire il bene 4 volte al giorno, attacco furtivo +3d6; QS forma alternativa, aura di disperazione, aura malvagia, riduzione del danno 10/argento e magia, benedizione oscura, scurovisione 18 m, *individuazione del bene*, guarigione rapida 5, servitore immondo, forma gassosa, uso dei veleni, resistenza al freddo 10 e elettricità 10, movimenti del ragno, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti, debolezze dei vampiri; TS Temp +16, Rifl +14, Vol +12; AL CM; For 25, Des 14, Cos -, Int 10, Sag 15, Car 20.

Abilità e talenti: Ascoltare +12, Cavalcare +12, Cercare +8, Conoscenze (religioni) +2, Diplomazia +7, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +10, Osservare +12, Percepire Intenzioni +16, Raggirare +13; Allerta[B], Attacco Poderoso, Combattere in Sella, Incalzare, Iniziativa Migliorata[B], Riflessi in Combattimento[B], Riflessi Fulminei[B], Schivare[B], Spezzare Migliorato.

Aura di disperazione (Sop): Pyotar Umarov irradia un'aura maligna che provoca una penalità di -2 a tutti i tiri salvezza dei nemici entro 3 metri da lui.

Dominare (Sop): Volontà CD 20 nega.

Risucchio di energia (Sop): Tempra CD 20 per eliminare dopo 24 ore.

Uso dei veleni (Str): Pyotar Umarov non corre mai il rischio di avvelenarsi quando applica del veleno o positossina ad una lama.

Punire il bene (Sop): Quattro volte al giorno, Pyotar Umarov può effettuare un normale attacco in mischia con un +5 al colpire per infliggere 11 danni addizionali contro un avversario buono.

Incantesimi da guardia nera preparati (10° livello dell'incantatore): 1° - *arma corrotta, incuti paura* (CD 13), *infliggi ferite leggere* (CD 13); 2° - *forza del toro, infliggi ferite moderate* (CD 14), *splendore dell'aquila*; 3° - *contagio* (CD 15), *protezione dall'energia*; 4° - *infliggi ferite critiche* (CD 16).

Proprietà: Armatura di piastre completa+3, spadone di adamantio+3, cintura della forza dei giganti+4, mantello di resistenza+2, stivali della velocità, pendente di rubino (3.000 mo).

Cavallo da guerra pesante immondo: GS 3; animale Grande; DV 6d8+18; pf 48; Iniz +1; Vel 15 m; CA 15, contatto 10, colto alla sprovvista 14; Att base +4; Lotta +12; Att +7 in mischia (1d6+4, zoccolo); Att comp +7/+7 in mischia (1d6+4, zoccoli) e +2 in mischia (1d4+2, morso); AS punire il bene; QS legame empatico, scurovisione 18 m, riduzione del danno 5/magia, eludere migliorato, visione crepuscolare, resistere al fuoco 5, resistere al freddo 5, olfatto acuto, condividere incantesimi, resistenza agli incantesimi 11; TS Temp +12, Rifl +4, Vol +4; AL CM; For 18, Des 13, Cos 17, Int 6, Sag 13, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Osservare +4; Correre, Resistenza Fisica.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno, la cavalcatura di Pyotar Umarov può effettuare un normale attacco in mischia per infliggere 6 danni addizionali contro un avversario buono.

Rafira, doppelganger assassino vampiro

Se tu potessi entrare dovunque ed essere chiunque, cosa faresti? L'abile rapinatrice e truffatrice doppelganger Rafira scoprì la risposta a questa domanda dopo essersi accidentalmente intrufolata nel maniero di un maestro vampiro. Quando si risvegliò due giorni più tardi, si riscoprì diventata uno dei servitori non morti del vampiro. Da allora, si è rivolta dai semplici furti all'assassinio, uccidendo coloro che si oppongono alla salita al potere del suo padrone in società, o chiunque possa apprendere il segreto della sua natura vampirica.

I personaggi potrebbero incappare in Rafira accidentalmente, trovandosi in prossimità di uno dei suoi "colpi". In alternativa, uno di loro (o qualcuno che conoscono) potrebbe diventare bersaglio del mortale assassino.

Rafira: Doppelganger femmina vampira ladra 2/assassina 2; GS 9; non morto Medio (umanoide mostruoso atipico); DV 8d12; pf 52; Iniz +8; Vel 9 m; CA 26, contatto 14, colto alla sprovvista 22; Att base

+6; Lotta +10; Att o Att comp +10 in mischia (1d6+4 più risucchio di energia, schianto); AS risucchio di sangue, figli della notte, creare progenie, attacco mortale, individuazione dei pensieri, dominare, risucchio di energia, attacco furtivo +2d6, incantesimi; QS forma alternativa, cambiare forma, riduzione del danno 10/argento e magia, scurovisione 18 m, eludere, guarigione rapida 5, forma gassosa, immunità al sonno e agli effetti di charme, uso dei veleni, resistenza al freddo 10 e elettricità 10, movimenti del ragno, percepire trappole +1, scoprire trappole, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti, debolezze dei vampiri; TS Temp +3, Rifl +16, Vol +7; AL NM; For 18, Des 18, Cos -, Int 15, Sag 16, Car 17.

Abilità e talenti: Ascoltare +17, Camuffare +17 (+19 recitazione), Cercare +10, Diplomazia +5, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +20, Osservare +17, Percepire Intenzioni +15, Raggirare +24; Allerta[B], Fintare Migliorato, Iniziativa Migliorata[B], Maestria in Combattimento, Riflessi in Combattimento[B], Riflessi Fulminei[B], Schivare[B], Tempra Possente.

Attacco mortale (Str): Se Rafira studia la sua vittima per 3 round e poi effettua un attacco furtivo con un'arma da mischia, può tentare di paralizzare la sua vittima per 1d6+2 round o ucciderla (Tempra CD 14).

Dominare (Sop): Volontà CD 17 nega.

Risucchio di energia (Sop): Tempra CD 17 per eliminare 24 ore dopo.

Attacco furtivo (Str): Rafira infligge 2d6 danni extra con un attacco riuscito contro un avversario colto alla sprovvista o ai fianchi, o contro un bersaglio a cui è stato negato il bonus alla Destrezza per qualsiasi motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, creature senza anatomia definita, e creature immuni ai danni extra dei colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Rafira può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma progettata a quel fine, come un manganello.

Cambiare forma (Sop): Rafira può assumere la forma di qualsiasi umanoide Piccolo o Medio. In forma umanoide perde i suoi attacchi naturali. Può restare nella sua forma umanoide finché non sceglie di assumerne un'altra. Un cambio di forma non può essere dissolto, ma Rafira ritorna alla sua forma naturale quando viene ridotta a 0 punti ferita o meno. Un incantesimo o capacità *visione del vero* rivela la sua forma naturale.

Individuazione dei pensieri (Sop): Rafira può continuamente utilizzare individuazione dei pensieri, come l'incantesimo omonimo (18° livello dell'incantatore; Volontà CD 15 nega). Può sopprimere o riprendere questa capacità con un'azione gratuita.

Eludere (Str): Se Rafira viene esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permetterebbe di effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno se supera il tiro salvezza.

Uso dei veleni (Str): Rafira non corre mai il rischio di avvelenarsi quando applica del veleno o positossina a una lama.

Scoprire trappole (Str): Rafira può trovare, disarmare o oltrepassare trappole con CD 20 o superiore. Può utilizzare l'abilità Cercare per trovare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + livello dell'incantesimo utilizzato per crearla). Se il risultato di Disattivare Congegni supera di 10 o più la CD della trappola, scopre il metodo per oltrepassarla senza attivarla o disarmarla.

Incantesimi da assassino conosciuti (2 al giorno; 2° livello dell'incantatore): 1° - *colpo accurato, foschia occultante, suono fantasma* (CD 13).

Proprietà: Bracciali dell'armatura+2, anello di invisibilità.

Riikos, derro vampiro sapiente

La pagheranno. La pagheranno tutti. Tutti quanti. I derro che l'hanno tradito, lasciandolo nelle grinfie del vampiro. Ma non solo quei derro, tutti i derro, ovunque si nascondano. I chierici umani di Pelor, che hanno distratto il suo maestro, lasciandolo solo. Sì, tutti i derro e tutti gli umani. Soffriranno tutti orribilmente, e moriranno in modo ancora più orribile.

Riikos è, se possibile, ancora più follemente sanguinario del tipico derro. La sua furtività naturale è aumentata dalla trasformazione, che lo ha reso straordinariamente difficile da individuare. Riikos può essere incontrato da solo o con un paio di progenie vampiriche, di origine derro o umana. Si nasconde tra le ombre, sempre alla ricerca di nuove vittime.

Riikos: Derro vampiro stregone 5; GS 10; non morto Piccolo (umanoide mostruoso atipico); DV 8d12+3; pf 52; Iniz +8; Vel 6 m; CA 27, contatto 17, colto alla sprovvista 23; Att base +5; Lotta +5; Att o Att comp +10 in mischia (1d4+4 più risucchio di energia, schianto) o +11 a distanza (1d6+1 più veleno, balestra leggera); AS risucchio di sangue, figli della notte, creare progenie, dominare, risucchio di energia, uso dei veleni, attacco furtivo +1d6, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, riduzione del danno 10/argento e magia, famiglio, guarigione rapida 5, forma gassosa, follia, resistenza al freddo 10 e elettricità 10, resistenza agli incantesimi 15, movimenti del ragno, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti, debolezze dei vampiri; TS Temp +4, Rifl +12, Vol +13; AL CM; For 19, Des 18, Cos -, Int 12, Sag 7[*], Car 22[*].

Abilità e talenti: Ascoltare +12, Camuffare +6 (+8 recitazione), Cercare +9, Conoscenze (arcane) +6, Diplomazia +8, Intimidire +8, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +20, Osservare +8, Percepire Intenzioni +6, Raggirare +21, Sapienza Magica +3; Allerta[B], Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata[B], Riflessi in Combattimento[B], Riflessi Fulminei[B], Robustezza, Schivare[B], Tempra Possente.

Dominare (Sop): Volontà CD 20 nega.

Risucchio di energia (Sop): Tempra CD 20 per eliminare 24 ore dopo.

Famiglio: Donnola, animale Minuscolo; DV 5d8; pf 26; Iniz +2; Vel 6 m, scalare 6 m; CA 17, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +5; Lotta -7; Att o Att comp +7 in mischia (1d3-4, morso); AS trasmettere incantesimi a contatto; QS legame empatico, eludere migliorato, condividere incantesimi, parlare con il padrone; TS Temp +2, Rifl +6, Vol +7; AL NM; For 3, Des 15, Cos 10, Int 8, Sag 12, Car 5.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Conoscenze (arcane) +7, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +11, Osservare +10, Raggirare +21; Arma Accurata.

Follia (Str): I derro utilizzano il modificatore di Carisma ai tiri salvezza sulla Volontà anziché il modificatore di Saggezza, e sono immuni agli effetti di confusione e demenza. Un derro non può recuperare la sanità in nessun modo salvo gli incantesimi *miracolo* o *desiderio*.

[*]La follia razziale dei derro fornisce un bonus di +6 al loro punteggio di Carisma e una penalità di -6 al punteggio di Saggezza. Un derro che recupera la sanità ottiene 6 punti di Saggezza e perde 6 punti di Carisma.

Uso dei veleni (Str): I derro di solito hanno con sé 2d4 dosi di olio di sangue verde o di veleno di ragno mostruoso Medio (vedi "Veleno", pagina 298 della *Guida del* Dungeon Master), che applicano ai loro quadrelli da balestra. I derro non corrono il rischio di avvelenarsi quando manipolano veleni o positossine.

Capacità magiche: A volontà - *oscurità, suono fantasma* (CD 16); 1 volta al giorno - *frastornare* (CD 16), *suono dirompente* (CD 18). 3° livello dell'incantatore.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/6 al giorno; 5° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, messaggio, raggio di gelo* (+10 contatto a distanza), *tocco di affaticamento* (+9 contatto in mischia; CD 16); 1° - *camuffare se stesso, raggio di indebolimento* (+9 contatto a distanza), *scudo, stretta folgorante* (+10 contatto in mischia); 2° - *sfocatura, tocco di idiozia* (+10 contatto in mischia).

Proprietà: Anello *di protezione*+2, *bracciali dell'armatura*+2, balestra *leggera ricercante*+1, 10 quadrelli da balestra, *guanti del potere arcbesco*, *bacchetta dello splendore dell'aquila* (30 cariche), olio di sangue verde (5 dosi), lama di morte (2 dosi), 3.600 mo, borsa delle componenti degli incantesimi.

Satoris, cacciatore vampirico

Prima di morire, Satoris faceva parte di un gruppo di yuan-ti inviati a negoziare un trattato con dei vampiri. I vampiri non si dimostrarono interessati, e gli yuan-ti vennero massacrati.

Satoris si rianimò giorni dopo come vampiro, e tornò dalla sua gente. Ora però è al servizio dei vampiri, non dell'abominazione yuan-ti che governa la sua gente. Aspetta il momento appropriato per colpire, sperando di uccidere l'abominazione e aprire la strada a un attacco degli altri vampiri.

I PG possono incontrare Satoris come componente di una banda di cacciatori di yuan-ti. Se pensa di poter sfruttare i personaggi, potrebbe stringere con loro un accordo per agire assieme contro i suoi simili. Naturalmente, tradirà i PG appena ne avrà convenienza.

Satoris: Yuan-ti sanguepuro vampiro ranger 3; GS 8; non morto Medio (umanoide mostruoso atipico); DV 7d12; pf 45; Iniz +8; Vel 9 m; CA 29, contatto 14, colto alla sprovvista 25; Att base +6; Lotta +9; Att +11 in mischia (1d6+4 più 1 Cos/18-20, *scimitarra del ferimento*+1) o +10 in mischia (1d6+3 più risucchio di energia, schianto); Att comp +9/+4 in mischia (1d6+4 più 1 Cos/18-20, *scimitarra del ferimento*+1) e +8 in mischia (1d6+3 più risucchio di energia, schianto); AS risucchio di sangue, figli della notte, creare progenie, dominare, risucchio di energia, nemico prescelto (umani) +2, capacità magiche; QS forma alternativa, riduzione del danno 10/argento e magia, scurovisione 18 m, *individuazione del veleno*, guarigione rapida 5, forma gassosa, resistenza al freddo 10 e elettricità 10, resistenza agli incantesimi 17, movimenti del ragno, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti, debolezze dei vampiri, empatia selvatica +6 (+2 bestie magiche); TS Temp +4, Rifl +2, Vol +6; AL CM; For 17, Des 18, Cos -, Int 14, Sag 12, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +13, Camuffare +6*, Cercare +10, Concentrazione +10, Conoscenze (locali) +6, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +17, Osservare +16, Percepire Intenzioni +9, Raggirare +11, Sopravvivenza +10; Allerta[B], Combattere alla Cieca[B], Combattere con Due Armi[B], Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Resistenza Fisica[B], Riflessi in Combattimento[B], Riflessi Fulminei[B], Schivare[B], Seguire Tracce[B].

Forma alternativa (Mag): Uno yuan-ti vampiro può assumere la forma di una vipera da Minuscola a Grande. Sostituisce la normale capacità magica forma alternativa dello yuan-ti.

Individuazione del veleno (Mag): Tutti gli yuan-ti possiedono la capacità psionica di individuare il veleno come l'incantesimo omonimo (6° livello dell'incantatore).

Dominare (Sop): Volontà CD 16 nega.

Risucchio di energia (Sop): Tempra CD 16 per eliminare 24 ore dopo.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *charme su persone* (CD 14), *incuti paura* (CD 14), *intralciare* (CD 14), *oscurità*, *trance animale* (CD 15). 4° livello dell'incantatore.

Proprietà: *Cuoio borchiato*+2, *buckler*+2, *scimitarra del ferimento*+1, 4 minuscoli rubini (500 mo ciascuno), 80 mp.

Shamila Garrick, pifferaio vampiro

Per molti anni, Shamila Garrick visse da benvoluta intrattenitrice della strada specializzata nel divertire i bambini con la sua musica e i suoi racconti. La sua scomparsa, circa un anno fa, suscitò una grande tristezza tra gli abitanti della città, ma molti si limitarono a pensare che avesse fatto le valigie e si fosse trasferita, vittima della voglia di viaggiare.

Erano ben lungi dal sospettare che l'amichevole gnoma fosse caduta vittima di un'orribile mostro succhia-sangue. Quando il suo padrone fu ucciso qualche mese dopo, la gentile intrattenitrice divenne un vampiro libero. Tornata alle strade in cui un tempo era amata, Shamila pose lo sguardo sulle prede più innocenti e deboli: i bambini. Oggi, fa uso dei suoi poteri vampirici e capacità bardiche per controllare la mente delle giovani vittime, attirandole in luoghi bui dove soddisfa la sua sete di sangue fresco. Evita il più possibile il contatto con gli adulti, sebbene sia perfettamente in grado di sconfiggere anche un piccolo contingente di guardie.

Il modo più probabile in cui i personaggi possano incontrare Shamila è di venire ingaggiati o ricevere la missione di ritrovare uno o più bambini scomparsi. Se i personaggi hanno dei figli, potrebbero addirittura mettersi alla ricerca di uno di essi. Per una svolta particolarmente orrorifica della vicenda, i PG potrebbero dover combattere le progenie vampiriche generate dalle giovani vittime di Shamila.

Shamila Garrick: Gnoma vampira barda 10; GS 12; non morto Piccolo (umanoide atipico); DV 10d12; pf 65; Iniz +8; Vel 6 m; CA 26, contatto 15, colto alla sprovvista 22; Att base +7; Lotta +4; Att o Att comp +12 in mischia (1d4+4 più risucchio di energia, schianto); AS musica bardica 10 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio +2, ispirare grandezza, *suggestione*), risucchio di sangue, figli della notte, creare progenie, dominare, risucchio di energia, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, conoscenze bardiche +13, riduzione del danno 10/argento e magia, scurovisione 18 m, *individuazione del veleno*, guarigione rapida 5, forma gassosa, tratti degli gnomi, visione crepuscolare, resistenza al freddo 10 e elettricità 10, capacità magiche, movimenti del ragno, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti, debolezze dei vampiri; TS Temp +3 (+5 contro illusioni), Rifl +13 (+15 contro illusioni), Vol +9 (+11 contro illusioni); AL CM; For 12, Des 18, Cos -, Int 16, Sag 14, Car 20.

Abilità e talenti: Artigianato (alchimia) +5, Ascoltare +14, Camuffare +21 (+23 recitazione), Cercare +11, Conoscenze (locali) +16, Decifrare Scritture +11, Diplomazia +20, Intimidire +10, Intrattenere (danza) +13, Intrattenere (strumenti a fiato) +21, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +15, Osservare +12, Percepire Intenzioni +18, Raccogliere Informazioni +23, Raggirare +29, Rapidità di Mano +13, Utilizzare Oggetti Magici +19 (+21 pergamene); Abilità Focalizzata (Utilizzare Oggetti Magici), Allerta[B], Arma Accurata, Capacità Focalizzata (dominare), Creare Oggetti Meravigliosi, Iniziativa Migliorata[B], Riflessi in Combattimento[B], Riflessi Fulminei[B], Schivare[B].

Musica bardica: Utilizza la musica bardica dodici volte al giorno. Vedi i privilegi di classe del bardo a pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

Controcanto (Sop): Utilizza la musica o la poesia per contrastare gli effetti magici che dipendono dal suono.

Affascinare (Mag): Utilizza la musica o la poesia per affascinare una o più creature.

Ispirare competenza (Sop): Utilizza la musica o la poesia per aiutare un alleato a riuscire in un'azione.

Ispirare coraggio (Sop): Utilizza la musica o la poesia per rincuorare i nemici contro la paura e migliorare le loro capacità di combattenti.

Ispirare grandezza (Sop): Utilizza la musica o la poesia per ispirare grandezza in sé o in un alleato, conferendogli ulteriori capacità di combattimento.

Suggestione (Mag): Utilizza la musica o la poesia per imporre una suggestione (come l'incantesimo omonimo) su di una creatura che ha già affascinato.

Dominare (Sop): Volontà CD 22 nega.

Risucchio di energia (Sop): Tempra CD 20 per eliminare 24 ore dopo.

Tratti degli gnomi: Gli gnomi hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi. Gli gnomi hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro giganti.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, prestidigitazione, parlare con gli animali* (solo animali da tana, durata 1 minuto), *suono fantasma* (CD 15).

Incantesimi da bardo conosciuti (4/5/4/3/1 al giorno; 10° livello dell'incantatore): 0 - *aprire/chiudere, frastornare* (CD 15), *individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, ninna nanna* (CD 15); 1° - *camuffare se stesso, risata incontenibile di Tasha* (CD 16), *sonno, ventriloquio*; 2° - *grazia del gatto, immagine speculare, individuazione dei pensieri* (CD 17), *invisibilità*; 3° - *dissolvi magie, immagine maggiore, intermittenza, scolpire suono*; 4° - *blocca mostri* (CD 19), *ombra di una evocazione* (CD 19).

Proprietà: Giaco di maglia +1, *flauto del dolore, diadema della persuasione, bacchetta di infliggi ferite moderate* (40 cariche), pergamena arcana di *zona di silenzio*, pergamene arcane di *nebbia mentale* e *onde di affaticamento, pozione di allineamento impenetrabile.*

Skrall, gargoyle vampiro

Un tempo Skrall era al comando di uno stormo di gargoyle. Quando un branco di vampiri giunse nella parte della città dominata da Skrall, i gargoyle reagirono istintivamente per difendere le loro vette. Skrall non considerò la superiore astuzia dei vampiri, e lo stormo venne presto fatto a pezzi. Invece della morte, Skrall ottenne la non morte, e ora serve da cacciatore per il vampiro che lo ha generato.

Skrall può essere incontrato in qualsiasi città di ragionevoli dimensioni. Preferisce assalire i viaggiatori solitari, facendogli perdere i sensi prima di portarli al suo padrone. In alternativa, potrebbe avere ottenuto libertà dalla schiavitù, nel qual caso opera da minaccia letale per personaggi di basso livello.

Skrall: Gargoyle avanzato vampiro; GS 7; non morto Medio (umanoide mostruoso atipico, terra); DV 6d12+3; pf 42; Iniz +8; Vel 12 m, volare 18 m (media); CA 24, contatto 14, colto alla sprovvista 20; Att base +6; Lotta +11; Att +11 in mischia (1d6+5 più risucchio di energia, schianto); Att comp +11 in mischia (1d6+5 più risucchio di energia, schianto) e +9 in mischia (1d6+2, morso) e +9 in mischia (1d6+2, corno); AS risucchio di sangue, figli della notte, creare progenie, dominare, risucchio di energia; QS forma alternativa, riduzione del danno 10/argento e magia, scurovisione 18 m, immobilità, guarigione rapida 5, forma gassosa, resistenza al freddo 10 e elettricità 10, movimenti del ragno, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti, debolezze dei vampiri; TS Temp +2, Rifl +11, Vol +6; AL CM; For 21, Des 18, Cos -, Int 8, Sag 13, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +15, Cercare +7, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +17, Osservare +15, Percepire Intenzioni +9, Raggirare +8; Allerta[B], Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata[B], Multiattacco, Riflessi in Combattimento[B], Riflessi Fulminei[B], Robustezza, Schivare[B].

Dominare (Sop): Volontà CD 13 nega.

Risucchio di energia (Sop): Tempra CD 13 per eliminare 24 ore dopo.

Immobilità (Str): Un gargoyle può restare fermo per sembrare una statua. Un osservatore deve effettuare con successo una prova di Osservare con CD 20 per notare che il gargoyle è in realtà vivo.

Proprietà: 6.500 ma, 700 mo, 8 gemme (200 mo ciascuna).

Zenami, arpia vampiro

Già sadica in vita, l'arpia divenne il male incarnato quando si trasformò in vampiro. Con il suo canto ammaliante, un'arpia vampiro può facilmente attirare dozzine di vittime verso la morte, lasciando dietro di sé solo una pila di corpi privi di sangue.

Zenami è una tipica arpia vampiro. Si nasconde nelle paludi fuori di una piccola città, attirando gli incauti viaggiatori o esploratori a una fine anticipata.

Zenami: Arpia femmina vampiro, GS 6; non morto Medio (umanoide mostruoso atipico); DV 7d12; pf 45; Iniz +8; Vel 6 m, volare 24 m (media); CA 21, contatto 17, colto alla sprovvista 17; Att base +7; Lotta +10; Att +10 in mischia (1d6+3 più risucchio di energia, schianto); Att comp +10 in mischia (1d6+3 più risucchio di energia, schianto) e +5 in mischia (1d3+1, 2 artigli); AS risucchio di sangue, canto ammaliatore, figli della notte, creare progenie, dominare, risucchio di energia; QS forma alternativa, riduzione del danno 10/argento e magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, forma gassosa, resistenza al freddo 10 e elettricità 10, movimenti del ragno, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti, debolezze dei vampiri; TS Temp +2, Rifl +11, Vol +7; AL CM; For 16, Des 19, Cos -, Int 9, Sag 14, Car 21.

Abilità e talenti: Ascoltare +16, Cercare +8, Intimidire +9, Intrattenere (oratoria) +7, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +12, Osservare +12, Percepire Intenzioni +8, Raggirare +16; Allerta[B], Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata[B], Persuasivo, Riflessi in Combattimento[B], Riflessi Fulminei[B], Schivare[B].

Canto ammaliatore (Sop): La più insidiosa capacità di un'arpia è il suo canto. Quando Zenami canta, tutte le creature (salvo le arpie) in una propagazione di 90 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18 o restare ammaliate. Si tratta di un effetto sonoro, di influenza mentale e charme. Una creatura che riesce a salvarsi non può essere soggetta di nuovo al canto di Zenami prima che siano trascorse 24 ore.

Una vittima ammaliata si avvicina a Zenami, seguendo il percorso più diretto possibile. Se il percorso conduce a un'area pericolosa (attraverso il fuoco, giù da un precipizio o così via), la creatura può effettuare un secondo tiro salvezza. Le creature ammaliate non possono compiere altra azione oltre difendersi. (Quindi un guerriero non può fuggire o attaccare, ma non subisce alcuna penalità difensiva). Una vittima entro 1,5 metri da Zenami rimane lì ferma e non offre resistenza agli attacchi del mostro. L'effetto continua finché Zenami prosegue a cantare e per 1 round successivo. La capacità controcanto di un bardo permette alla creatura ammaliata di effettuare un nuovo tiro salvezza sulla Volontà.

Dominare (Sop): Volontà CD 18 nega.

Risucchio di energia (Sop): Tempra CD 18 per eliminare 24 ore dopo.

Proprietà: Due borse dell'impedimento, *pozione di invisibilità*, 4.500 ma, 900 mo, 4 gemme (valore medio 350 mo).

VARIANTI DEL VAMPIRO

Esistono numerose leggende riguardo vampiri che possiedono capacità strane o sconosciute. Queste varianti possono essere applicate a un archetipo di vampiro o alla scheda della progenie vampirica.

Vampiro anatema lunare

Un vampiro anatema lunare è vulnerabile alla luce della luna piena. Un vampiro anatema lunare esposto alla luce della luna piena è considerato *rallentato* (Volontà CD 15 nega). Se la luna è calante o crescente (ovvero non è ancora piena), il vampiro può subirne comunque gli effetti, ma ottiene un bonus di +4 al suo tiro salvezza. Le notti senza luna non hanno effetto negativo sui vampiri.

Modificatore GS: +0.

Vampiro persuasivo

Un vampiro persuasivo utilizza i poteri della parola per modificare le opinioni degli ascoltatori.

Attacchi speciali: Suggestione (Sop): Un vampiro persuasivo può imporre una suggestione su di un qualsiasi numero di bersagli entro 9 metri (Volontà nega). È l'equivalente di un incantesimo suggestione (12° livello dell'incantatore). Il vampiro può scegliere quali bersagli influenzare con questa capacità.

Il vampiro persuasivo perde l'attacco speciale dominare.

Modificatore GS: +0.

Vampiro psichico

Un vampiro psichico risucchia la forza mentale di una vittima, invece della salute fisica.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, prestidigitazione, parlare con gli animali* (solo animali da tana, durata 1 minuto), *suono fantasma* (CD 15).

Incantesimi da bardo conosciuti (4/5/4/3/1 al giorno; 10° livello dell'incantatore): 0 - *aprire/chiudere, frastornare* (CD 15), *individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, ninna nanna* (CD 15); 1° - *camuffare se stesso, risata incontenibile di Tasha* (CD 16), *sonno, ventriloquio*; 2° - *grazia del gatto, immagine specolare, individuazione dei pensieri* (CD 17), *invisibilità*; 3° - *dissolvi magie, immagine maggiore, intermittenza, scolpire suono*; 4° - *blocca mostri* (CD 19), *ombra di una evocazione* (CD 19).

Proprietà: Giaco di maglia+1, flauto del dolore, diadema della persuasione, bacchetta di infliggi ferite moderate (40 cariche), pergamena arcana di *zona di silenzio*, pergamene arcane di *nebbia mentale* e *onde di affaticamento, pozione di allineamento imperscrutabile.*

Skrall, gargoyle vampiro

Un tempo Skrall era al comando di uno stormo di gargoyle. Quando un branco di vampiri giunse nella parte della città dominata da Skrall, i gargoyle reagirono istintivamente per difendere le loro vette. Skrall non considerò la superiore astuzia dei vampiri, e lo stormo venne presto fatto a pezzi. Invece della morte, Skrall ottenne la non morte, e ora serve da cacciatore per il vampiro che lo ha generato.

Skrall può essere incontrato in qualsiasi città di ragionevoli dimensioni. Preferisce assalire i viaggiatori solitari, facendogli perdere i sensi prima di portarli al suo padrone. In alternativa, potrebbe avere ottenuto libertà dalla schiavitù, nel qual caso opera da minaccia letale per personaggi di basso livello.

Skrall: Gargoyle avanzato vampiro; GS 7; non morto Medio (umanoide mostruoso atipico, terra); DV 6d12+3; pf 42; Iniz +8; Vel 12 m, volare 18 m (media); CA 24, contatto 14, colto alla sprovvista 20; Att base +6; Lotta +11; Att +11 in mischia (1d6+5 più risucchio di energia, schianto); Att comp +11 in mischia (1d6+5 più risucchio di energia, schianto) e +9 in mischia (1d6+2, morso) e +9 in mischia (1d6+2, corno); AS risucchio di sangue, figli della notte, creare progenie, dominare, risucchio di energia; QS forma alternativa, riduzione del danno 10/argento e magia, scurovisione 18 m, immobilità, guarigione rapida 5, forma gassosa, resistenza al freddo 10 e elettricità 10, movimenti del ragno, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti, debolezze dei vampiri; TS Temp +2, Rifl +11, Vol +6; AL CM; For 21, Des 18, Cos -, Int 8, Sag 13, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +15, Cercare +7, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +17, Osservare +15, Percepire Intenzioni +9, Raggirare +8; Allerta[B], Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata[B], Multiattacco, Riflessi in Combattimento[B], Riflessi Fulminei[B], Robustezza, Schivare[B].

Dominare (Sop): Volontà CD 13 nega.

Risucchio di energia (Sop): Tempra CD 13 per eliminare 24 ore dopo.

Immobilità (Str): Un gargoyle può restare fermo per sembrare una statua. Un osservatore deve effettuare con successo una prova di Osservare con CD 20 per notare che il gargoyle è in realtà vivo.

Proprietà: 6.500 mo, 700 mo, 8 gemme (200 mo ciascuna).

Zenami, arpia vampiro

Già sadica in vita, l'arpia divenne il male incarnato quando si trasformò in vampiro. Con il suo canto ammaliante, un'arpia vampiro può facilmente attirare dozzine di vittime verso la morte, lasciando dietro di sé solo una pila di corpi privi di sangue.

Zenami è una tipica arpia vampiro. Si nasconde nelle paludi fuori di una piccola città, attirando gli incauti viaggiatori o esploratori a una fine anticipata.

Zenami: Arpia femmina vampiro; GS 6; non morto Medio (umanoide mostruoso atipico); DV 7d12; pf 45; Iniz +8; Vel 6 m, volare 24 m (media); CA 21, contatto 17, colto alla sprovvista 17; Att base +7; Lotta +10; Att +10 in mischia (1d6+3 più risucchio di energia, schianto); Att comp +10 in mischia (1d6+3 più risucchio di energia, schianto) e +5 in mischia (1d3+1, 2 artigli); AS risucchio di sangue, canto ammaliatore, figli della notte, creare progenie, dominare, risucchio di energia; QS forma alternativa, riduzione del danno 10/argento e magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, forma gassosa, resistenza al freddo 10 e elettricità 10, movimenti del ragno, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti, debolezze dei vampiri; TS Temp +2, Rifl +11, Vol +7; AL CM; For 16, Des 19, Cos -, Int 9, Sag 14, Car 21.

Abilità e talenti: Ascoltare +16, Cercare +8, Intimidire +9, Intrattenere (oratoria) +7, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +12, Osservare +12, Percepire Intenzioni +8, Raggirare +16; Allerta[B], Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata[B], Persuasivo, Riflessi in Combattimento[B], Riflessi Fulminei[B], Schivare[B].

Canto ammaliatore (Sop): La più insidiosa capacità di un'arpia è il suo canto. Quando Zenami canta, tutte le creature (salvo le arpie) in una propagazione di 90 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18 o restare ammaliate. Si tratta di un effetto sonoro, di influenza mentale e charme. Una creatura che riesce a salvarsi non può essere soggetta di nuovo al canto di Zenami prima che siano trascorse 24 ore.

Una vittima ammaliata si avvicina a Zenami, seguendo il percorso più diretto possibile. Se il percorso conduce a un'area pericolosa (attraverso il fuoco, giù da un precipizio o così via), la creatura può effettuare un secondo tiro salvezza. Le creature ammaliate non possono compiere altra azione oltre difendersi. (Quindi un guerriero non può fuggire o attaccare, ma non subisce alcuna penalità difensiva). Una vittima entro 1,5 metri da Zenami rimane lì ferma e non offre resistenza agli attacchi del mostro. L'effetto continua finché Zenami prosegue a cantare e per 1 round successivo. La capacità controcanto di un bardo permette alla creatura ammaliata di effettuare un nuovo tiro salvezza sulla Volontà.

Dominare (Sop): Volontà CD 18 nega.

Risucchio di energia (Sop): Tempra CD 18 per eliminare 24 ore dopo.

Proprietà: Due borse dell'impedimento, *pozione di invisibilità*, 4.500 ma, 900 mo, 4 gemme (valore medio 350 mo).

VARIANTI DEL VAMPIRO

Esistono numerose leggende riguardo vampiri che possiedono capacità strane o sconosciute. Queste varianti possono essere applicate a un archetipo di vampiro o alla scheda della progenie vampirica.

Vampiro anatema lunare

Un vampiro anatema lunare è vulnerabile alla luce della luna piena. Un vampiro anatema lunare esposto alla luce della luna piena è considerato *rallentato* (Volontà CD 15 nega). Se la luna è calante o crescente (ovvero non è ancora piena), il vampiro può subirne comunque gli effetti, ma ottiene un bonus di +4 al suo tiro salvezza. Le notti senza luna non hanno effetto negativo sui vampiri.

Modificatore GS: +0.

Vampiro persuasivo

Un vampiro persuasivo utilizza i poteri della parola per modificare le opinioni degli ascoltatori.

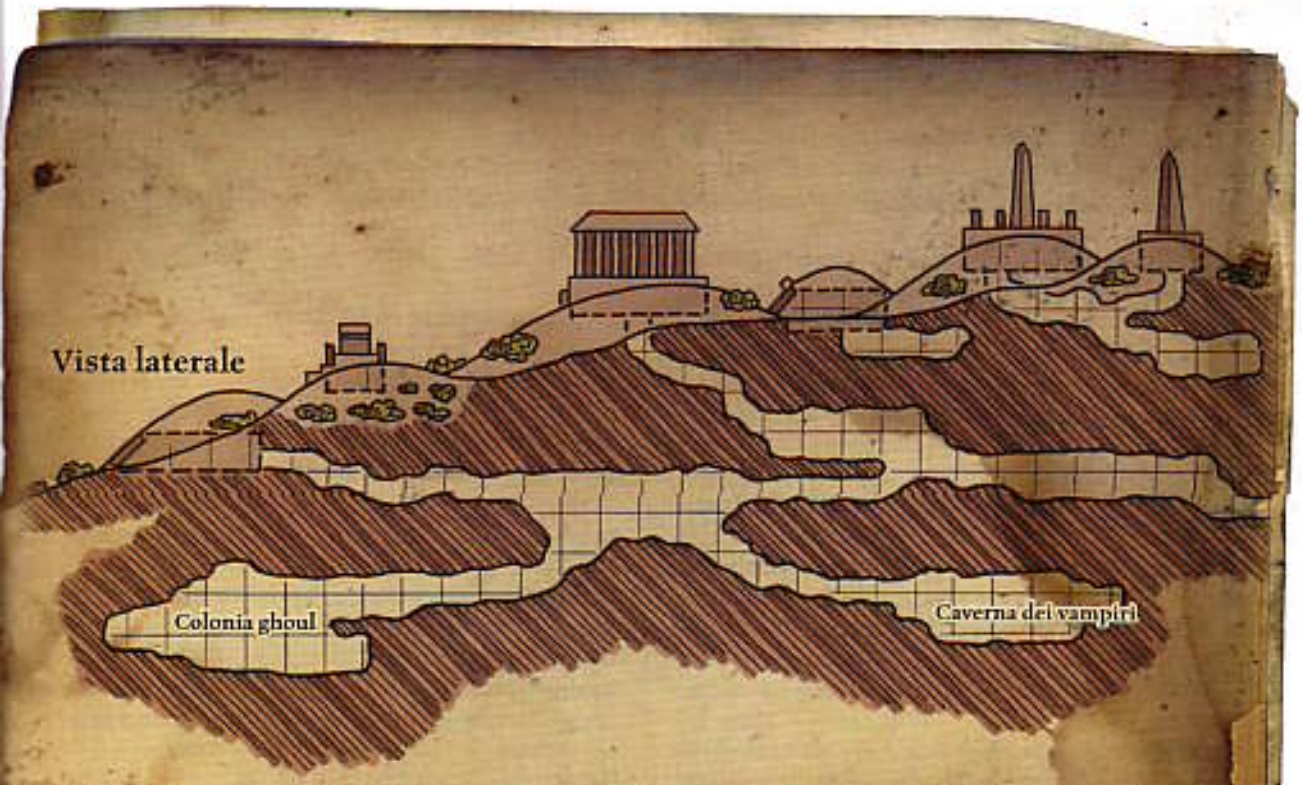
Attacchi speciali: Suggestione (Sop): Un vampiro persuasivo può imporre una suggestione su di un qualsiasi numero di bersagli entro 9 metri (Volontà nega). È l'equivalente di un incantesimo *suggestione* (12° livello dell'incantatore). Il vampiro può scegliere quali bersagli influenzare con questa capacità.

Il vampiro persuasivo perde l'attacco speciale dominare.

Modificatore GS: +0.

Vampiro psichico

Un vampiro psichico risucchia la forza mentale di una vittima, invece della salute fisica.



Campo dei tumuli

Attacchi speciali: Risucchio di Saggezza (Sop): Con un attacco di contatto o schianto riuscito, un vampiro psichico risucchia 1d6 punti di Saggezza al bersaglio, e simultaneamente ottiene 5 punti ferita temporanei che durano per 1 ora. Lo può fare una volta per round. Inoltre, ogni creatura vivente entro 3 metri da un vampiro psichico subisce 1 danno da risucchio alla Saggezza per round (Volontà nega; CD 10 + 1/2 dei DV del vampiro + modificatore di Car del vampiro). Un vampiro psichico non ottiene punti ferita temporanei da questo effetto. Un vampiro psichico può sopprimere e riattivare la sua aura risucchia Saggezza con un'azione standard.

Un vampiro psichico non possiede la capacità di risucchio di energia del vampiro.

Modificatore GS: +0.

Vampiro sciame

Il vampiro sciame può assumere la forma di uno sciame di creatura.

Qualità speciali: Invece delle normali forme indicate per la capacità forma alternativa del vampiro, il vampiro sciame può assumere la forma di uno sciame di topi o pipistrelli.

Modificatore GS: +0.

Vampiro selvaggio

Un vampiro selvaggio non possiede nulla della tradizionale personalità e persuasività del vampiro, affidandosi invece alla forza bruta. Piuttosto che agire da capi carismatici, i vampiri selvaggi formano branchi alla stessa maniera dei lupi.

Attacchi: Un vampiro selvaggio mantiene tutti gli attacchi della creatura base e ottiene anche due attacchi con gli artigli se già non li possiede. (Le creature senza mani ottengono invece attacchi di schianto, come un normale vampiro).

Danno: Gli attacchi con gli artigli di un vampiro selvaggio infliggono lo stesso danno di un attacco di schianto di un vampiro della stessa taglia.

Attacchi speciali: Il vampiro selvaggio perde l'attacco speciale dominare. Se il vampiro selvaggio possiede gli attacchi con l'artiglio, ogni artiglio infligge un livello negativo con un colpo andato a segno.

Caratteristiche: Aumentare la creatura base come segue: For +10, Des +4, Int -2, Sag +2. Come creature non morte, i vampiri selvaggi non ha punteggio di Costituzione.

Abilità: I vampiri selvaggi hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Saltare.

Modificatore GS: +0.

ZOMBI

La sezione seguente presenta diversi tipi di zombi, di taglia da Piccola a Enorme.

Topo crudele zombi

Non morto Piccolo
Dadi Vita: 2d12+3 (16 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura: 15 (+1 taglia, +2 Des, +2 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +1/-2
Attacco: Morso +3 in mischia (1d4+1) o schianto +3 in mischia (1d4+1)
Attacco completo: Morso +3 in mischia (1d4+1) o schianto +3 in mischia (1d4+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +2, Vol +3
Caratteristiche: For 12, Des 15, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Robustezza
Grado di Sfida: 1/2

Gnomo combattente zombi

Non morto Piccolo
Dadi Vita: 2d12+3 (16 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 11 (+1 taglia, -1 Des, +1 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +1/-2
Attacco: Schianto +3 in mischia (1d4+1)
Attacco completo: Schianto +3 in mischia (1d4+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +0, Rifl -1, Vol +3
Caratteristiche: For 13, Des 9, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Robustezza
Grado di Sfida: 1/2

Goblin combattente zombi

Non morto Piccolo
Dadi Vita: 2d12+3 (16 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 12 (+1 taglia, +1 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +1/-2
Attacco: Schianto +3 in mischia (1d4+1)
Attacco completo: Schianto +3 in mischia (1d4+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +0, Vol +3
Caratteristiche: For 13, Des 11, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Robustezza
Grado di Sfida: 1/2

Orso nero zombi

Non morto Medio
Dadi Vita: 6d12+3 (42 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 14 (+4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +3/+8
Attacco: Artiglio +8 in mischia (1d4+5) o schianto +8 in mischia (1d6+5)
Attacco completo: Artiglio +8 in mischia (1d4+5) o schianto +8 in mischia (1d6+5) o morso +8 in mischia (1d6+5)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +2, Vol +5
Caratteristiche: For 21, Des 11, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Robustezza
Grado di Sfida: 2

Gnoll combattente zombi

Non morto Medio
Dadi Vita: 4d12+3 (29 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 12 (-1 Des, +3 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +2/+5
Attacco: Schianto +5 in mischia (1d6+3)
Attacco completo: Schianto +5 in mischia (1d6+5)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +1, Vol +4
Caratteristiche: For 17, Des 8, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Robustezza
Grado di Sfida: 1

Arconte seguqio zombi

Non morto Medio
Dadi Vita: 12d12+3 (81 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 20 (-1 Des, +11 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +6/+9
Attacco: Morso +9 in mischia (1d8+3) o schianto +9 in mischia (1d6+3)
Attacco completo: Morso +9 in mischia (1d8+3) o schianto +9 in mischia (1d6+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +3, Vol +8
Caratteristiche: For 17, Des 8, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Robustezza
Grado di Sfida: 4

Skum zombi

Non morto Medio (Acquatico)
Dadi Vita: 4d12+3 (29 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 12 m
Classe Armatura: 14 (+4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +2/+7
Attacco: Morso +7 in mischia (2d6+5)
Attacco completo: Morso +7 in mischia (2d6+5) o artiglio +7 in mischia (1d4+5) o schianto +7 in mischia (1d6+5)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +1, Vol +4
Caratteristiche: For 21, Des 11, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Robustezza
Grado di Sfida: 1

Lupo mannaro (umano popolano) zombi, forma ibrida

Non morto Medio
Dadi Vita: 6d12+3 (42 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 17 (+1 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +3/+6
Attacco: Artiglio +6 in mischia (1d4+3) o schianto +6 in mischia (1d6+3)
Attacco completo: Artiglio +6 in mischia (1d4+3) o schianto +6 in mischia (1d6+3) o morso +6 in mischia (1d6+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +3, Vol +5
Caratteristiche: For 17, Des 13, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Robustezza
Grado di Sfida: 2

Lupo zombi

Non morto Medio
Dadi Vita: 4d12+3 (29 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +2/+4
Attacco: Morso +4 in mischia (1d6+2) o schianto +4 in mischia (1d6+2)
Attacco completo: Morso +4 in mischia (1d6+2) o schianto +4 in mischia (1d6+2)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +2, Vol +4
Caratteristiche: For 15, Des 13, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Robustezza
Grado di Sfida: 1

Centauro zombi

Non morto Grande
Dadi Vita: 8d12+3 (55 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +1 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +4/+13
Attacco: Zoccolo +8 in mischia (1d6+5) o schianto +5 in mischia (1d8+5)
Attacco completo: Zoccolo +8 in mischia (1d6+5) o schianto +5 in mischia (1d8+5)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +3, Vol +6
Caratteristiche: For 20, Des 12, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Robustezza
Grado di Sfida: 3

Gorilla crudele zombi

Non morto Grande
Dadi Vita: 10d12+3 (68 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 4,5 m
Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +1 Des, +7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +5/+16
Attacco: Artiglio +11 in mischia (1d6+7) o schianto +11 in mischia (1d8+7)
Attacco completo: Artiglio +11 in mischia (1d6+7) o schianto +11 in mischia (1d8+7) o morso +11 in mischia (1d8+7)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +7
Caratteristiche: For 24, Des 13, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Robustezza
Grado di Sfida: 3

Vrock zombi

Non morto Grande
Dadi Vita: 20d12+3 (133 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 15 m (maldestra)
Classe Armatura: 24 (-1 taglia, +1 Des, +14 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta: +10/+21
Attacco: Artiglio +16 in mischia (2d6+7) o schianto +16 in mischia (1d8+7)
Attacco completo: Artiglio +16 in mischia (2d6+7) o schianto +16 in mischia (1d8+7)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7, Vol +12
Caratteristiche: For 25, Des 13, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Robustezza
Grado di Sfida: 6

Behir zombi

Non morto Enorme
Dadi Vita: 18d12+3 (120 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 4,5 m
Classe Armatura: 23 (-2 taglia, +15 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta: +9/+26
Attacco: Morso +16 in mischia (2d4+13) o schianto +16 in mischia (2d6+9)
Attacco completo: Morso +16 in mischia (2d4+13) o schianto +16 in mischia (2d6+9)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +11
Caratteristiche: For 28, Des 11, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Robustezza
Grado di Sfida: 6

Idra a cinque teste zombi

Non morto Enorme
Dadi Vita: 10d12+3 (68 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m (3 quadretti), nuotare 6 m
Classe Armatura: 18 (-2 taglia, +10 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +5/+17
Attacco: 5 morsi +7 in mischia (1d10+4) o schianto +7 in mischia (2d6+4)
Attacco completo: 5 morsi +7 in mischia (1d10+4) o schianto +7 in mischia (2d6+4)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +3, Vol +7
Caratteristiche: For 19, Des 10, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Robustezza
Grado di Sfida: 4

Megaraptor zombi

Non morto Enorme
Dadi Vita: 16d12+3 (107 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 19 (-2 taglia, +1 Des, +10 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +8/+22
Attacco: Speroni +12 in mischia (2d8+6) o schianto +12 in mischia (2d6+6)
Attacco completo: 8 morsi +7 in mischia (1d10+4)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +10
Caratteristiche: For 23, Des 13, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti: Robustezza
Grado di Sfida: 5

Tutti gli zombi

Ambiente: Qualsiasi, generalmente lo stesso della creatura base
Organizzazione: Qualsiasi
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: Come la creatura base ma raddoppia i Dadi Vita (massimo 20), o "-" se la creatura base avanza per classe del personaggio
Modificatore di livello: -

VARIANTI DELLO ZOMBI

Lo zombi è di solito più associato all'orrore che alle avventure di azione. Queste varianti dello zombi rendono il tipico cadavere senza mente un po' più eccitante e spaventoso per i giocatori.

Zombi ammalato

Quale vettore migliore per una terribile malattia che un cadavere in putrefazione?

Attacchi speciali: Malattia (Str): Qualsiasi attacco in mischia riuscito di uno zombi ammalato espone il bersaglio a una malattia (febbre lurida). Qualsiasi creatura che effettui con successo un attacco senz'armi o naturale contro uno zombi ammalato è similmente esposto (un personaggio che lotta con uno zombi ammalato subisce una penalità di –4 al tiro salvezza per resistere all'infezione).

Modificatore GS: +1/2.

Zombi cacciatore

È abbastanza facile nascondersi da un normale zombi, ma gli zombi cacciatori possono seguire e trovare i nemici con il potere dell'olfatto acuto.

Qualità speciali: Gli zombi cacciatori hanno la capacità olfatto acuto.

Talenti: Gli zombi cacciatori ottengono Seguire Tracce come talento bonus.

Tiri salvezza: Il bonus ai tiri salvezza sulla Volontà dello zombi cacciatore aumenta di 2 grazie al loro migliore punteggio di Saggezza.

Caratteristiche: Gli zombi cacciatori hanno Saggezza 14.

Abilità: Ascoltare +6*, Osservare +6*. *Comprende un bonus razziale di +4.

Modificatore GS: +1/2.

Zombi immortale

Gli zombi del *Manuale dei Mostri* sono forti, ma uno zombi immortale è quasi inarrestabile.

Punti ferita: Uno zombi immortale riceve 2 pf per DV (grazie al talento Robustezza Migliorata; vedi sotto).

Qualità speciali: Uno zombi immortale ottiene guarigione rapida 5.

Talenti: Uno zombi immortale ottiene Robustezza Migliorata (vedi pagina 30) come talento bonus.

Modificatore GS: +1.

Zombi rapido

Gli zombi lenti sono divertenti. Sono facili da sfuggire a piedi e non possono affatto correre. Dopo un incontro con degli zombi rapidi, i personaggi non rideranno più.

Velocità: Sommare 9 metri alla velocità base sul terreno, fino a un massimo del doppio della normale velocità sul terreno base dello zombi. Gli zombi rapidi possono correre come di norma.

Classe Armatura: Lo zombi rapido ottiene un bonus di schivare +2 alla CA.

Qualità speciali: Lo zombi rapido non è ristretto a utilizzare una sola azione per round. Non può comunque attaccare più di una volta per round.

Modificatore GS: +1/2.

Zombi sanguinario

Lo zombi sanguinario non solo vuole distruggere i suoi nemici, ma vuole anche spaccarne il cranio e cibarsi di quello che contiene.

Attacco: Uno zombi sanguinario ottiene un attacco con il morso che infligge lo stesso danno del suo attacco di schianto (o del suo normale attacco con il morso, quale sia il migliore). (Gli zombi sanguinari possiedono anche un normale attacco di schianto, ma non lo usano).

Attacchi speciali: Risucchio di sangue (Str): Se lo zombi sanguinario ottiene un colpo critico con il suo morso contro una creatura vivente, la creatura subisce 1 danno alla Costituzione.

Talenti: Gli zombi sanguinari ottengono il talento Critico Migliorato (morso) come talento bonus.

Modificatore GS: +1.

CULTI DELLA NON MORTE

Che siano rappresentati dalla natura seducente del vampiro o dal grande potere del lich, i non morti hanno un fascino innegabile sui viventi. Nei secoli, sono sorti innumerevoli culti, conclavi e organizzazioni dedicati o guidati da morti viventi. Cinque di questi gruppi sono dettagliati di seguito per l'utilizzo in gioco. Ogni descrizione comprende note su come introdurre il culto nella campagna, oltre a un PNG di esempio affiliato al gruppo.

ACCADEMIA NECROMICA

L'Accademia Necromica fu fondata quasi centocinquanta anni fa dalla necromante Xilian, che cercava stabilire un luogo dove individui dalla simile mentalità avrebbero potuto radunarsi e condividere i segreti delle arti oscure. Nei due decenni successivi, Maestra Xilian formò gradualmente l'organizzazione, scegliendone personalmente i membri tra coloro che rispettavano (o adoravano) il potere della morte e della non morte. Presto ebbe a sua disposizione una congregazione di necromanti, sacerdoti malvagi e assassini professionisti.

Ma nell'Accademia si infiltrò un paladino/ladro di nome Rion, che utilizzò le sue conoscenze dei meccanismi interni del gruppo per organizzare un assalto da parte dei suoi oppositori. La maggior parte dei Necromici (il nome che si erano dati i membri dell'Accademia) vennero distrutti, e Xilian stessa si trovò sulla soglia della morte quando dei servitori leali la portarono via.

Dalle ceneri del peggior fallimento dell'Accademia sorse il suo primo grande successo. Incapaci di curare il corpo orribilmente martoriato di Maestra Xilian, i necromanti utilizzarono su di lei un processo innominabile, che la trasformò in un lich. Con un nuovo legame alla non vita, Xilian giurò vendetta contro i suoi nemici. Sapeva che la pazienza era sua alleata, e nel corso del secolo successivo, costruì in segreto una potente organizzazione dedicata alla morte e al male. Ora, il tempo di colpire si avvicina, ma ella esita, temendo la possibilità di un altro fallimento.

Oggi, l'Accademia Necromica si vanta della sua rigida dedizione al male rispetto alla politica, e quindi rimane principalmente neutrale malvagia. I singoli membri possono variare da questo ideale, ma l'Accademia stessa raramente si applica a metodi legali o caotici. Incarnazione di questo ideale è Xilian, la Maestra dell'Accademia e potente necromante. Come fondatrice dell'organizzazione e suo più potente membro, Xilian possiede una pazienza dovuta a più di un secolo di non vita. Non corre rischi inutili, sebbene conosca il valore del proprio coinvolgimento personale in momenti di crisi. Trascorre gran parte del suo tempo a insegnare agli studenti dell'Accademia, oltre a preparare piani a lungo termine per il futuro dell'organizzazione.

Come ci si potrebbe aspettare, l'Accademia dà il benvenuto sia ai vivi che ai morti, e tra i suoi membri vanta alcuni non morti (vampiri, spettri e simili). Per entrarvi a far parte, bisogna solo dimostrare un apprezzamento per le arti della morte, che sia più scientifico o... pratico.

Nella campagna

A meno che non si diriga una campagna malvagia, l'Accademia Necromica probabilmente svolge bene il ruolo di avversaria dei PG. I personaggi potrebbero udire voci di un gruppo di tombaroli o ladri di cadaveri, che a sua volta potrebbe condurli alla scoperta delle più infami attività dell'Accademia. In alternativa, l'Accademia potrebbe prendere di mira uno dei PG come probabile candidato per il vampirismo o simili trasformazione in non morto, contando sulla modifica dell'allineamento per rendere il personaggio più amichevole verso i suoi obiettivi. Oppure uno o più personaggi potrebbero essere alleati con le forze che

provocarono la prima caduta di Xilian e dell'Accademia. Se nel gruppo c'è un PG necromante non buono, l'Accademia potrebbe addirittura tentare di reclutarlo, ma solo dopo avere verificato l'allineamento del personaggio.

Ai bassi livelli è consigliato non porre i personaggi direttamente contro l'Accademia. I membri di più alto rango (come Xilian o Uther Kyush, descritto di seguito) potrebbero sicuramente sconfiggere da soli una compagnia di basso livello, e nessuno di loro esiterebbe a eliminare una seria minaccia all'organizzazione.

Membro di esempio

Dopo Maestra Xilian, il più rispettato membro dell'Accademia è Uther Kyush, che supervisiona tutti gli assassinii, raccolta di informazioni illecite e altre attività criminali dell'Accademia. La maggior parte dei Necromici apprezza il coinvolgimento personale di Kyush nelle operazioni giornaliere dell'Accademia, vedendolo molto più a contatto con i suoi membri di Xilian. Kyush utilizza due squadre di spie e tagliagola, composta ciascuna di tre ladri di 1° livello e guidata da un ladro di 2° livello. Kyush si separa raramente dalla sua guardia del corpo/amante Ronica (umana ladra 2/guerriera 2).

Uther Kyush: Elfo ladro 5/assassino 5; GS 10; umanoide Medio; DV 10d6+10; pf 49; Iniz +9; Vel 9 m; CA 23, contatto 16, colto alla sprovvista 23; Att base +6; Lotta +8; Att +9 in mischia (1d6+3/18-20 più veleno, *stocco*+1) o +12 a distanza (1d6+3/x3 più veleno, *arco corto*+1); Att comp +9/+4 in mischia (1d6+3/18-20 più veleno, *stocco*+1) o +12/+7 a distanza (1d6+3/x3 più veleno, *arco corto*+1); AS attacco mortale, tratti degli elfi, attacco furtivo +6d6, incantesimi; QS eludere, visione crepuscolare, uso dei veleni, scoprire trappole, percepire trappole +1, schivare prodigioso; TS Temp +3, Rifl +13, Vol +2 (+4 contro ammaliamenti); AL NM; For 14, Des 20, Cos 12, Int 12, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +13, Ascoltare +11, Camuffare +7, Cercare +17, Disattivare Congegni +15, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +19, Osservare +11, Scassinare Serrature +19, Sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce), Utilizzare Corde +7 (+9 con legami); Iniziativa Migliorata, Schivare, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Attacco mortale (Str): Se Uther studia la sua vittima per 3 round e poi effettua un attacco furtivo con un'arma da mischia, può tentare di paralizzare la sua vittima per 1d6+5 round o ucciderla (Tempra CD 16).

Tratti degli elfi: Gli elfi sono immuni agli effetti magici di sonno. Un elfo che passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare come se la stesse attivamente cercando.

Eludere (Str): Se Uther viene esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni con un tiro salvezza riuscito.

Uso dei veleni (Str): Uther non rischia mai di avvelenarsi accidentalmente quando applica del veleno o una positossina a una lama.

Attacco furtivo (Str): Uther infligge 6d6 danni extra con un attacco riuscito contro bersagli colti alla sprovvista o ai fianchi, o contro un bersaglio a cui è stato negato il suo bonus di Destrezza per qualsiasi ragione. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, creature senza anatomia definita e creature immuni ai danni extra dai colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Uther può scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata a questo fine, come un manganello.

Scoprire trappole (Str): Uther può trovare, disarmare o superare trappole con CD 20 o superiore. Può utilizzare l'abilità di Cercare per individuare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla). Se il risultato di Disattivare Congegni eccede di 10 o più la CD della trappola, egli scopre il modo di superarla senza attivarla o disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Uther mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando viene colto alla sprovvista o preso di mira da un avversario invisibile (perde comunque il suo bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Incantesimi da assassino conosciuti (4/2 al giorno; 5° livello dell'incantatore): 1° - *camuffare se stesso, caduta morbida, colpo accurato, foschia occultante*; 2° - *anti-individuazione, dissimulare, grazia del gatto.*

Proprietà: Armatura di cuoio+2, *anello di protezione*+1, *stocco*+1, *arco corto*+1, *buckler*+2, *guanti della destrezza*+2, 30 frecce perfette, 5 dosi di veleno di vespa gigante, *pozione di cura ferite moderate.*

CELATI TRA LE OMBRE

Questo culto è relativamente nuovo nel mondo, essendo stato formato un decennio fa dal teurgo mistico D'Milluhr. Secondo quanto sostiene, D'Milluhr ricevette una visione da un non morto demoniaco d'ombra di grande potere. In questa visione, al teurgo venne affidata la sacrilega missione di recuperare un terribile artefatto: la temuta *Bacchetta di Orcus.*

Da quel giorno, D'Milluhr ha operato incessantemente verso questo fine. Egli sapeva istintivamente che la sua ricerca sarebbe dovuta rimanere nascosta al mondo, e quindi rimase tra le ombre, senza mai esporsi troppo. Raccolse così un piccolo gruppo di alleati intorno alla sua causa, compresi ladri, divinatori e viaggiatori planari di ogni sorta. Attirò anche il servizio di alcuni volti, sebbene in verità non sappia perché questi non morti gli abbiano offerto la loro alleanza.

La verità, in caso D'Milluhr dovesse mai apprenderla, probabilmente lo renderebbe pazzo. La visione non era né un messaggio né una cerca divina, ma semplicemente un accidente del fato, un eco dei pensieri della divinità non morta Tenebrous (vedi pagina 18) quando si formò sul Piano Astrale. I volti (vedi pagina 130) si presentarono a D'Milluhr perché avvertirono un qualche legame tra il teurgo e il loro creatore, Tenebrous. Ancora peggio, la cerca stessa è priva di significato, dato che la creatura nota come Tenebrous ha recuperato la sua perduta bacchetta ed è tornato alla sua precedente identità, Orcus, Principe Demoniaco dei Non Morti.

Ma D'Milluhr non sospetta nulla di tutto ciò, e rimane febbrilmente intento a recuperare la "perduta" Bacchetta di Orcus. Batte ogni indizio, non importa quanto vago, che lo conduce in innumerevoli cerche a vuoto per i piani. Rifiuta qualsiasi suggerimento che la Bacchetta si trovi nelle mani di Orcus, affidandosi alla teoria che il suo misterioso patrono non gli avrebbe mai affidato l'incarico disperato di prendere la Bacchetta dalle mani del Principe Demoniaco dei Non Morti stesso.

Nella campagna

D'Milluhr e i suoi servitori potrebbero incappare nei personaggi durante una qualsiasi delle loro ricerche di informazioni. I PG non devono essere necessariamente coinvolti con Orcus, Tenebrous o anche vagamente collegati alla missione dei Celati. Fino a quando si riesca a immaginare un tenue legame tra le attività dei personaggi e la cerca del teurgo, l'incontro tra PG e Celati tra le Ombre può avvenire.

Oppure la cerca di D'Milluhr non è così folle come sembra. Forse sta davvero avvicinandosi all'attuale destinazione della Bacchetta (e magari questa non si trova adesso nelle mani di Orcus),

e i PG potrebbero apprendere del suo obiettivo e decidere di anticiparlo prima che ottenga il possesso di uno dei più malvagi artefatti di tutto il creato.

Membro di esempio

Tarek Duskwood è uno dei più competenti e leali servitori di D'Milluhr. Agisce sia da spia solitaria che da capo di un gruppo di ladri e guerrieri incaricati di seguirlo, a seconda delle necessità del teurgo. Sebbene appaia innocuo e amichevole, la sua reale personalità è fredda e maligna. Detto semplicemente, Tarek distruggerà chiunque gli si frapponga, e preferisce metodi che sono inutilmente dolorosi.

Tarek Duskwood: Halfling ladro 5/guerriero 2; GS 7; umanoide Piccolo; DV 5d6+5 più 2d10+2; pf 37; Iniz +7; Vel 6 m; CA 18, contatto 14, colto alla sprovvista 18; Att base +5; Lotta +2; Att o Att comp +10 in mischia (1d3+1, pugnale) o +10 a distanza (1d3+1, pugnale lanciato); AS attacco furtivo +3d6; QS eludere, scoprire trappole, percepire trappole +1, schivare prodigioso; TS Temp +6, Rifl +8, Vol +6 (+8 contro paura); AL NM; For 13, Des 16, Cos 12, Int 8, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +12, Cercare +9, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +20, Osservare +10, Percepire Intenzioni +10, Raccogliere Informazioni +10, Saltare -1, Scalare +5, Sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce); Arma Accurata, Combattere alla Cieca, Indagatore, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro.

Eludere (Str): Se Tarek viene esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni con un tiro salvezza riuscito.

Attacco furtivo (Str): Tarek infligge 3d6 danni extra con un attacco riuscito contro bersagli colti alla sprovvista o ai fianchi, o contro un bersaglio a cui è stato negato il suo bonus di Destrezza per qualsiasi ragione. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, creature senza anatomia definita e creature immuni ai danni extra dai colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Tarek può scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata a questo fine, come un manganello.

Scoprire trappole (Str): Tarek può trovare, disarmare o superare trappole con CD 20 o superiore. Può utilizzare l'abilità di Cercare per individuare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla). Se il risultato di Disattivare Congegni eccede di 10 o più la CD della trappola, egli scopre il modo di superarla senza attivarla o disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Tarek mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando viene colto alla sprovvista o preso di mira da un avversario invisibile (perde comunque il suo bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Proprietà: Armatura di cuoio borchiata d'ombra+1, 3 pugnali perfetti, *pozione di invisibilità*, *pozione di cura ferite moderate*, fermaglio d'ebano (700 mo).

ORDINE DI RUBINO

Questo culto venera Wee Jas, in particolare nella sua incarnazione come Guardiana della Morte. I membri si vantano della loro dedizione e disciplina e sono noti per la loro maestria della magia necromantica.

L'esistenza dell'Ordine di Rubino in una data città è di solito noto a tutti. Il culto rispetta qualsiasi governo domini il territorio, segue la legge, paga le tasse e così via. Attira tra le sue fila molti personaggi arcani, e sono anche di più coloro che cercano l'Ordine per ricevere brevi insegnamenti. In alcune città, l'Ordine fornisce consiglieri ai capi locali, o addirittura magistrati per i tribunali. I personaggi abituati a trattare i "culti" come bande di rinnegati saranno nei guai se tratteranno l'Ordine di Rubino allo stesso modo, dato che dispone di molti alleati, sia legittimi che non.

Nella campagna

Dei culti qui presentati, l'Ordine di Rubino è il più adatto come alleato di un tipico gruppo di PG. Come organizzazione legale neutrale, l'Ordine di Rubino può essere considerato affidabile, rendendolo una fonte sicura di informazioni e altre risorse per compagnie dalla simile mentalità. Monaci, maghi legali e stregoni, e altri personaggi che condividono la devozione per la disciplina, possono essere accettati o addirittura addestrati tra i ranghi dell'ordine.

Al contrario, l'Ordine di Rubino può diventare un acerrimo avversario dei PG, in particolare se questi personaggi tendono più al caos che alla legge (o anche se semplicemente disprezzano la necromanzia). Se l'Ordine di Rubino percepisce i personaggi come nemici, dispone della volontà e pazienza per rendere la vita dei PG un inferno.

Membro di esempio

Marys è un nuovo membro dell'Ordine di Rubino, e cerca di dimostrare il suo valore per il culto proibendosi tutti i piaceri terreni. Sfortunatamente, la sua disciplina non è ancora sufficientemente forte da raggiungere questo obiettivo. Dopo i suoi periodici "bagordi", sconta la sua pena punendo chi l'ha tentata. Per un migliore effetto, i personaggi dovrebbero incontrarla per la prima volta mentre è nella sua modalità ascetica, per presentarla come individuo disciplinato, per incontrarla più tardi nella sfrenata depravazione o mentre punisce i suoi tentatori.

Marys: Umana chierica 4; GS 4; umanoide Medio; DV 4d8+4; pf 25; Iniz -1; Vel 6 m; CA 18, contatto 9, colto alla sprovvista 18; Att base +3; Lotta +5; Att o Att comp +7 in mischia (1d8+2, mazza pesante) o +2 a distanza (1d8, balestra leggera); AS intimorire non morti 3 volte al giorno (+2, 2d6+4, 4°), incantesimi; QS -; TS Temp +6, Rifl +1, Vol +8; AL LN; For 14, Des 8, Cos 13, Int 12, Sag 15, Car 10.

Abilità e talenti: Concentrazione +8, Conoscenze (religioni) +8, Diplomazia +10, Sapienza Magica +8; Arma Focalizzata (mazza pesante), Incantare in Combattimento, Scrivere Pergamene.

Incantesimi da chierico preparati (4° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico* (2), *lettura del magico*, *luce* (2); 1° - *arma magica*, *devastazione* (CD 13), *favore divino*, *incuti paura*[D] (CD 13), *scudo della fede*; 2° - *forza del toro*, *oscurità*, *rintocco di morte*[D] (CD 14), *silenzio* (CD 14).

D: Incantesimo di dominio. Domini: Morte (tocco mortale 1 volta al giorno, danno 4d6), Magia (utilizza oggetti magici come mago di 2° livello).

Proprietà: Armatura completa, scudo leggero, *mantello di resistenza+1*, mazza pesante perfetta, balestra leggera, 20 quadrelli, 2 *pozioni di cura ferite leggere*, 300 mo.

OCCHI DI VECNA

Sebbene i membri di questo ordine sostengano che sia stato fondato dal lich Vecna prima della sua ascensione a divinità, la dichiarazione sembra apocrifa. Quale che sia la verità, i membri di questo ordine venerano la divinità dei segreti come loro divino patrono. Il loro obiettivo è di tenere le conoscenze fuori della portata di chi non le merita. Ai livelli inferiori, questo assume la forma di furto (o distruzione) di libri e pergamene da biblioteche personali, ma se necessario può comprendere il rapimento e l'omicidio.

Gli Occhi di Vecna sono organizzati in nuclei di 4d6 membri. La maggior parte delle grandi città e metropoli ne hanno uno

(o ha volte più di uno) nascosto segretamente al loro interno, ma i singoli nuclei mantengono la propria indipendenza l'uno dall'altro incuranti della vicinanza geografica. I capi dei nuclei sono generalmente necromanti o divinatori o chierici di Vecna malvagi, di solito di 5° livello o superiore. Ladri e bardi sono tipici membri, e tra le sue fila l'ordine vanta anche combattenti, esperti e guerrieri.

A comando dei nuclei sono posti i capi più potenti, che orchestrano le loro attività all'interno di una regione (spesso senza che neppure i nuclei capiscano di essere influenzati da un potere esterno). Questi capi sono generalmente di 10° livello o superiore, e alcuni di essi sono creature non morte (come vampiri o lich). Questi capi utilizzano spesso non morti più deboli come servitori o guardie del corpo, dato che queste creature sono brave nel tenere i segreti. Le storie riguardanti il fatto che i capi dell'organizzazione si amputino la mano sinistra e si rimuovano un occhio per arrivare a questo grado di potere non sono state dimostrate.

Per unirsi agli Occhi di Vecna, è necessario dimostrare il proprio valore rubando o distruggendo un oggetto di conoscenza proibita (come un tomo raro). I personaggi di allineamento malvagio sono preferiti, dato che gli Occhi di Vecna non devono mai porre il bene degli altri prima dei nefasti piani dell'ordine.

Come risultato delle sue attività, l'organizzazione dispone di una grande raccolta di conoscenze rare, che conferisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Conoscenze. I membri di 5° livello o superiore possono ottenere accesso a questa risorsa effettuando una prova di Carisma con CD 15 e trascorrendo 8 ore complete a consultare i tomi.

Nella campagna

Gli Occhi di Vecna sono un avversario a lungo termine dei PG. Ai livelli inferiori i PG potrebbero impedire accidentalmente il furto di un libro raro dalla biblioteca di un tempio o di un aristocratico, ottenendo i ringraziamenti del proprietario e l'attenzione degli Occhi. In seguito, i personaggi incaricati di recuperare un oggetto rubato o trovare un saggio rapito potrebbero rinvenire il quartier generale di un nucleo, magari distruggendolo nel processo. Ciò, naturalmente, attirerà l'ira dei membri di più alto rango, cosa che potrebbe rendere i PG il loro prossimo bersaglio. Ai livelli superiori, i personaggi potrebbero affrontare direttamente i capi.

Membro di esempio

Cyranthus è a capo di un nucleo che opera in una grande città o metropoli del mondo di campagna. Preferisce un approccio subdolo per raggiungere i suoi obiettivi, preferendo la furtività alla forza bruta. Il suo nucleo comprende ladri, bardi, uno stregone e alcuni combattenti, oltre che a un paio di guardie del corpo zombi animate da Cyranthus stesso. A differenza di molti capi dei nuclei, Cyranthus non si illude del suo livello di autorità, e sogna di unirsi un giorno ai ranghi più elevati degli Occhi. Questa ambizione lo spinge a pianificare missioni sempre più grandi per il suo nucleo, cosa che potrebbe condurre alla sua fine.

Cyranthus: Mezzelfo ladro 1/chierico 5; GS 6; umanoide Medio (elfo); DV 1d6 più 5d8; pf 28; Iniz +1; Vel 9 m; CA 17, contatto 11, colto alla sprovvista 16; Att base +3; Lotta +2; Att o Att comp +2 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale) o +4 a distanza (1d4-1/19-20, pugnale); AS intimorire non morti 6 volte al giorno (+3, 2d6+8, 5°), attacco furtivo +1d6, incantesimi; QS tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare, scoprire trappole; TS Temp +4, Rifl +4, Vol +7 (+9 contro ammaliamenti); AL LB; For 8, Des 13, Cos 10, Int 12, Sag 16, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Camuffare +7, Concentrazione +5, Conoscenze (locali) +5, Conoscenze (religioni) +5, Diplomazia +12, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5, Osservare +7, Raggirare +7, Utilizzare Oggetti Magici +7; Artigiano dei Cadaveri†, Incantare in Combattimento, Scrivere Pergamene.

†Nuovo talento descritto a pagina 25.

Tratti dei mezzelfi: I mezzelfi sono immuni agli effetti magici di sonno. Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzelfo è considerato un elfo.

Attacco furtivo (Str): Cyranthus infligge 1d6 danni extra con un attacco riuscito contro bersagli colti alla sprovvista o ai fianchi, o contro un bersaglio a cui è stato negato il suo bonus di Destrezza per qualsiasi ragione. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, creature senza anatomia definita e creature immuni ai danni extra dai colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Cyranthus può scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata a questo fine, come un manganello.

Scoprire trappole (Str): Cyranthus può trovare, disarmare o superare trappole con CD 20 o superiore. Può utilizzare l'abilità di Cercare per individuare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla). Se il risultato di Disattivare Congegni eccede di 10 o più la CD della trappola, egli scopre il modo di superarla senza attivarla o disarmarla.

Incantesimi da chierico preparati (5° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico*[C] (2), *lettura del magico*[C], *luce* (2); 1° - *comprensione dei linguaggi*[C], *devastazione* (CD 14), *favore divino*, *protezione dal bene*[DM], *scudo della fede*; 2° - *blocca persone* (2) (CD 15), *individuazione dei pensieri*[DC] (CD 15), *silenzio* (CD 15); 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza*[DC], *cura ferite gravi*, *dissolvi magie*.

D: Incantesimo di dominio. Domini: Male (lancia gli incantesimi del male [M] a livello dell'incantatore +1, Conoscenza (lancia gli incantesimi di divinazione [C] a livello dell'incantatore +1; tutte le abilità di Conoscenze sono abilità di classe).

Proprietà: *Giaco di maglia+2*, *mantello del carisma+2*, pugnale.

SERVITORI DEL TESCHIO

All'uomo medio della strada, i Servitori del Teschio potrebbero sembrare pazzi. Naturalmente, i Servitori sanno che l'adorazione di tutte le creature non morte è l'unico vero modo per superare i miseri problemi della carne e del sangue e ottenere la perfetta immortalità duratura.

Come si dimostra in realtà, l'uomo medio avrebbe ragione: i Servitori del Teschio sono completamente pazzi. Questa pazzia, però, li rende ancora più pericolosi, dato che non hanno scrupoli nel distruggere qualsiasi creatura vivente che ponga anche la minima minaccia ai loro obiettivi di non morte universale.

I Servitori del Teschio non hanno una guida o organizzazione centralizzata. Ogni gruppo di cultisti (che può essere composto da una mezza dozzina di individui a diverse dozzine, a seconda della comunità e della personalità del capo) opera per proprio conto, seppure in alcune occasioni capi carismatici riescano a unire più branche per progetti particolarmente audaci e vasti. Queste alleanze durano raramente a lungo, data la natura intrinsecamente caotica dei cultisti, che finisce per risultare troppo forte da controllare.

Come ci si aspetta, i Servitori attirano l'attenzione di molte creature non morte senzienti. La maggior parte non ha l'inten-

zione di sfruttare i Servitori con efficacia, utilizzandoli in folli attacchi contro i vivi o limitandosi a consumarli come cibo. I non morti più saggi (tra cui lich, vampiri, fantasmi, mummie e simili) potrebbero utilizzare i Servitori come pedine di un piano più grande.

I capi del culto, spesso detti Maestri Immortali, sono di solito potenti maghi o stregoni. Dato che il culto non venera alcuna delle divinità tradizionali (salvo alcuni che in segreto venerano Vecna il dio-lich), i chierici sono pochi e rari. Di solito utilizzano guerrieri, monaci o ladri come guardie del corpo, promettendo a questi individui la trasformazione in potenti creature non morte come ricompensa del loro leale servizio. Un Maestro Immortale che ha già raggiunto la trasformazione in non morto, sfrutta il suo nuovo status per ottenere ancora maggiore rispetto e ammirazione dagli altri servitori.

Nella campagna

I Servitori del Teschio sono ottimi avversari per i PG. Dato che sono inequivocabilmente infami e malvagi, la maggior parte dei personaggi avrà pochi problemi a falciarne decine. Tuttavia, a prescindere da quanti ne vengano sconfitti dai personaggi, ci saranno sempre altri cultisti nascosti pronti a rendergli la vita difficile.

Un tipico incontro con Servitori di basso rango potrebbe avvenire quando i PG incappano in (o vengono ingaggiati per fermare) un gruppo di cultisti che ruba diverse reliquie legate alle divinità della morte. Per cambiare, un tempio malvagio, dedicato ad esempio a Nerull, potrebbe ingaggiare i PG per collaborare contro il culto. Quando i personaggi apprendono maggiori informazioni sui Servitori del Teschio, avranno modo di incontrare cultisti più potenti finchè non affronteranno uno degli Immortali.

Membro di esempio

Tival è un tipico membro di basso rango dei Servitori del Teschio. È una brutale picchiatrice che agisce per conto dei membri di più alto rango dell'organizzazione.

Tival: Mezzorca guerriera 2; GS 2; umanoide Medio (orco); DV 2d10+4; pf 20; Iniz +1; Vel 6 m; CA 17, contatto 10, colto alla sprovvista 17; Att base +2; Lotta +5; Att o Att comp +7 in mischia (1d12+4/x3, ascia bipenne perfetta) o +4 a distanza (1d8+4/x3, arco lungo perfetto); AS -; QS scurovisione 18 m, tratti dei mezz'orchi; TS Temp +4, Rifl +1, Vol +1; AL NM; For 17, Des 13, Cos 14, Int 8, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Acrobazia +3, Saltare +8; Arma Focalizzata (ascia bipenne), Attacco Poderoso, Incalzare.

Tratti dei mezzorchi: Per tutti gli effetti riguardanti la razza, un mezzorco è considerato un orco.

Proprietà: Mezza armatura, ascia bipenne perfetta, arco lungo perfetto, 20 frecce.

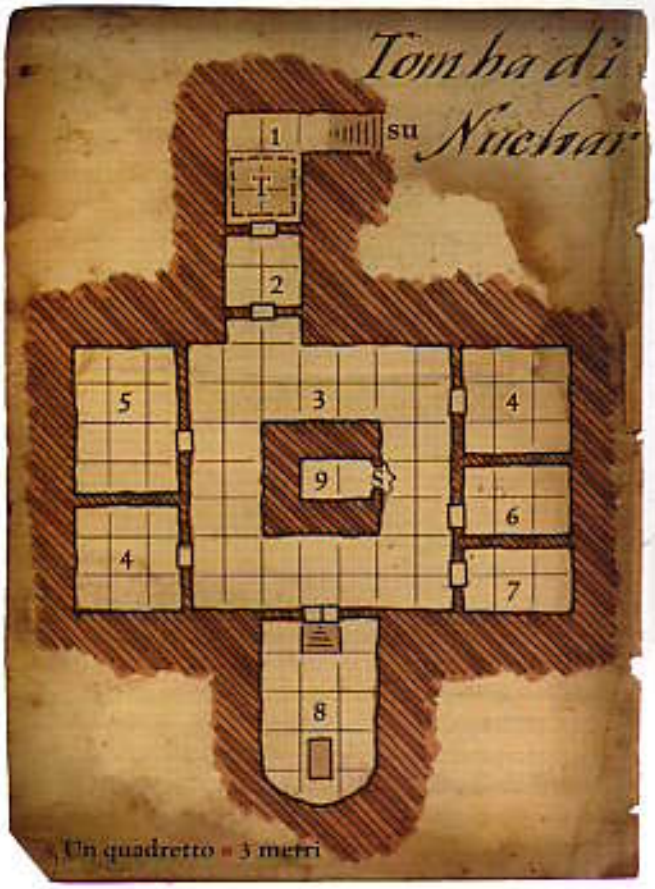
LUOGHI DI AVVENTURA

Le seguenti strutture forniscono tane e luoghi di avventura incentrati sul tema della necromanzia, dai siti di livello inferiore a quelli di livello più elevato.

TOMBA DI NUCHAR

Questo sito è adatto a una compagnia di avventurieri di 4° livello.

In pochi si ricordano di Nuchar. La famiglia di Nuchar era ricca e di sangue nobile, così quando le sue discutibili passioni ne provocarono la rovina, la sua famiglia placò la situazione, semplicemente sigillando i suoi laboratori sotterranei, quietando così i fantasmi urlanti, i passi invisibili, e diminuendo le orribili ombre che a volte comparivano negli angoli della tenuta di famiglia.



Ma ciò non bastò a salvare la famiglia. Un anno e un giorno dopo la chiusura del laboratori di Nuchar (chiamato adesso la Tomba di Nuchar dalla sua famiglia), una strana malattia colpì la famiglia, sterminandola in poche ore. Dopo questo evento, la casa, pur con tutta la sua maestosità, non fu più venduta. Cadde in rovina, e ancora oggi è abbandonata. La Tomba di Nuchar rimane un nome che suscita mistero e orrore. Con il passare del tempo sono sorte anche storie riguardanti le ricchezze seppellite con Nuchar, storie che potrebbero anche rivelarsi vere.

Coloro che cercano la Tomba di Nuchar, devono perlustrare la casa in rovina, trovare le scale segrete, e scendere nell'Anticamera di Nuchar.

1. Anticamera di Nuchar (LI 3)

Novanta centimetri d'acqua riempiono questa camera di pietra dipinta. L'acqua è stagnante, e un orribile fetore assale chiunque vi entri. Verde e opaca anche sotto la luce più intensa, l'acqua copre un pavimento irregolare: terracotte, contenitori e ampolle di pietra rotte, oltre a ossa umane stranamente conservate. L'acqua sbatte contro un grande sigillo di ferro che conduce alla stanza 2, munito di trappola.

Trappola di fuoco sul sigillo per la stanza 2: GS 3; incantesimo, attivazione di prossimità (allarme); irripristinabile; incantesimo (*trappola di fuoco*, druido 3° livello, 1d4+3 fuoco, Riflessi CD 13 dimezza); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 27.

2. Sigillo (LI 2)

La porta tra questa stanza e la stanza 1 prende la forma di un grande disco di ferro, 2,4 metri di diametro. Un tempo era nero, ma il contatto con l'acqua della stanza 1 e questa stanza ha prodotto grandi

strisce di ruggine sulla sua superficie. La porta è chiusa (Scassinare Serrature CD 21) e munita di trappola. La trappola agisce su di una sezione di 6 x 6 metri nella stanza 1, vicina al sigillo.

Come l'anticamera, la stanza è immersa per novanta centimetri in opaca acqua stagnante. Nasconde i resti delle ricerche di Nuchar: lo scheletro animato di un orsogufo. Lo scheletro si alza e attacca qualsiasi creatura che oltrepassi il centro della stanza diretta verso la stanza 3.

Una ricerca tra le acque rivela detriti simili a quelli trovati nella stanza 1.

Orsogufo scheletro (1): pf 32; vedi *Manuale dei Mostri*.

3. Quadrato (LI 3)

Un ampio corridoio fornisce accesso alle stanze degli esperimenti di Nuchar. Una debole luminescenza prodotta dai funghi illumina questa camera. Dei rampicanti neri simili a licheni coprono ogni superficie sopra il livello dell'acqua (che continua ad essere profonda 90 centimetri e sempre stagnante).

Una prova di Cercare con CD 21 del corridoio rivela sotto l'acqua la presenza di un forziere di ferro arrugginito. Il forziere chiuso (Scassinare Serrature CD 23) contiene 3 diamanti, ciascuno del valore di 50 mo, e 3 pozioni aperte (e rovinate). Se il contenuto del forziere viene rimosso, tre falene della tomba che giacciono nascoste nell'acqua, si portano rapidamente in superficie e attaccano gli intrusi.

Falene della tomba (3): pf 13; vedi pagina 97 di questo libro.

4. Laboratorio abbandonato

Sotto l'onnipresente acqua si possono trovare ampolle d'acqua e tubi frantumati, strumenti di metallo arrugginiti e ormai irreparabili, rocchetti di filo nero e un numero consistente di ossa umanoidi, alcune ancora legate a tavoli di metallo rovesciati. Niente si muove nelle due camere legate a questa voce.

5. Stanza di assemblaggio delle ossa (LI 5)

Questa stanza, pure allagata, contiene le ossa di creature grandi o enormi, sparpagliate all'interno di essa. Ci sono anche trapani, spago e terracotte spaccate che un tempo contenevano sostanze infami. Delle creature di questo laboratorio, sopravvive solo un ettin scheletro. Si alza dalla massa di ossa per attaccare chiunque entri nella camera.

Una ricerca della stanza rivela un armadietto in cui l'acqua non si è infiltrata. All'interno dell'armadietto c'è un borsello contenente 200 mo, un'ampolla di fuoco dell'alchimista, due ampolle di acido, un'ampolla di acquasanta, un'ampolla di acqua sacrilega e una clessidra.

Ettin scheletro (1): pf 65; vedi *Manuale dei Mostri* pagina 218.

6. Camera dello spellamento (LI 5)

La porta che conduce a questa camera è chiusa (Scassinare Serrature CD 23). All'interno, il pavimento è rialzato nella parte sud orientale, unico angolo della stanza che non è allagato. Una massa di tavoli e mobiletti rovesciati sparpagliati nella parte allagata della stanza sono mischiati a scalpelli di tutte le taglie, e altro equipaggiamento per scuoiare arrugginito. Nell'angolo della stanza si trova il modello di un uomo senza lineamenti, come un manichino. Il manichino sembra essere coperto da un mosaico di pelle. Coloro che entrano nella stanza possono rimanere sorpresi quando la pelle a mosaico si leva in tre fogli svolazzanti di pelle animata, che planano nell'aria per attaccare. Una scultura di pietra priva di lineamenti e ciò che resta dietro di loro, il nido degli alianti di pelle.

Alianti di pelle (3): pf 24; vedi pagina 83 di questo libro.

7. Crogiolo infranto

Qui il pavimento è più elevato, e la stanza è quasi del tutto priva di acqua, sebbene le pietre spezzate del pavimento siano umide e coperte di funghi. I tavoli di questo luogo sono rovesciati e rotti. Uno spesso crogiolo di vetro si trova sul pavimento vicino alla parete orientale. È aperto, e una strana escrescenza nera è fuoriuscita dalla sua cavità, diffondendo rizomi su tutto il soffitto.

Questa è una manifestazione fisica del bacillo mangia-carne che Nuchar stava sviluppando. Chiunque avanzi per più di 3 metri nella camera deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi ogni round (CD 15) per evitare che un pezzo della roba che copre il soffitto cada su di loro, infettandoli potenzialmente con una malattia letale. All'interno del crogiolo da cui esce la manifestazione fisica della malattia c'è una perla nera da 500 mo, che serve da fulcro magico per gli incantesimi che alimentano la malattia.

Malattia bacillo mangia-carne: Contatto; tiro salvezza sulla Tempra CD 20; Tempo di incubazione 1 giorno; Danno 1d6 Cos. L'escrescenza nera copre la vittima, riempiendo lentamente le porzioni di carne della vittima in cui la putrefazione ha generato delle cavità. Una persona che soffre del bacillo mangia-carne è contagiosa per contatto.

8. Stanza di Nuchar (LI 7)

Alcuni gradini innalzano la maggior parte di questa stanza ben al di sopra del livello dell'acqua. Il feretro laccato di nero simile a un altare di Nuchar si trova nella parte meridionale di questa stanza. Quando un incantesimo particolarmente infame recise il filo della vita di Nuchar, il suo corpo si rianimò, nella forma di un precluso. Come precluso, Nuchar a volte percorre i confini di questo livello, ma non si è mai avventurato oltre il sigillo. Le creature che entrano in questa stanza risvegliano "lei" e i suoi "animaletti". Quando gli intrusi entrano nella stanza, comprenderà che il sigillo è stato infranto. Dopo avere sistemato gli intrusi si recherà nel mondo esterno.

Nella sua bara si possono trovare 340 mo, un piccolo braccialetto d'oro (55 mo), una coppia di orecchini (30 mo) e il libro degli incantesimi di Nuchar.

Falene della tomba (3): pf 13; vedi pagina 97 di questo libro.

Nuchar: Precluso femmina necromante 3; GS 6; non morto Medio; DV 3d12 più 3d4; pf 32; Iniz +6; Vel 9 m (6 quadretti); CA 15, contatto 12, colto alla sprovvista 13; Att base +3; Lotta +3; Att o Att comp +3 in mischia (1d4, morso); AS capacità magiche, incantesimi; QS scurovisione 18 m, famiglio, resistenza allo scacciare +2, tratti dei non morti; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +7; AL NM; For 11, Des 15, Cos -, Int 14, Sag 13, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Concentrazione +6, Conoscenze (arcane) +8, Nascondersi +8, Osservare +9, Sapienza Magica +10; Allerta, Indebolire Caduti†, Iniziativa Migliorata, Scrivere Pergamene†, Spaventare Caduti†.

†Nuovi talenti descritti nel Capitolo 2.

Famiglio: Nuchar ha scelto di non evocare un famiglio, vedendolo più come una vulnerabilità che un vantaggio.

Capacità magiche: A volontà - *individuazione del magico, infliggi ferite minori, lettura del magico* (CD 12); 3 volte al giorno - *dardo incantato, evoca mostri 1, incuti paura* (CD 13); 2 volte al giorno: *glifo del ghoul* (CD 14), *rintocco di morte*. 3° livello dell'incantatore.

Incantesimi da mago preparati (3° livello dell'incantatore; scuole proibite invocazione e illusione): 0 - *frastornare* (2) (CD 12), *individuazione del magico, lettura del magico, mano magica*;

1° - *armatura magica*, *tocco gelido* (2) (+3 contatto in mischia; CD 13); 2° - *tocco gelido* spaventa caduti (2) (+3 contatto in mischia; CD 13).

Libro degli incantesimi di Nuchar: Come sopra più 0 - tutti eccetto invocazione e illusione; 1° - *incuti paura*, *raggio di indebolimento*; 2° - *cecità/sordità*, *comandare non morti*, *spaventare*.

Proprietà: 3 pergamene di *tocco gelido* spaventa caduti (+3 contatto in mischia; CD 13), *bracciali dell'armatura+2*.

9. Pozzo corrotto (LI 2)

Una pietra simile a un gargoyle fissata al lato della pietra centrale continua a gettare acqua stagnante, tenendo l'intera area allagata. Dietro la parete (prova di Forza con CD 20 per rompere) c'è un pozzo contenente il corpo della madre di Nuchar, annegato per mano di sua figlia. La maledizione generata da quell'atto ricadde sul pozzo. Lo spirito della madre sopravvive ancora come murk. Se il murk viene ucciso, l'allagamento di acqua stagnante viene interrotto.

Murk (1): pf 19; vedi pagina 109 di questo libro.

IL TUMULO

Questo luogo di avventura è adatto per avventurieri di 6° livello.

Un tumulo è un grande ammasso di terra sopra un'antica tomba. Con il passare degli anni, la terra viene ricoperta d'erba, dando al terrapieno l'aspetto di una semplice collina.

I tumuli si trovano in molti luoghi, di solito a indicare la presenza di antichi popoli adesso scomparsi. Spesso, i tumuli vengono lasciati abbandonati, dato che possono essere infestati dagli spiriti di coloro che vi sono stati seppelliti.

1. Cima del tumulo (LI 6)

Il terrapieno erboso presenta una piccola macchia di terra e pietra sulla vetta; dei tombaroli hanno di recente scoperto che potrebbe essere in realtà un tumulo, e hanno scoperto l'antica porta di pietra. La massiccia lastra di pietra che copre l'apertura è chiusa dall'interno da un gancio incrociato (prova di Forza con CD 28 per rompere) ed è munito di trappola

Trappola del fulmine: GS 6; congegno magico; attivazione di prossimità (allarme); ripristino automatico; incantesimo (fulmine, mago di 10° livello, 10d6 elettricità, Riflessi CD 14 dimezza); Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 28.

2. Falso tumulo (LI 4)

Una volta aperto, viene rivelato lo stomaco cavo del tumulo. Il pavimento sabbioso del tumulo si trova 6 metri sotto l'apertura.

Una ricerca effettuata in questo spazio sabbioso rivela detriti nella forma di vecchie ossa, stracci marci che un tempo potevano essere abiti, perline e alcune rozze monete di un antico conio (33 mo in totale). Perlustrare il pavimento sabbioso rivela anche una brutta sorpresa: una ciste mobile.

Una ricerca più approfondita del pavimento (Cercare CD 25) rivela una botola nascosta sotto la sabbia, che copre una stretta scala di terra che conduce alla stanza 3.

Ciste mobile (1): pf 26; vedi pagina 92 di questo libro.

3. Difensori del tumulo (LI 6)

Questa stretta scala di terra proveniente dalla stanza 2 congiunge a una camera dall'odore terrificante. Un singolo sarcofago chiuso si trova nel centro di questa camera buia: l'entrata all'ultima discesa che conduce alla stanza 4. L'odore sembra provenire dal sarcofago chiuso. La cosa corrisponde al vero, ma l'influenza pestilenziale che vi ha trascorso i secoli percepisce quando qualcuno supera o infrange i ganci che trattengono l'entrata (vedi stanza 1). Si solleva dal suo "letto", rimette a posto il coperchio, e poi si nasconde in un angolo (prova di Osservare CD 34) e cerca di prendere alle spalle le creature che aprono il suo sarcofago.

Influenza pestilenziale (1): pf 41; vedi pagina 104 di questo libro.

4. Vero tumulo (LI 8)

Questo spazio alto 6 metri, misura 12 metri di lunghezza e 18 di larghezza. Ogni sezione di pavimento di 3 x 3 metri contiene un sarcofago di pietra consumata, per un totale di 24 sarcofagi. I nomi impressi sulla cima di ciascuna elaborata bara sono stati da tempo cancellati dalla muffa, salvo alcuni indecifrabili, scritti in una lingua ormai morta.

Ogni sarcofago contiene del tesoro (tirare sulla tabella dei contenuti dei sarcofagi del tumulo), ma quando viene aperto il primo sarcofago, lo spirito guardiano del tumulo verrà evocato dalla terra. La prima prova dell'arrivo dello spirito è la sua crudele melodia: lo spirito assume la forma di un cantore della cripta.

Contenuti dei sarcofagi del tumulo

d%	Tipo	Ammontare
01-40	Argento	1d10x100
41-60	Oro	1d20x10
61-70	Ceramica	1d10x10 (privo di valore, oggi)
71-80	Gemme	1d4 del valore di 50 mo ciascuna
81-85	Oggetto d'arte	1 oggetto; tirare sulla GDM
86-90	Pozione	1 oggetto; tirare sulla GDM
91-95	Pergamena	1 oggetto minore; tirare sulla GDM
96-98	Anello	1 oggetto minore; tirare sulla GDM
99-100	Tirare due volte	(scartare se ottenuto di nuovo)

Cantore della cripta (1): pf 45; vedi pagina 89 di questo libro.

FANGHURST

Questo sito è adatto a una compagnia di avventurieri di 7° livello.

Sotto le grandi città, a volte si riuniscono potenti non morti, formando gruppi, associazioni e cabale. Quando le cabale di non morti si incontrano, piani malvagi vengono orditi e messi in moto. Una di queste tane cosmopolite è nota come Fanghurst. Qui, i Tre Fondatori, come si fanno chiamare, organizzano furti, si alleano a forze delle tenebre, e cercano di aumentare la loro influenza sulla città.

1. Ingresso (LI 3)

Questa camera si trova in fondo a una scala circolare che prosegue da un'entrata segreta in qualche punto in superficie (il DM dovrà personalizzare i particolari di questo accesso a seconda delle necessità delle sue partite).

L'ingresso è spoglio, salvo le scale e le doppie porte di pietra sulla parete settentrionale, e una sedia di metallo su cui siede il portiere: un ogre. Le porte sono chiuse (Scassinare Serrature CD 27) e possono essere aperte solo dall'interno (stanza 2) se il portiere chiama e fornisce la giusta parola d'ordine. Uno scontro nella stanza, avverte gli ogre della stanza 2 della presenza di intrusi, e si prepareranno disconseguenza.

Ogre (1): pf 29; vedi *Manuale dei Mostri*.

2. Prima difesa (LI 8)

Le porte che da questa stanza conducono alla stanza 1 sono chiuse (Scassinare Serrature CD 27). Sebbene i Tre Fondatori di Fanghurst siano non morti (vedi stanza 7), anche i non morti a volte si affidano a servitori viventi per la propria sicurezza. Così, i Tre Fondatori utilizzano degli ogre, ottenendo il loro servizio in cambio di soldi e intimidazioni.

In ogni momento, tre dei cinque ogre assegnati di guardia a questa stanza sono nella camera: gli altri due arrivano al termine del primo round di qualsiasi scontro, uno dalla stanza 4, l'altro dalla stanza 3.

Ogre (5): pf 29; vedi *Manuale dei Mostri*.

3. Caserme

Un grande tavolo di quercia e alcune sedie occupano il centro di questa stanza. Scarti d'ossa di varie dimensioni coprono il tavolo. Dei rozzi giacigli di paglia (6 in totale) sono appoggiati alle pareti, riempiendo la stanza. Una ricerca nella stanza rivela gli oggetti personali degli ogre: 435 mo, tre gemme di alessandrine del valore di 200 mo ciascuna, uno scudo grande di metallo, e una *pozione di cura ferite moderate* fuori posto.

Se per caso gli ogre nella stanza esterna sono stati superati, qui si trova un singolo ogre addormentato.

4. Magazzino

Un ogre deve mangiare: cibo di scarsa qualità e barili d'acqua sono ammucchiati in questa stanza, più un barile di birra rancida, che permette agli ogre di trascorrere mesi senza lasciare il posto assegnato.

Se per caso, gli ogre nella stanza esterna sono stati superati, qui si trova un singolo ogre addormentato.

5. Seconda difesa (LI 6)

Gli affreschi dipinti lungo le pareti di questa ampia sala sono in tonalità di ocra. Gli affreschi raffigurano scene di intrusi che incontrano la propria fine per mezzo di trappole crudeli.

Ci sono due trappole in questa stanza, una nella parte meridionale, l'altra in quella settentrionale. Entrare nelle aree munite di trappola mostrate sulla mappa di Fanghurst, le attiva.

Trappola meridionale del colpo infuocato: GS 6; congegno magico; attivazione di prossimità (*individuazione del magico*); ripristino automatico; incantesimo (*colpo infuocato*, chierico di 9° livello, 9d6 fuoco, Riflessi CD 17 dimezza); Cercare CD 30; Disattivare Congegni CD 30.

Trappola settentrionale della raffica di lance: GS 6; meccanico; attivazione di prossimità; ripristino automatico; Att +21 a distanza (1d8, lancia); bersagli multipli (1d6 lance per bersaglio in un'area di 3 per 3 m); Cercare CD 26; Disattivare Congegni CD 20.

6. Terza difesa (LI 8)

I rumori prodotti dall'attivazione delle trappole nella stanza 5 attirano l'attenzione dei guardiani di questa stanza: 4 progenie vampiriche. Due di queste creature cercano di tendere un'imboscata gettandosi dal soffitto sul primo avversario che entri nella camera. Gli altri due escono fuori dal nascondiglio offerto dalle porte segrete che conducono alle loro cripte, una volta iniziato lo scontro.

Se per caso gli avventurieri riescono a raggiungere questa camera senza essere individuati, una progenie vampirica può essere trovata distesa in una rozza bara di legno, una per ciascuna delle quattro porte segrete. Una ricerca delle quattro mini-cripte dietro ciascuna porta segreta rivela i seguenti preziosi: 570 mo, 3 opali nere del valore di 1.000 mo ciascuna, un calice dorato (320 mo). Una delle progenie vampiriche indossa un *anello di protezione+1*.

Una ricerca di questa stanza rivela una leva che disattiva la trappola nella stanza 5.

Progenie vampirica (3): pf 29; vedi *Manuale dei Mostri*.

Progenie vampirica (1): CA 16 (*anello di protezione+1*); pf 32; vedi *Manuale dei Mostri*.

7. Santuario interno (LI 10)

La porta per questa camera che la connette alla stanza 6 è chiusa (Scassinare Serrature CD 30) e munita di trappola.

Trappola della catena di fulmini: GS 7; congegno magico; attivazione di prossimità (tentativo di scassinare la porta senza una chiave); ripristino automatico; incantesimo (*catena di fulmini*, mago di 11° livello, 11d6 elettricità al bersaglio più vicino al centro dell'attivazione più 5d6 elettricità a ciascuno fino a un massimo di undici bersagli secondari, Riflessi CD 19 dimezza); Cercare CD 31; Disattivare Congegni CD 31.

Il santuario interno è coperto di ossidiana, candele inestinguibili (10) lungo il margine della stanza. Tre podi si trovano al centro della camera circolare, intorno a un cerchio di evocazione sul pavimento, tracciato con vernice rossa. Qui i Tre Fondatori si riuniscono tre notti su cinque per discutere i loro attuali piani, progettarne di nuovi o lavorare su rituali particolarmente malvagi.

I Tre Fondatori si chiamano Thraesus (ogre vampiro), Delock (ogre magi vampiro mago di 7° livello (necromante) e Myphosoles (ogre magi vampiro).

Attualmente Delock è in "missione" e il suo ritorno non è previsto prima di qualche mese.

Qualsiasi sorta di combattimento nella stanza 6, o l'attivazione della trappola sulla porta, avverte i Due Fondatori rimanenti a Fanghurst e che si trovano nei loro alloggi (stanze 10 e 12) e le creature di guardia nella stanza di collegamento (stanza 8) della presenza di intrusi.

I vampiri combattono tutti gli intrusi, ma si ritireranno (in forma gassosa) verso i loro alloggi segreti.

Thraesus: Ogre vampiro; GS 5; non morto Grande (gigante atipico); DV 4d12+3; pf 29; Iniz +5; Vel 9 m (6 quadretti); CA 25, contatto 9, colto alla sprovvista 24; Att base +3; Lotta +15; Att o Att comp +11 in mischia (2d8+12, randello pesante) o +10 in mischia (1d8+12 più risucchio di energia, schianto); AS risucchio di sangue, figli della notte, creare progenie, dominare, risucchio di energia; QS forma alternativa, riduzione del danno 10/argento e magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, forma gassosa, resistenza al freddo 10 e elettricità 10, movimenti del ragno, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti, debolezze dei vampiri; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +2; AL CM; For 27, Des 12, Cos -, Int 8, Sag 12, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +13, Cercare +9, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +13, Percepire Intenzioni +9, Raggirare +8, Scalare +9; Allerta, Arma Focalizzata (randello pesante), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Robustezza.

Proprietà: Giaco di maglia+1, 3 pozioni di *infliggi ferite moderate*, chiave della biblioteca.

Myphosoles: Ogre magi vampiro; GS 10; non morto Grande (gigante atipico); DV 5d12; pf 32; Iniz +6; Vel 12 m (8 quadretti), volare 12 m (buona); CA 28, contatto 11, colto alla sprovvista 26; Att base +3; Lotta +15; Att o Att comp +11 in mischia (3d6+13, *spadone+1*) o +10 in mischia (1d8+12 più risucchio di energia, schianto) o +4 a distanza (2d6/x3, arco lungo); AS risucchio di sangue, figli della notte, creare progenie, dominare, risucchio di energia, capacità magiche; QS forma alternativa, riduzione del danno 10/argento e magia, scurovisione 27 m, visione crepuscolare, guarigione rapida 5, rigenerazione 5, forma gassosa, resistenza al freddo 10 e elettricità 10, resistenza agli incantesimi 19, movimenti del ragno, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti, debolezze dei vampiri; TS Temp +8, Rifl +6, Vol +5; AL LM; For 27, Des 14, Cos -, Int 16, Sag 16, Car 21.

Abilità e talenti: Ascoltare +21, Cercare +11, Concentrazione +8, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +21, Percepire Intenzioni +11, Raggirare +13, Sapienza Magica +10; Allerta, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare.

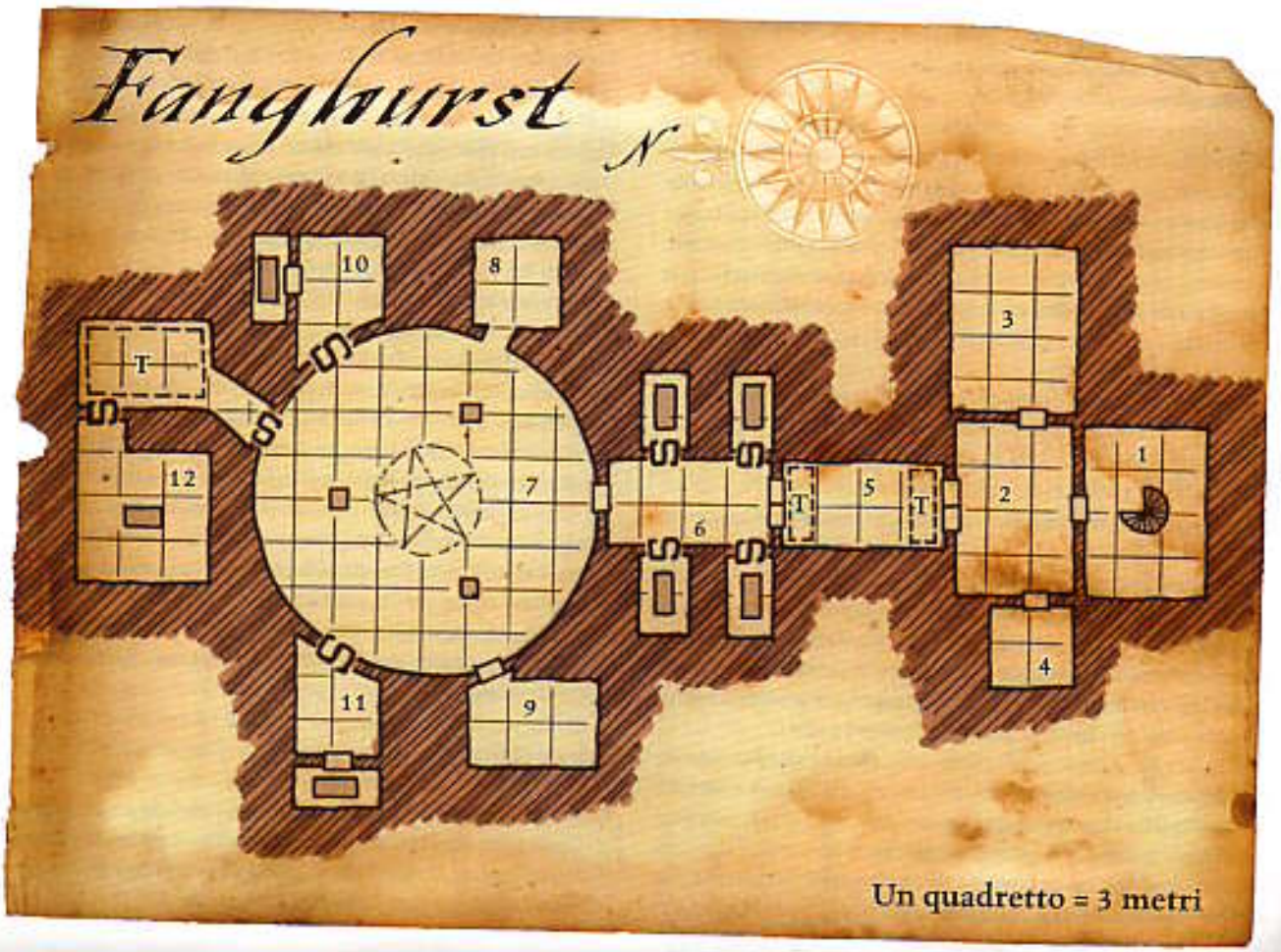
Volare (Sop): Può cessare o riprendere a volare con un'azione gratuita. Mentre è in forma gassosa può volare alla sua normale velocità e ha manovrabilità perfetta.

Rigenerazione (Str): Fuoco e acido infliggono danni normali a un ogre magi.

Un ogre magi che perde un arto o parte del corpo può riattaccarlo tenendo il membro reciso attaccato al moncherino. Il riattaccamento richiede 1 minuto. Se la testa o altro organo vitale viene reciso, deve essere riattaccato entro 10 minuti o la creatura muore. Un ogre magi non può far ricrescere le parti del corpo perdute.

Capacità magiche: A volontà - *invisibilità*, oscurità; 1 volta al giorno - *charme su persone* (CD 16), *cono di freddo* (CD 20), *forma gassosa*, *metamorfosi*, *sonno* (CD 16). 9° livello dell'incantatore.

Proprietà: Giaco di maglia+2, *spadone+1*, *mantello di resistenza+1*, chiave della biblioteca.



8. Nascondiglio dei ghoul (Ll 4)

I Tre Fondatori nutrono una banda di ghoul con i corpi avvizziti di cui si nutrono a loro volta. I quattro ghoul qui presenti si uniscono a qualsiasi combattimento nella stanza 7. Una ricerca tra gli orribili detriti della stanza rivela 245 monete d'oro e tre opali nere (250 mo).

Ghoul (4): pf 13; vedi *Manuale dei Mostri*.

9. Biblioteca

La porta che conduce a questa stanza è chiusa (Scassinare Serrature CD 40). All'interno ci sono vari libri del sapere necromantico. Una ricerca tra gli scaffali rivela una copia dei Manoscritti Nicoptici (vedi "Oggetti magici", pagina 79).

10. Camera di Delock

Delock è in missione, e nel mentre ha portato via con sé tutte le sue proprietà preziose. Il suo forziere nella camera attigua è vuoto.

11. Camera di Thraesus

Un cumulo di teschi umanoidi riempie ogni angolo di questa camera: Thraesus è un fanatico collezionista. Un piccolo tavolo di pietra ospita una pila di pergamene ammucchiate alla rinfusa: raccolgono tutti i piani di questo Fondatore e i suoi sogni per Fanghurst.

Il forziere nella stanza adiacente è chiuso (Scassinare Serrature CD 40) e contiene 500 mo in un borsello.

12. Camera di Myphosoles (Ll 8)

Raggiungere questa camera richiede oltrepassare un'area munita di trappole.

Trappola freccia acida di Melf: GS 8; congegno magico; attivazione visiva (*visione del vero*); ripristino automatico; trappole multiple (due *frecce acide di Melf* simultanee); Att +9 contatto a distanza e +9 contatto a distanza; incantesimo (*freccia acida di Melf*, mago di 18° livello, 2d4 danno da acido per 7 round); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 27.

Nella camera principale, Myphosoles tiene un grande sarcofago come suo luogo di riposo. Quattro candele inestinguibili bruciano in ciascun angolo della stanza, generando ombre minacciose sulle pietre incise con simboli malvagi. Quando Myphosoles non si trova qui, tiene un ghoul dentro il sarcofago, come ultimo deterrente contro i ladri di tombe. Una ricerca in mezzo alle sete che coprono l'interno del sarcofago, rivela 1.000 mo in un borsello, 2 zaffiri blu del valore ciascuno di 1.000 mo e due ampolle di *bagliore argenteo*.

Ghoul (1): pf 13; vedi *Manuale dei Mostri*.

RIFUGIO SOTTERRANEO DEL SIGNORE DELLA GUERRA

Questo sito di avventura è adatto a una compagnia di avventurieri di 8° livello.

Un terribile Signore della guerra ha aumentato il suo potere e il suo mistero col passare del tempo. Colpendo solo di notte, ritirandosi in un rifugio nascosto, e lasciando dietro di sé pochi sopravvissuti e nessun cadavere dei suoi, il mistero del Signore della Guerra si infittisce, incutendo timore nelle terre circostanti mentre i suoi saccheggi si fanno sempre più audaci.

Il fatto che le forze del Signore della Guerra siano composte da non morti è un segreto che il Signore della Guerra è riuscito finora a tenere celato, e spera di proseguire con il suo inganno. Che riesca o meno a riuscirci, una forza di non morti significa che non deve darsi ai saccheggi solo per pagare dei mercenari, né si deve preoccupare troppo dell'alloggio e della soddisfazione di queste forze. Dato l'ingresso nascosto al suo rifugio sotterraneo, il Signore della Guerra è finora riuscito a impedire ai vigilanti di scoprire il punto da cui fa partire i suoi assalti.

Il segreto meglio celato è la natura del Signore della Guerra "stesso".

1. Cappella della Solitudine (Ll 10)

La Cappella della Solitudine è un vecchio edificio costruito due o tre centinaia di anni fa. È scomparsa dalle citazioni sulle pergamene clericali delle parrocchie ancora attive, ma nasconde ancora dell'attività, con un singolo sacerdote che fornisce riti giornalieri dedicati a Pelor al raro visitatore o viandante in cerca di un riparo lungo la strada (la cappella potrebbe anche trovarsi in un distretto più antico della grande città).

L'ingresso al rifugio sotterraneo del Signore della Guerra è all'interno di un passaggio segreto che si trova sul retro di una piccola cappella, apparentemente dedicata a Pelor. Una singola chierica, Madre Shammel, mantiene l'illusione. È pratica nel tenere i segreti (in realtà venera Nerull, non Pelor) ed è al servizio del Signore della Guerra. Permette alle sue forze di entrare e uscire, ripulendo ogni indicazione o ovvia prova del loro passaggio.

Fa del suo meglio per screditare i sospetti di fronte a domande, e agisce in maniera estremamente sorpresa se le viene presentata qualsiasi prova di camere segrete, non morti, venerazione di Nerull, o altri elementi inconsistenti con la sua supposta esistenza di sacerdote eremita al servizio di Pelor. Cercherà di tenere questa finzione abbastanza a lungo da avvertire il Signore della Guerra o, se attaccata, difendersi.

Una ricerca della cappella rivela un pavimento falso sotto l'altare (Cercare CD 25) contenente oggetti dediti alla venerazione di Nerull, compreso un falcetto, una coppa a forma di teschio e varie dita recise, e un simbolo sacro d'argento di Nerull. Un'altra ricerca rivela la botola segreta che conduce all'area 2 (Cercare CD 26).

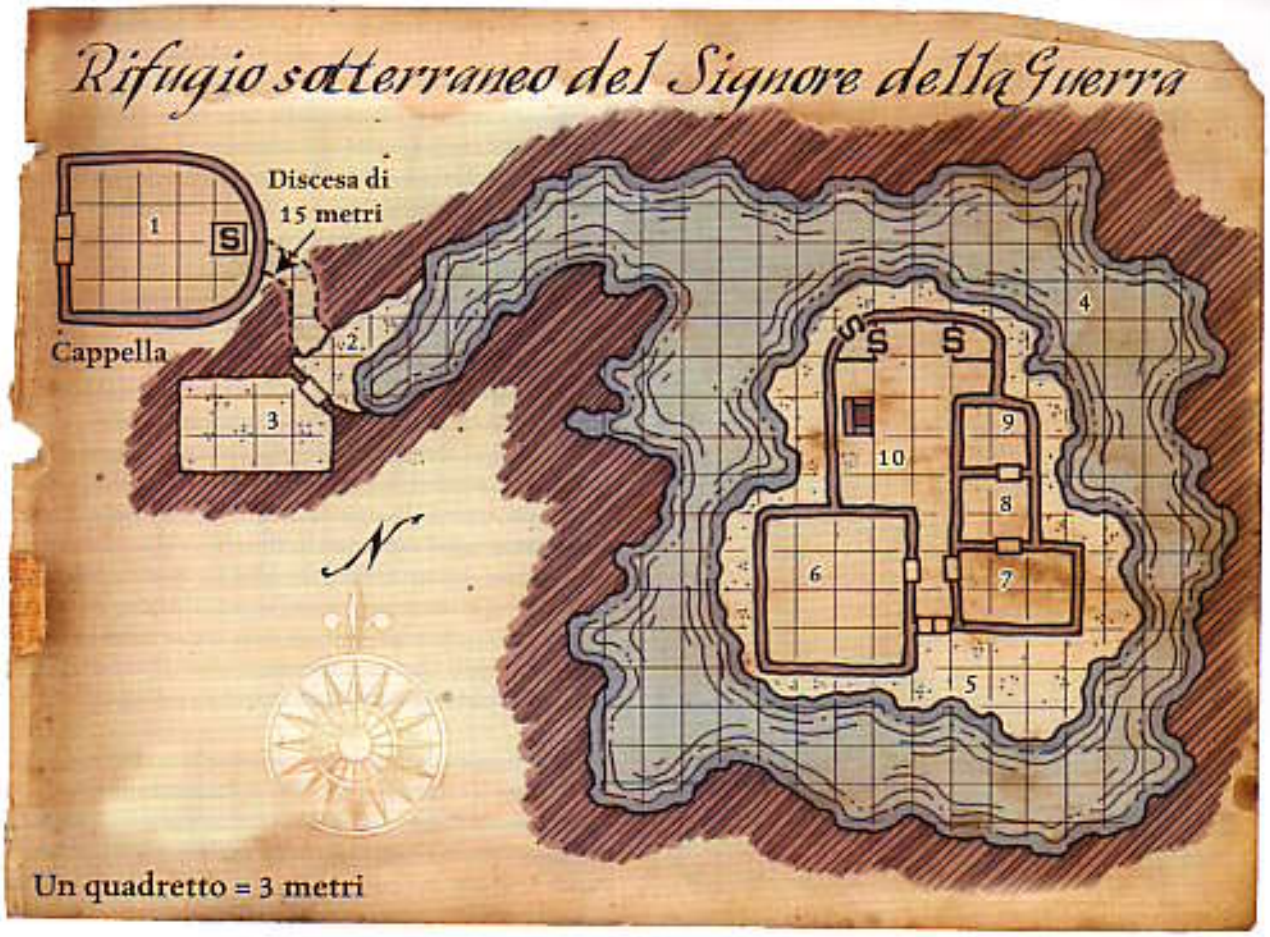
Madre Shemmel: Umano chierica 10; GS 10; umanoide Medio; DV 10d8+20; pf 68; Iniz -1; Vel 6 m; CA 22, contatto 10, colto alla sprovvista 22; Att base +7; Lotta +8; Att +10 in mischia (1d8+2, *martello da guerra+1*) o +7 a distanza (1d8+1/19-20, balestra leggera con *quadrelli da balestra+1*); Att comp +10/+5 in mischia (1d8+2, *martello da guerra+1*) o +7 a distanza (1d8+1/19-20, balestra leggera con *quadrelli da balestra+1*); AS intimorire non morti 4 volte al giorno (+1, 2d6+11, 10°), incantesimi; QS -; TS Temp +9, Rifl +4, Vol +11; AL NM; For 13, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 19, Car 12.

Abilità e talenti: Camuffare +10 (+12 recitazione), Concentrazione +14, Conoscenze (religioni) +5, Diplomazia +3, Intimidire +3, Raggirare +14; Arma Focalizzata (martello da guerra), Incantare in Combattimento, Mescere Pozioni, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene.

Incantesimi da chierico preparati (10° livello dell'incantatore): 0 - *guida* (2), *individuazione del magico, luce, resistenza* (2); 1° - *anatema* (2) (CD 15), *incuti paura*[D] (2) (CD 15), *santuario, scudo della fede*; 2° - *blocca persone* (2) (CD 16), *forza del toro* (2), *invisibilità*[D], *suono dirompente* (CD 16); 3° - *anti-individuazione*[D], *cerchio magico contro il male, dissolvi magie* (2), *protezione dall'energia*; 4° - *arma magica superiore, confusione*[D] (CD 18), *potere divino, ristorare* (2); 5° - *colpo infuocato* (CD 19), *distruggere viventi*[D] (+8 contatto in mischia; CD 19), *visione del vero*.

D: Incantesimo di dominio. Domini Morte (tocco mortale 1 volta al giorno, danno 10d6), Inganno (Camuffare, Nascondersi e Raggirare sono abilità di classe).

Proprietà: Armatura completa+1, scudo di metallo pesante+1, anello di protezione+1, talismano della saggezza+2, martello da guerra+1, balestra leggera, 10 *quadrelli+1*, 2 pergamene di *cura ferite leggere*, simbolo sacro di legno di Pelor (falso), 6 torce.



2. Ruscello sotterraneo

Sotto la capella una viscida scalinata di pietra conduce verso il basso per circa 15 metri alle rive di un ruscello sotterraneo. Una piccola barca a remi (sufficiente ad accogliere 4 creature di taglia Media) è appoggiata alla stretta riva.

Il ruscello scorre in direzione del rifugio del Signore della Guerra; solo in questa sezione esiste spazio sufficiente sopra l'acqua per permettere la navigazione alla barca. Il ruscello è profondo circa 3 metri.

3. Armeria (LI 8)

La porta di pietra che conduce a questa rozza armeria è munita di trappola. La trappola può essere disattivata dall'interno se si riesce a individuare una leva segreta (Cercare CD 35).

Muro di falci dalla lama di morte: GS 8; meccanica; attivazione a contatto; ripristino manuale; Att +16 in mischia (2d4+8 più veleno, falce); veleno (lama di morte, Tempra CD 20 nega, 1d6 Cos/2d6 Cos); Cercare CD 24; Disattivare Congegni CD 19.

Questa camera contiene un assortimento di spade arrugginite, lance, randelli e altre armi di qualità inferiore con cui il Signore della Guerra equipaggia alcune delle sue truppe più intelligenti prima di ogni fuoriuscita dal suo rifugio. In aggiunta alle pile di abiti marci (strappati alle vittime) ci sono 23 spade corte, 21 spade lunghe, 15 spadoni e 4 spade lunghe perfette.

4. Isola senza sole (LI variabile)

Questa ampia caverna nasconde un'isola di terra ferma sulla quale il Signore della Guerra ha costruito il suo rifugio: una struttura di pietra a un solo piano priva di finestre. Di immediata preoccupazione per i visitatori sono però le acque buie che circondano l'isola. Sul suo fondo giace il grosso delle forze del Signore della Guerra: 55 zombi (creatura base umano popolano). Questi zombi non reagiscono agli intrusi a meno che non vengano direttamente comandanti dal Signore della Guerra o dal suo Luogotenente (vedi stanza 10). Il Signore della Guerra impiega però 6 ghast, nutrendoli dei cadaveri delle vittime dei suoi saccheggi. I ghast attaccano i nuotatori e cercano di capovolgere le barche. Una delle loro tattiche preferite è di prendere di mira un nuotatore debole con 3 o 4 ghast che lo afferrano e lo trattengono sott'acqua finché non affoga. Le acque buie rendono difficile trovare una vittima che sta affogando se viene trattenute da queste maligne creature.

Ghast (6): pf 29; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 113.

5. Fortino

Le pareti di questo edificio di pietra senza finestre sono umide per la condensa, ma al contempo robuste, spesse circa novanta centimetri negli intramezzi. L'ingresso principale sulla parte meridionale dell'edificio è una doppia porta di pietra, lavorata come due metà di un teschio gigante. La porta è normalmente chiusa (Scassinare Serrature CD 40), ma due feritoie al posto degli occhi del teschio di pietra permettono a una tremolante luce verde di fuoriuscire in fasci ondulati che attraversano l'acqua.

La porta segreta nella parte nord occidentale dell'edificio (Cercare CD 30) è anch'essa chiusa (Scassinare Serrature CD 35).

6. Anticamera (LI 10)

Dozzine di candele accese rette da candelai riempiono questa camera di una luce verde e un vapore rancido. Quattro ampi pilastri di pietra sembrano fornire sostegno al soffitto, che si trova 6 metri sopra. Ogni pilastro è scolpito in modo da raffigurare un singolo dito scheletrico. All'interno di una fossa tra i pilastri appare uno scavo semi concluso, dal quale sono rivelate le ossa

di qualche creature preistorica. Naturalmente, il Signore della Guerra ha fornito di vita necromantica le ossa fossilizzate, che fungono da guardiane nel caso qualche intruso dovesse giungere fin qui.

Megaraptor fossile rianimato (1): pf 118; vedi pagina 99 di questo libro.

7. Stanza della mappa

Un ampio tavolo coperto da una mappa dell'area di superficie circostante, con rotte commerciali, città e altri possibili luoghi da assaltare vulnerabili segnati in rosso. Il Signore della Guerra e il Luogotenente usano questa stanza prima di lanciare un nuovo assalto.

Una raccolta di inchiostri colorati e penne extra si trova in una piccola scatola sotto il tavolo.

8. Macabri studi

Le pareti di questa stanza sono coperte di pergamena quasi trasparente (in realtà pelle umana stirata e trattata). Dipinti su ciascun foglio ci sono macabri diagrammi di teste, torsi e braccia umane. Nel centro della stanza pende attaccato a una catena lo scheletro articolato di un grifone. Nelle sue orbite vuote brucia una piccola luce cadaverica. Sulla parete orientale c'è una modesta libreria colma di vari trattati sulla necromanzia, compresi alcuni scritti da chierici di Nerull e sostenitori di Doresain.

Il Signore della Guerra trascorre il suo tempo qui a studiare la filosofia della necromanzia.

9. Libro del Signore della Guerra (LI 9)

Il freddo pervade questa camera, molto più intenso di quanto ci si possa aspettare dalla sua collocazione sotterranea. Le ombre resistono negli angoli come ragnatele, resistenti all'illuminazione. Nel centro della stanza c'è un podio di pietra, sul quale è posto un grande tomo, chiuso, intitolato in Abissale, "Libro del Signore della Guerra". In verità, il tomo, nonostante la sua maestosa presentazione, è un comune diario, e la maggior parte delle pagine sono vuote. Diversi inchiostri e penne si trovano in un angolino all'interno del podio di pietra.

In un angolo siede una creatura, acquattata tra le ombre: un cadavere brutale. Questa creatura aiuterà il Signore della Guerra se richiamata nella stanza 10 dal rumore di un combattimento, o attacca gli intrusi, salvo il Luogotenente, che accedono a questa camera.

Cadavere brutale (1): pf 130; vedi pagina 88 di questo libro.

10. Sala dell'Introspezione del Signore della Guerra (LI 10)

I grandi spazi portano a grandi pensieri, o così crede il Signore della Guerra, e di conseguenza questa sala è formata da un alto soffitto a cupola di 9 metri e un ampio spazio aperto che contiene solo il grande trono del Signore della Guerra.

Assiso sul trono si trova quasi sempre un grande umanoide con addosso un'armatura completa, elmo incluso. Sebbene sembri essere il Signore della Guerra, in realtà è un cadavere brutale che il vero Signore della Guerra cerca di far passare per se stesso. Invero, il Signore della Guerra ha la forma di un cervello non morto in una giara di vetro conservante, nascosta in uno spazio segreto alla base del grande trono di pietra (Cercare CD 37) con una semplice feritoia che permette al cervello di utilizzare la percezione cieca e la telepatia contro qualsiasi creatura si trovi in questa stanza.

Il Luogotenente trascorre molto del suo tempo in questa camera, a discutere le prossime mosse con il Signore della Guerra. Eccetto nel più raro dei casi, solo il Luogotenente e il falso Signore della Guerra lasciano la magione per condurre gli assalti, con il Luogotenente che apparentemente prende ordini dal falso e silenzioso Signore della Guerra.

Sebbene il Luogotenente sia a conoscenza di questa finzione, regge la parte. È una finzione utile a proteggere la vera ma fragile forma del Signore della Guerra.

In combattimento, il cervello nella giara utilizza le sue capacità psioniche contro gli attaccanti, mentre il cadavere brutale corazzato si muove in avanti per attaccarli fisicamente. Anche il Luogotenente difenderà il Signore della Guerra. Entro 1 round, il cadavere brutale della stanza 9, se ancora intatto, si unirà alla mischia.

Nel caso in cui il cadavere brutale cada e anche il Luogotenente venga sconfitto, il cervello nella giara, ancora nascosto, cesserà i suoi attacchi mentali, sperando di restare celato, e poi riformerà il suo esercito quando gli aggressori se ne saranno andati, convinti di avere sconfitto il Signore della Guerra.

Una porta segreta nell'angolo nord occidentale della stanza conduce a un'uscita segreta verso l'esterno del rifugio. Una porta segreta nell'angolo nord orientale della stanza contiene il tesoro del Signore della Guerra: 1.500 mo, 4 seleniti (50 mo ciascuna), un *cappello del camuffamento* e un *corno della nebbia*.

Falso Signore della Guerra, cadavere brutale (1): pf 130; CA 35, contatto 9, colto alla sprovvista 35 (con armatura completa); vedi pagina 88 di questo libro.

Signore della Guerra, cervello nella giara (1): pf 19; vedi pagina 91 di questo libro.

Luogotenente: Umano ladro 6; GS 6; umanoide Medio; DV 6d6+6; pf 29; Iniz +4; Vel 9 m; CA 18, contatto 14, colto alla sprovvista 18; Att base +4; Lotta +6; Att o Att comp +9 in mischia (1d6+2/18-20, stocco perfetto) o +9 a distanza (1d6/x3, arco corto perfetto); AS attacco furtivo +3d6; QS eludere, scoprire trappole, percepire trappole +2, schivare prodigioso; TS Temp +3, Rifl +9, Vol +1; AL CM; For 14, Des 18, Cos 13, Int 12, Sag 8, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Camuffare +0 (+2 recitazione), Cercare +10, Diplomazia +11, Disattivare Congegni +13, Intimidire +2, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +8, Raggirare +9, Scassinare Serrature +13, Sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce), Utilizzare Oggetti Magici +9; Arma Accurata, Attacco Rapido, Mobilità, Schivare.

Eludere (Str): Se il Luogotenente viene esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni con un tiro salvezza riuscito.

Attacco furtivo (Str): Il Luogotenente infligge 3d6 danni extra con un attacco riuscito contro bersagli colti alla sprovvista o ai fianchi, o contro un bersaglio a cui è stato negato il suo bonus di Destrezza per qualsiasi ragione. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, creature senza anatomia definita e creature immuni ai danni extra dai colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Il Luogotenente può scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata a questo fine, come un manganello.

Scoprire trappole (Str): Il Luogotenente può trovare, disarmare o superare trappole con CD 20 o superiore. Può utilizzare l'abilità di Cercare per individuare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla). Se il risultato di Disattivare Congegni eccede di 10 o più la CD della trappola, egli scopre il modo di superarla senza attivarla o disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Il Luogotenente mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando viene colto alla sprovvista o preso di mira da un avversario invisibile (perde comunque il suo bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

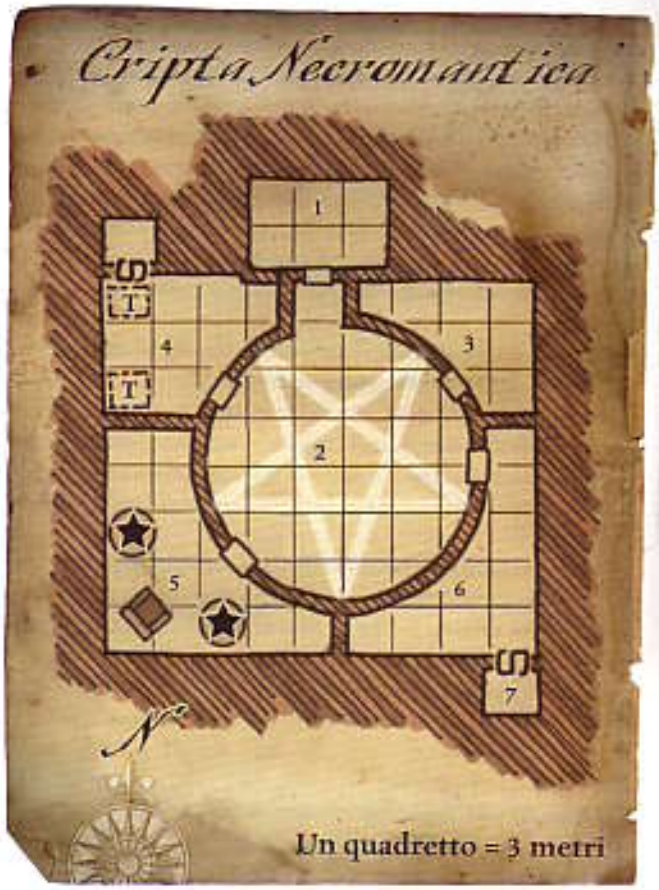
Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta, buckler perfetto, stocco perfetto, arco corto perfetto, 20 frecce, *guanti della destrezza+2*, *pozione di cura ferite moderate*, 300 mo.

CRIPTA NECROMANTICA

Questo luogo di avventura è adatto a una compagnia di avventurieri di 9° livello.

Un potente nobile di città, Lady Indrimi, nasconde una terribile malattia. Mentalmente insana, dedita a fitte soprannaturali di apatia e indolenza, Indrimi ha sviluppato un metodo particolarmente nuovo di eliminare le sue afflizioni spirituali, per quanto di breve durata. Facendosi di proposito possedere da spiriti transitori, svuota parte della sua sofferenza nel vuoto della non morte. Sfortunatamente per le altre creature, una volta che ha rietmesso una porzione della sua apatia nello spirito "possessore", deve riversare lo spirito in un'altra creatura vivente per essere davvero libera dall'apatia che cercava di svuotare nello spirito.

Qui, nella Cripta Necromantica, situata nella propria magione (o altro edificio appropriato della città), Indrimi opera la sua infame necromanzia.



1. Condotto di entrata (LI 10)

Chiunque acceda agli ultimi 6 metri del condotto attiva la trappola se non ha premuto il pulsante nascosto in cima al passaggio (Cercare CD 31).

Trappola risucchio di energia: GS 10; congegno magico; attivazione visiva (*visione del vero*); ripristino automatico; Att +8 contatto a distanza; incantesimo (*risucchio di energia*, mago di 17° livello, 2d4 livelli negativi per 24 ore, Tempra CD 23 nega); Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34.

2. Cerchio di Possessione (LI 11)

Questa grande stanza circolare, alta 9 metri, è ricoperta interamente di ossidiana. Pietra color rosso fuoco delina un enorme pentagramma invertito tracciato sul pavimento: anche al buio, le sue linee bruciano costantemente di una luce verde. Questo è il Cerchio di Possessione di Indrimi. Come forma di terapia shock per alleviare la sua corruzione spirituale, permette di essere posseduta dalla presenza infestante di spiriti non morti per brevi periodi, prima di espellere la loro corruzione (trasferendo la possessione) a qualche altra creatura vivente senziente (vedi stanza 5).

Il Cerchio di Possessione è sempre difeso da un guardiano non morto: una specie di non morto chiamato blasfemo (vedi pagina 86). Il blasfemo qui presente si chiama Omipethia, e finchè sarà presente, il Cerchio di Possessione continuerà a funzionare: in qualche modo, il forte legame del blasfemo al Piano dell'Energia Negativa "alimenta" il cerchio di possessione. Qualsiasi creatura entri nella stanza viene cordialmente invitata al centro del pentagramma: coloro che si rifiutano diventano vittime del tentativo di lotta di Omipethia, che trasporterà poi l'"ospite" al centro del Cerchio di Possessione.

Cerchio di Possessione: Questo effetto del dungeon attira un numero illimitato di spiriti non morti dal Piano dell'Energia Negativa. Questo legame si attiva quando qualsiasi creatura vivente (anche se già posseduta da spiriti infestanti) entra o viene lanciata al centro del Cerchio di Possessione.

Un incantesimo *protezione dal male* (o simile effetto) protegge la vittima. Un bersaglio di un tentativo di possessione non protetto deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 18) per ogni round in cui rimane nel cerchio per evitare la possessione; più vittime all'interno del cerchio possono essere tutte simultaneamente possedute. Normalmente, un tiro salvezza effettuato con successo protegge una vittima per 24 ore contro un particolare spirito non morto, ma il Cerchio di Possessione incanala un nuovo spirito non morto ogni round.

Effetti della possessione necromantica: La vittima posseduta e lo spirito non morto sono un tutt'uno, e possono comunicare mentalmente tra di loro. Gli spiriti non morti possessori hanno immediato accesso a tutti gli attuali pensieri della loro vittima, come l'incantesimo *individuazione dei pensieri*, eccetto che sono automaticamente in grado di leggere i pensieri di superficie. Se lo desidera, uno spirito possessore può sondare i ricordi della creatura posseduta, ma la vittima ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18. Se il tiro salvezza ha successo, la vittima tiene fuori dai suoi pensieri lo spirito non morto per 24 ore.

I danni fisici alla creatura posseduta non danneggiano lo spirito possessore. Uccidere la vittima posseduta espelle il non morto attraverso i confini planari verso il Piano dell'Energia Negativa.

Un non morto possessore offre di allearsi con la vittima della sua possessione. Esso però ritrarrà i benefici dell'alleanza fino a che la vittima non si troverà in circostanze pericolose, e solo allora agirà. Lentamente, mentre la vittima comincerà ad affidarsi sempre più allo spirito non morto, questo comincerà a influenzare di nascosto il comportamento della vittima. Naturalmente, nel caso di Lady Indrimi, la possessione di solito non dura a sufficienza da fare differenza (vedi stanza 5).

Effetti della possessione necromantica: Uno spirito non morto possessore è unito alla vittima, che può, inizialmente, essere inconsapevole della presenza dello spirito. Il non morto possessore può rendere nota la sua presenza alla vittima (sebbene le vittime con scarsa Intelligenza potrebbero anche non capire cosa gli sta accadendo). Se la creatura posseduta è consapevole dello spirito non morto possessore ed è disposta a ospitarlo, lo spirito non morto può conferire alla creatura posseduta un bonus profano di +4 a un singolo punteggio di caratteristica. Questo bonus viene conferito al termine dell'accordo tra lo spirito e la creatura posseduta. Lo spirito non morto ha il controllo di questo bonus e può rimuoverlo con un'azione gratuita se la creatura posseduta effettua azioni contrarie alla volontà dello spirito non morto. Dato che il possessore e la creatura posseduta possono comunicare telepaticamente, spesso riescono a stabilire un accordo: il bonus è una ricompensa per la creatura posseduta se agisce come desidera lo spirito non morto.

Vera natura dello spirito non morto: Sebbene sia immateriale e senza forma eccetto per la sua influenza, uno spirito non morto possessore è un'altra forma di una presenza infestante, come descritta a pagina 6.

Omipethia, blasfemo (1): pf 132; vedi pagina 86 di questo libro.

3. Stanza della pigrizia

Quando questa stanza fu originariamente costruita era l'apice dell'agio: l'intero pavimento era coperto da morbidi tappeti; soffici arazzi e luci soffuse erano posizionati secondo piacevoli disposizioni, e una scatola della musica magica produceva dolci melodie. Dopo anni di trascuratezza da parte di Indrimi, che usa questa camera per rilassarsi, è diventata poco più che un magazzino dei rifiuti. Non riusciva a preoccuparsi di sostituire la scatola della musica magica rotta, pulire il tappeto, riaccendere le luci o mondare il fetore degli spiriti non morti che pervadeva l'area: per suo divertimento, Omipethia ha recentemente cominciato a gettare qui i corpi in putrefazione delle vittime delle sue cacce notturne.

4. Biblioteca del necromante (LI 4)

Indrimi tradì e uccise il suo maestro, presso il quale era apprendista. Il suo vecchio maestro, l'Antico, era un noto necromante, e responsabile della creazione dell'attuale Cripta Necromantica e del Cerchio di Possessione: Indrimi non studiò mai a sufficienza da diventare così competente. Questa era la biblioteca dell'Antico, ed è colma di grandi e impolverati tomi di cuoio riguardanti il sapere non morto e la pratica delle arti oscure. Omipethia, a fronte della palese apatia di Indrimi, ha agito in modo da eliminare la maggior parte dei testi contenenti vero potere, salvo uno di cui si è scordato.

Uno scaffale falso (trattarlo come una porta segreta; Cercare CD 31; chiuso; Scassinare Serrature CD 40) è munito di trappola. Se la trappola e la porta vengono superate, si rinverrà il Libro degli Incantesimi Immortali. Questo oggetto è un libro degli incantesimi contenente tre incantesimi di ciascun livello dal 1° al 9° (scelti tra gli incantesimi di questo libro).

Lame avvelenate rotanti: GS 6; meccanica; attivazione a tempo; ripristino automatico; superare serratura chiusa (Cercare CD 25, Scassinare Serrature CD 30); Att +10 in mischia (1d4+4/19-20 più veleno, pugnale); veleno (veleno di verme purpureo, Tempra CD 24 nega, 1d6 For/1d6 For); bersagli multipli (un bersaglio in ciascuno dei quadretti di 1,5 m prescelti); Cercare CD 20; Disattivare Congegni 20.

5. Trasferimento (LI variabile)

Questa stanza è il luogo in cui Lady Indrimi trascorre gran parte del suo tempo. Un seggio di pietra scheggiato, contenente cuscini molli e sporchi funge da suo "trono". Ad entrambi i lati, sul pavimento sono iscritti dei pentagrammi con pietra rossa che bruciano costantemente di fiamme immonde. Qui, Lady Indrimi "libera" gli spiriti non morti possessori in nuovi ricettacoli viventi. Quando si fa possedere di proposito, una parte della sua pigrizia spirituale viene trasmessa allo spirito possessore. Quando si libera della presenza infestante, il tratto viene passato a qualsiasi vittima ne sia ora posseduta, lasciandole qualche giorno (o ora) di chiarezza mentale prima che l'istinto soprannaturale della sua mente corrotta la spinga di nuovo nella pigrizia. Le presenze infestanti che inizialmente possiedono Indrimi sono felici di soddisfarla: non hanno idea dell'assumere le sue afflizioni spirituali, e amano il concetto di trasmetterle, diventando vettori non morti di questa peste spirituale.

Cerchi di Trasferimento: Il seggio di pietra agisce da risucchio psichico per qualsiasi creatura seduta su di esso e che sia posseduta da una presenza esterna. In caso qualsiasi creatura entri nel pentagramma alla sinistra del trono mentre una creatura posseduta siede sul trono, la presenza viene automaticamente trasmessa dalla creatura posseduta sul trono all'individuo sul pentagramma, insieme a un dolore lancinante che lascia la vittima appena posseduta stordita per 1 round, e poi scossa per altri 3 round. A differenza dell'atteggiamento "premuroso" assunto quando possiede una vittima nella stanza 2, uno spirito possessore trasferito cerca di controllare il suo nuovo ospite (il tentativo di controllo è simile a un *dominare persone* lanciato al 14° livello di capacità 3 volte al giorno, o si limita a danneggiare le azioni della vittima conferendo una penalità profana di -4 a un singolo punteggio di caratteristica). Se lo spirito non morto abbandona il suo ospite o viene espulso da qualcuno che lanci l'incantesimo *dissolvi il male*, fa ritorno al Piano dell'Energia Negativa.

L'altro pentagramma, alla destra del trono, agisce da teletrasportatore casuale in un raggio di 3.500 chilometri. È uso di Indrimi spedire tutti gli spiriti non morti appena scaricati, insieme al loro ospite, attraverso di esso in modo di liberarsi di loro ed eliminare la probabilità che lo spirito non morto provochi guai in loco.

Lady Indrimi: Sporca e magra, Lady Indrimi viene di solito incontrata sdraiata su qualche divano o altra sedia, intenta a fissare nel vuoto. Fischietta una melodia che non cambia mai o varia nel corso degli anni, dato che non si preoccupa di impararne una nuova. È la sua afflizione spirituale a ridurla così, e quindi la sua vita è divenuta una rivoltante tortura di tentativi per compensare alla presenza della sua deficienza mentale. La sua "terapia della possessione" sta dando qualche frutto, e quindi si sottopone alla possessione e liberazione dello spirito non morto immediatamente prima di importanti incontri con altri rappresentanti della città di cui è un governante e per altre circostanze speciali. Il problema è, che non sa mai quando l'afflusso di indifferenza spirituale salirà al punto di sopraffarla nuovamente. Ogni volta che un Lord dice a un altro, "Cosa vuoi che le interessi?" si riferisce a Lady Indrimi: ma mai in sua presenza.

Obiettivi di Indrimi: L'obiettivo personale di Lady Indrimi varia a seconda se si trova in atteggiamento attivo o passivo. Quando è libera dell'apatia, cerca di ampliare la sua conoscenza della necromanzia, in modo da riuscire a controllare meglio il suo atteggiamento passivo. Quando è totalmente preda della pigrizia, accetterebbe con piacere la morte, ma non riesce a infliggersela da sola. Quando ha un atteggiamento attivo (dopo il trasferimento), considera l'idea di diventare lich, pensando che le tribolazioni dello spirito sarebbero per sempre scaricate senza l'affluire del sangue nelle sue vene e delle emozioni nel cuore.

Indrimi: Umana maga 5/maestra esangue 4; GS 9; umanoide Media; DV 9d4+27; pf 60; Iniz +1; Vel 9 m; CA 15, contatto 12, colto alla sprovvista 14; Att base +4; Lotta +4; Att o Att comp di un mischia (1d4/19-20, pugnale perfetto) o +5 a distanza (1d4/19-20, pugnale perfetto); AS incantesimi; QS famiglio; TS Temp +6, Rifl +4, Vol +10; AL CM; For 10, Des 13, Cos 16, Int 18, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (religioni) +17, Conoscenze (storia) +15, Sapienza Magica +15; Abilità Focalizzata (Conoscenze [religione]), Animare Caduti†, Artigiano dei Cadaveri†, Gelo Mortale†, Ossa Agili†, Scrivere Pergamene[B].

†Nuovi talenti descritti nel Capitolo 2.

Famiglio: Indrimi sceglie di non evocare un famiglio, vedendo un potenziale famiglio più come una vulnerabilità che un vantaggio.

Incantesimi da mago preparati (8° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico* (2), *individuazione del veleno, lettura del magico*; 1° - *armatura magica, charme su persone* (CD 14), *raggio di indebolimento* (2) (+6 contatto a distanza), *scudo*; 2° - *comandare non morti* (CD 15), *immagine speculare, raggio incandescente* (+5 contatto a distanza), *vedere invisibilità*; 3° - *dissolvi magie, distorsione, lentezza* (CD 16), *tocco del vampiro*; 4° - *evoca mostri IV, invisibilità superiore*.

Libro degli incantesimi: Come sopra più 0 - tutti; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, identificare, ritirata rapida*; 2° - *individuazione dei pensieri, protezione dalle frecce, scassinare*; 3° - *forma gassosa, palla di fuoco*; 4° - *animare morti, ombra di una evocazione*.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+2, *anello di protezione+1, mantello di resistenza+1, amuleto dell'armatura naturale+1*, 1.700 mo.

6. Biblioteca dell'Antico

Quello che una volta era un laboratorio da necromante allo stato dell'arte adesso è ridotto a un ammasso di vetri rotti, pietre corrose e metallo piegato. Minuscole scintille provengono ancora da equipaggiamento da mago in rovina, ma a prima vista, non c'è nulla di salvabile. Questa devastazione avvenne durante uno dei periodi passivi di Indrimi; è la propria peggior nemica, nella sua cerca della comprensione del mondo della non morte.

7. Cripta dell'Antico (LI 8)

Non tutto è però perduto. L'Antico teneva una cripta contenente oggetti speciali utili alle sue ricerche dietro una porta segreta (Cercare CD 30), sebbene un accesso avventato alla cripta segreta attivasse un allarme.

Trappola di distruzione: GS 8; congegno magico; attivazione a contatto (allarme); ripristino automatico; incantesimo (*distruzione*, chierico 13° livello, Tempra CD 20 per subire 10d6 danni); Cercare CD 32; Disattivare Congegni CD 32.

Un forziere di ferro chiuso (Scassinare Serrature CD 30) contiene alcuni strani oggetti che risultano ancora utili: una *candela dell'invocazione*, una *campana dell'interruzione*, il libro degli incantesimi dell'Antico (che contiene diversi incantesimi che non si trovano nel Libro degli Incantesimi Immortali) e una *caraffa dell'acqua eterna*.

Libro degli incantesimi (Libro degli Incantesimi dell'Antico): 0 - *distruggere non morti, individuazione del magico, frastornare, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, sigillo arcano*; 1° - *colpo accurato, disco fluttuante di Tenser, immagine silenziosa, individuazione dei non morti, movimenti del ragno, protezione dal bene, protezione dal caos, protezione dalla legge, protezione dal male, scudo, stretta folgorante, tocco gelido*; 2° - *individuazione dei pensieri, forza del toro, grazia del gatto, immagine speculare, localizzare oggetto, luce diurna, resistenza dell'orso, scassinare, scurovisione, sfocatura*; 3° - *blocca persone, destriero fantomatico, cerchio magico contro la legge, cerchio magico contro il male, fermare non morti, immagine maggiore, protezione dagli elementi, scritta illusoria, sfera di invisibilità, velocità*; 4° - *ancora dimensionale, charme sui mostri, contagio, costrizione inferiore, evoca mostri IV, localizza creatura, occhio arcano, rimuovi maledizione, scrutare, tentacoli neri di Evard*; 5° - *animare morti, blocca mostri, congelo, cono di freddo, contattare altri piani, dominare persone, giara magica, permanenza, regressione mentale, teletrasporto*; 6° - *analizzare dweomer, contingenza, disintegrazione, dissolvere superiore, legame planare, mano possente di Bigby, repulsione, suggestione di massa*; 7° - *celare, controllare non morti, esilio, evoca mostri VII, gabbia di forza, transizione eterea*; 8° - *esigere, evoca mostri VIII, intrappolare l'anima, legame, legame planare superiore*; 9° - *dominare mostri, evoca mostri IX, imprigionare, portale*.

CATACOMBA DEL FIGLIO

Questo luogo di avventura è adatto per una compagnia di avventurieri di 13° livello.

Una catacomba è un cimitero sotterraneo composto di passaggi e tunnel con stanze e nicchie che portano fuori delle camere sepolcrali. Le catacombe possono essere rinvenute sotto vecchie chiese, castelli, e altri luoghi in cui i morti sono riveriti.

Sfortunatamente, le catacombe hanno la brutta abitudine di servire da terreno di "crescita" per l'attività dei non morti. Ciò è vero in particolare per la catacomba divenuta nota come Catacomba del Figlio. La si può rinvenire sotto vecchie rovine, o addirittura sotto un monastero ancora attivo (ma in cui i sacerdoti è raro che si avventurino sotto il livello delle fondamenta e nelle catacombe).

1. Alcove

Nella sua forma più semplice, la catacomba consiste di diversi tunnel e stanze sotterranee in una disposizione rettangolare o a griglia. Le cavità intagliate nelle pareti ospitavano con regolarità i defunti, nel periodo in cui le catacombe erano ancora attive. Le alcove lungo questa specie di corridoi contengono un ammasso di ossa in disintegrazione e resti mummificati, spoglie di diverse persone. I resti sono a malapena distinguibili nella confusa barriera di ragnatele e polvere.

2. Alcove complesse (LI 11)

Le aree collegate a questa voce presentano delle cavità scavate più a fondo nella pietra circostante. Inoltre, la pietra è stata lavorata in modo da presentare semplici decorazioni e simboli di fede. Data la presenza del figlio nelle catacombe, alcuni dei morti infestano queste alcove come wraith del terrore.

Wraith del terrore (1): pf 104; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 259.

3. Altari dei morti

Diversi sarcofagi vengono rinvenuti nelle camere collegate a questa voce. Essendo grandi e solidi, questi sarcofagi servivano un tempo da altari durante le cerimonie per onorare i morti, sebbene la pratica sia cessata da quando le catacombe sono cadute in disuso.

Le sezioni delle catacombe collegate a questa voce contengono ciascuna due sarcofagi, sul cui esterno non resta alcun nome o altro materiale per l'identificazione. Ogni sarcofago contiene la polvere di abiti e ossa in putrefazione, ma anche 2d20 mo di antico conio.

4. Cripta segreta (LI 10)

Se la porta segreta viene scoperta e aperta, si rinviene una cripta contenente un forziere arrugginito. La stanza è fornita di una trappola mortale.

Trappola del lamento della banshee: GS 10; congegno magico; attivazione di prossimità (allarme); ripristino automatico; incantesimo (*lamento della banshee*, mago di 17° livello, Tempra CD 23 nega); bersagli multipli (fino a diciassette creature); Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34.

Il forziere arrugginito è chiuso (Scassinare Serrature CD 40) e contiene 4.319 mo di antico conio, una pergamena di *nascondersi ai non morti* e un antico documento. Il documento contiene solo alcune parole ancora decifrabili: "... se il Figlio viene richiamato, allora la catacomba deve essere abbandonata. Nulla può opporsi al Figlio..."

5. Mummie

In entrambe le stanze collegate a questa voce si trova un sarcofago pieno di decorazioni. Un placca d'ottone sul lato di ciascun sarcofago contiene il nome di un occupante da tempo defunto. Ogni sarcofago contiene la polvere di abiti e ossa in putrefazione, ma anche 2d20 mo di antico conio.

6. Respiro del Figlio

Grandi porte di ferro separano le porzioni meno attive delle catacombe da quelle più attive. Le porte di ferro sono composte di due valvole. Una grande serratura resta parte integrante della porta (Scassinare Serrature CD 40); la chiave della serratura è appesa a un gancio d'ottone sulla parete settentrionale. Una placca d'ottone sopra la chiave dice: "Oltre queste valvole si trova il figlio della morte."

Se la chiave viene utilizzata per aprire le porte, comparirà il corridoio dietro di esse. Allo stesso tempo, un pennacchio di nebbia a livello del terreno scorrerà oltre le porte e comincerà a diffondersi nelle parti ancora non compromesse delle catacombe. Questo è il Respiro, e riempie le porzioni restanti delle catacombe. È un effetto collaterale della creatura che si è stabilita nella stanza 13.

7. Pianto dei morti (LI 12)

Questo passaggio contiene un turbine spesso 2,5 centimetri dei vapori del Respiro. L'aria è leggermente più fredda nel punto in cui la nebbia tocca l'aria limpida.

Salvo il Respiro, il passaggio sembra apparentemente simile alle aree collegate alla stanza 3, e ha le stesse probabilità di contenere dei preziosi. In questa sala però camminano due lamenti. Sebbene siano inizialmente silenziose, le creature si attivano e cominceranno a emettere il loro lamento funebre se qualcuno inizia a perquisire i sarcofagi, o 1d4 round dopo che qualsiasi creatura vivente ha attraversato questo passaggio (qualcuno che si inoltri nelle catacombe troppo in fretta e troppo a fondo potrebbe trovarsi la via di uscita chiusa da una falange di non morti).

A prescindere da quante volte i lamenti vengano distrutti, dopo 24 ore faranno di nuovo la loro comparsa fino a quando il figlio di atropal rimarrà intrappolato nella stanza 12.

Lamenti (2): pf 52; vedi pagina 105 di questo libro.

8. Affogato (LI 9)

Questa stanza, sotto lo strato di nebbia del Respiro, è un pavimento sommerso da centoventi centimetri d'acqua. Un cadavere non morto pieno d'acqua giace qui, pronto a trascinare i viventi nella sua tomba liquida. Chiunque entri (o che si ponga sull'entrata) viene attaccato. Una ricerca del pavimento subacqueo rivela 2.014 mo, 5 ametiste (50 mo) e una verga *melanagica minore di ingrandire*.

Cadavere brutale: pf 150; vedi pagina 88 di questo libro.

9. Morti viventi (LI 12)

Questo passaggio contiene un turbine spesso 2,5 centimetri dei vapori del Respiro. L'aria è leggermente più fredda nel punto in cui la nebbia tocca l'aria limpida.

Salvo il Respiro, il passaggio sembra apparentemente simile alle aree collegate alla stanza 1, e ha le stesse probabilità di contenere dei preziosi (ovvero, nessuna). Quattro mohrg si aggirano per questo passggio. Sebbene siano inizialmente silenziose, le creature si attivano se qualcuno inizia a perquisire le nicchie, o 1d4 round dopo che qualsiasi creatura vivente ha attraversato questo passaggio.

A prescindere da quante volte i mohrg vengano distrutti, dopo 24 ore faranno di nuovo la loro comparsa fino a quando il figlio di atropal rimarrà intrappolato nella stanza 12.

Mohrg (4): pf 91; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 185.

10. Ghoul del Regno Bianco (LI 12)

Le sei aree collegate a questa voce e il corridoio che le collega sono piene di uno strato alto fino alle tibie di Respiro. L'aria è leggermente più fredda nel punto in cui la nebbia tocca l'aria limpida.

. Ciascuna delle stanze collegate a questa voce è coperta di morbida terra, sebbene la cosa non possa risultare immediata per via della foschia occultante. In ciascuna stanza sono sepolti tre ghoul guerrieri. La perdita necrotica del vicino figlio di atropal "nutre" i ghoul; essi però non rinunceranno all'opportunità di nutrirsi di carne fresca. 1d4 round dopo l'ingresso in una stanza, o 1d4 round dopo che una stanza è stata lasciata, due ghoul si apriranno la strada verso la superficie e attaccheranno, mentre uno resterà sepolto. I ghoul attaccheranno artigliando con le loro unghie sporche e mordendo con le zanne, grugnendo in un'antica lingua (se i personaggi giocanti sono competenti nell'antico linguaggio o dispongono di mezzi magici per interpretarlo, i ghoul sembrano ripetere la frase, "Al Regno Bianco con voi!").

Se un personaggio resta paralizzato dal tocco soprannaturale di un ghoul, il ghoul che è rimasto sepolto cerca di trascinare la vittima sottoterra per un gustoso assaggio. Gli amici della vittima possono afferrare un compagno e impedire che venga trascinato sottoterra effettuando con successo una prova di lotta contro il ghoul che lo sta tirando. Se non viene aiutato dai suoi compagni, un personaggio viene completamente trascinato sottoterra in 1 round completo. Seppure questi ghoul possiedano apparentemente la capacità di spostarsi sotto il suolo come se fosse acqua, gli eroi dovranno scavare. Sfortunatamente, il ghoul sottoterra inizia a nutrirsi immediatamente, e a meno che i personaggi non abbiano una pala, è difficile che riescano a scavare i centottanta centimetri necessari a raggiungere il livello del loro compagno nel tempo necessario perché un personaggio paralizzato non diventi altro che cibo freddo (1d4+1 round per scavare, ma solo 1d4 round per essere divorato).

I giocatori con il tempo e le energie per scavare attraverso la terra possono trovare 1d20 ma di antico conio e 1d10 mo di antico conio per ogni ora trascorsa in questa camera, fino ad un massimo di 200 ma e 100 mo per stanza.

Ghoul del Regno Bianco (3): Ghoul della tomba† guerriero 8; GS 9; non morto Medio (umanoide atipico); DV 8d12; pf 57; Iniz +4; Vel 9 m; CA 25, contatto 11, colto alla sprovvista 24; Att base +8; Lotta +13; Att +16 in mischia (1d10+8/17-20, *spada bastarda+1*) o +13 a distanza (1d8/x3, arco lungo perfetto); Att comp +16 in mischia (1d10+8/17-20, *spada bastarda+1* o +13 a distanza (1d8/x3, arco lungo perfetto) o +13/+13 in mischia (1d3+5 più paralisi, artiglio) e +11 in mischia (1d6+2 più paralisi, morso); AS febbre del ghoul, tocco paralizzante; QS resistenza allo scacciare +2; TS Temp +8, Rifl +6, Vol +5; AL CM; For 20, Des 18, Cos -, Int 12, Sag 16, Car 10.

Abilità e talenti: Intimidire +11, Nuotare +4, Saltare +4, Scalare +10; Arma Esotica (spada bastarda), Arma Focalizzata (spada bastarda), Arma Focalizzata Superiore (spada bastarda), Arma Specializzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (spada bastarda), Incalzare, Incalzare Potenziato, Multiattacco[B], Spingere Migliorato.

Febbre del ghoul (Sop): Malattia - morso, Tempra CD 14, periodo di incubazione 1 giorno, danno 1d3 Cos e 1d3 Des.

Un umanoide afflitto che muore di febbre del ghoul si rianima come ghoul alla mezzanotte successiva. Un umanoide che diventa un ghoul in questo modo non mantiene alcuna delle capacità che possedeva in vita. Non è sotto il controllo di alcun altro ghoul, ma ha fame della carne dei vivi e si comporta in tutto e per tutto come un normale ghoul. Un umanoide di 4 DV o più, si rianima come ghast, non ghoul.

Paralisi (Str): Chi viene colpito dall'attacco di artiglio o morso di un ghoul della tomba deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o restare paralizzato per 1d4+1 round. Gli elfi sono immuni a questa paralisi.

Proprietà: Armatura completa+1, scudo pesante+1, spada bastarda+1, arco lungo perfetto, 20 frecce, *guanti del potere orchesco+2*, 900 mo.

†L'archetipo del ghoul della tomba è un nuovo archetipo basato sul ghoul. L'archetipo è descritto in dettaglio a pagina 100.

11. Ossario (LI variabile)

Questa grande caverna è coperta di ossa umane fino a un livello di 30-60 centimetri, sopra il quale si stende un sottile strato di Respiro. Le ossa nascondono i margini di una botola. Un ghoul guerriero attende in fondo a essa, in caso qualcuno sopravviva alla caduta.

Botola con spuntoni avvelenati: GS 10; meccanica; attivazione di locazione; ripristino manuale; oltrepassare serratura nascosta (Cercare CD 25, Scassinare Serrature CD 30); Riflessi CD 20 evita; 15 m profonda (5d6, caduta); bersagli multipli (primo bersaglio in due quadretti di 1,5 m adiacenti); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+5 più veleno ciascuno); veleno (veleno di verme purpureo, Tempra CD 24, 1d6 For/1d6 For); Cercare CD 16; Disattivare Congegni CD 24.

Ghoul del Regno Bianco (1): Umano ghoul della tomba† guerriero 8; GS 9; non morto Medio (umanoide atipico); DV 8d12; pf 57; Iniz +4; Vel 9 m; CA 25, contatto 11, colto alla sprovvista 24; Att base +8; Lotta +13; Att +16 in mischia (1d10+8/17-20, *spada bastarda+1*) o +13 a distanza (1d8/x3, arco lungo perfetto); Att comp +16 in mischia (1d10+8/17-20, *spada bastarda+1* o +13 a distanza (1d8/x3, arco lungo perfetto) o +13/+13 in mischia (1d3+5 più paralisi, artiglio) e +11 in mischia (1d6+2 più paralisi, morso); AS febbre del ghoul, tocco paralizzante; QS resistenza allo scacciare +2; TS Temp +8, Rifl +6, Vol +5; AL CM; For 20, Des 18, Cos -, Int 12, Sag 16, Car 10.

Abilità e talenti: Intimidire +11, Nuotare +4, Saltare +4, Scalare +10; Arma Esotica (spada bastarda), Arma Focalizzata (spada bastarda), Arma Focalizzata Superiore (spada bastarda), Arma Specializzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Critico Migliorato

(spada bastarda), Incalzare, Incalzare Potenziato, Multiattacco[B], Spingere Migliorato.

Febbre del ghoul (Sop): Malattia - morso, Tempra CD 14, periodo di incubazione 1 giorno, danno 1d3 Cos e 1d3 Des.

Un umanoide afflitto che muore di febbre del ghoul si rianima come ghoul alla mezzanotte successiva. Un umanoide che diventa un ghoul in questo modo non mantiene alcuna delle capacità che possedeva in vita. Non è sotto il controllo di alcun altro ghoul, ma ha fame della carne dei vivi e si comporta in tutto e per tutto come un normale ghoul. Un umanoide di 4 DV o più, si rianima come ghast, non ghoul.

Paralisi (Str): Chi viene colpito dall'attacco di artiglio o morso di un ghoul della tomba deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o restare paralizzato per 1d4+1 round. Gli elfi sono immuni a questa paralisi.

Proprietà: Armatura completa+1, scudo pesante+1, spada bastarda+1, arco lungo perfetto, 20 frecce, guanti del potere orchesco+2, 900 mo.

†L'archetipo del ghoul della tomba è un nuovo archetipo basato sul ghoul. L'archetipo è descritto in dettaglio a pagina 100.

12. Imbalsamato (LI 14)

Le sei aree collegate a questa voce contengono uno strato alto fino alla tibia di foschia gelida.

A parte essere avvolte dalla foschia, queste aree sembrano simili alla stanza 3, e hanno la stessa probabilità di contenere dei preziosi. 4 signori delle mummie si aggirano per questo passggio. Sebbene siano inizialmente silenziose, le creature si attivano se qualcuno inizia a perquisire le nicchie, o 1d4 round dopo che qualsiasi creatura vivente ha attraversato questo passaggio.

A prescindere da quante volte i signori delle mummie vengano distrutti, dopo 24 ore faranno di nuovo la loro comparsa fino a quando il figlio di atropal rimarrà intrappolato nella stanza 12.

Signori delle mummie (4): pf 97; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 186.

13. Figlio della morte (LI 15)

Il Respiro ha la sua fonte in questa stanza: Un sarcofago simile agli altri incontrati nelle catacombe giace aperto al centro della stanza, dal quale fuoriesce la foschia. Esso contiene un figlio di atropal normalmente inattivo. La radiazione necrotica del suo corpo è sufficiente ad alimentare di non vita il resto della catacomba. Se qualsiasi creatura vivente si avvicina a 3 metri dal suo luogo di riposo (e dalla sua aura di energia negativa), si alzerà e attaccherà.

Il figlio di atropal stesso non sa da dove proviene. Ma il sarcofago contiene l'iscrizione in pietra: "Cenopulchre". Il figlio di atropal beneficia dell'effetto di *profanare* emanato dal *teschioscuro* all'interno del suo sarcofago.

Perquisire il sarcofago rivela 32 eliotropie (100 mo ciascuna) e un *teschioscuro*.

Cenopulchre: Figlio di atropal chierico 4; GS 15; non morto Medio; DV 13d12+9; pf 90; Iniz +6; Vel volare 9 m; CA 25, contatto 17, colto alla sprovvista 23; Att base +7; Lotta +8; Att o Att comp +9 in mischia (1d8+1, schianto); AS sguardo mortale, aura di energia negativa, intimorire non morti 8 volte al giorno (+7, 2d6+18, 13°), capacità magiche, incantesimi; QS riduzione del danno 10/adamantio, scurovisione 18 m, guarigione rapida 8, tratti dei non morti, grazia sacrilega; TS Temp +11, Rifl +12, Vol +20; AL CM; For 13, Des 15, Cos -, Int 16, Sag 22, Car 20.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Concentrazione +16, Conoscenze (arcane) +8, Conoscenze (religioni) +12, Muoversi Silenziosamente +10, Osservare +11; Arma Focalizzata (mazza pesante), Incantare in Combattimento, Scrivere Pergamene.

Sguardo mortale (Sop): Morte, raggio di azione 18 metri, Tempra CD 19 nega. Gli umanoidi che muoiono per via di questo attacco vengono trasformati in wight 24 ore dopo.

Aura di energia negativa (Sop): Una propagazione di energia negativa del raggio di 18 metri circonda un figlio di atropal. Tutti i non morti nell'aura (compreso il figlio di atropal) sono considerati come se avessero resistenza allo scacciare +4 e guarigione rapida 5. Le creature viventi nell'aura sono considerate come se avessero due livelli negativi a meno che non dispongano di qualche tipo di protezione dall'energia negativa o di protezione dal male. Le creature con 2 o meno DV cadono morte all'interno dell'aura di energia negativa (e, a scelta del figlio di atropal, si animano come wight sotto il suo comando 1 minuto dopo).

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *animare morti, cono di freddo* (CD 18), *creare non morti, dissacrare, dissolvi magie, invisibilità, parlare con i morti, spostamento planare, teletrasporto*. 9° livello dell'incantatore.

Grazia sacrilega (Sop): Un figlio di atropal somma il suo modificatore di Carisma come bonus su tutti i tiri salvezza e come bonus di deviazione alla sua Classe Armatura.

Incantesimi da chierico preparati (4° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico* (2), *lettura del magico, luce* (2); 1° - *devastazione* (CD 17), *favore divino* (2), *incuti paura*[D] (CD 17), *scudo entropico, scudo della fede*; 2° - *forza del toro* (2), *oscurità, rintocco di morte*[D] (CD 18), *silenzio* (CD 18).

D: Incantesimo di dominio. Domini: Morte (tocco mortale 1 volta al giorno, danno 4d6), Magia (utilizza oggetti magici come mago di 2° livello).

Illustrazione di W. England

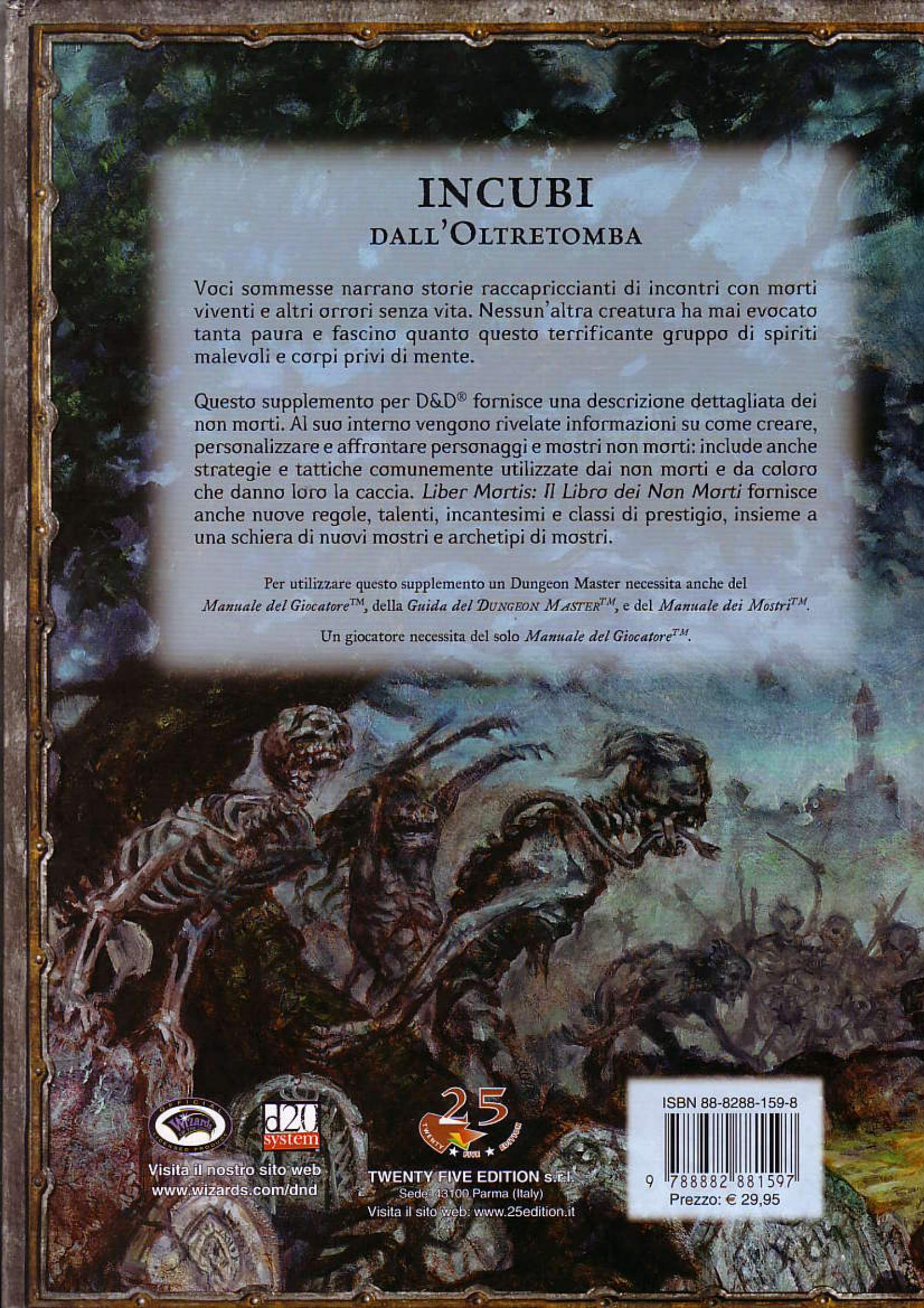
INCUBI
DALL'OLTRETOMBA

Voci sommesse narrano storie raccapriccianti di incontri con morti viventi e altri orrori senza vita. Nessun'altra creatura ha mai evocato tanta paura e fascino quanto questo terrificante gruppo di spiriti malevoli e corpi privi di mente.

Questo supplemento per D&D® fornisce una descrizione dettagliata dei non morti. Al suo interno vengono rivelate informazioni su come creare, personalizzare e affrontare personaggi e mostri non morti: include anche strategie e tattiche comunemente utilizzate dai non morti e da coloro che danno loro la caccia. *Liber Mortis: Il Libro dei Non Morti* fornisce anche nuove regole, talenti, incantesimi e classi di prestigio, insieme a una schiera di nuovi mostri e archetipi di mostri.

Per utilizzare questo supplemento un Dungeon Master necessita anche del *Manuale del Giocatore*™, della *Guida del Dungeon Master*™, e del *Manuale dei Mostri*™.

Un giocatore necessita del solo *Manuale del Giocatore*™.



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 88-8288-159-8
9 788882 881597
Prezzo: € 29,95