

DUNGEONS
DRAGONS

Accessorio

Libro delle Fosche Tenebre



MONTE COOK

LIBRARY
OF THE
MUSEUM OF
ART AND
ARCHAEOLOGY
OF THE
UNIVERSITY OF
CAMBRIDGE



LIBRO DELLA
BIBLIOTECA
DELLA
UNIVERSITA'
DELLA
CASA
DELLA
MUSEO
DELLA
STORIA
DELLA
CIVILTA'



LIBRARY
OF THE
MUSEUM OF
ART AND
ARCHAEOLOGY
OF THE
UNIVERSITY OF
CAMBRIDGE



LIBRARY
OF THE
MUSEUM OF
ART AND
ARCHAEOLOGY
OF THE
UNIVERSITY OF
CAMBRIDGE

6092



LIBRO DELLE FOSCHE TENEBRE
MONTE COOK

S V I L U P P A T O R E
BRUCE R. CORDELL

R E V I S O R I
DAVID NOONAN, PENNY WILLIAMS

DIRETTORE REVISIONE
KIM MOHAN

DIRETTORE CREATIVO
ED STARK

RESPONSABILE DI CATEGORIA
PER I GIOCHI DI RUOLO
ANTHONY VALTERRA

VICE-PRESIDENTE DI R&D
PER I GIOCHI DI RUOLO
BILL SLAVICSEK

VICE-PRESIDENTE EDITORIALE
MARY KIRCHOFF

RESPONSABILE DEL PROGETTO
MARTIN DURHAM

DIRETTORE DI PRODUZIONE
CHAS DELONG

DIREZIONE ARTISTICA
DAWN MURIN

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA
HENRY HIGGINBOTHAM

ILLUSTRAZIONI INTERNE

DAREN BADER, THOMAS BAXA,
MATT CAVOTTA, BRIAN DESPAIN,
JEFF EASLEY, SCOTT FISCHER,
LARS GRANT-WEST, QUINTON HOOVER,
JEREMY JARVIS, RAVEN MIMURA,
VINOD RAMS, WAYNE REYNOLDS,
DAVID ROACH, RICHARD SARDINHA,
BRIAN SNODDY, ARNIE SWEKEL,
ANTHONY WATERS

G R A F I C I

ROBERT CAMPBELL, CYNTHIA FLIEGE,
SHERRY FLOYD, SEAN GLENN

PLAYTESTER: Paul Bender, Eric Cagle, Michele Carter, Andy Collins, Sue Cook, Daniel Cooper, Bruce R. Cordell, Jesse Decker, Martin Durham, George Fields, Jeff Grubb, Paula Horton, Robert Kelley, Todd Meyer, Erik Mona, Brian Moseley, Christopher Perkins, Athena Petticord, Jon Pickens, Ratty, Sean K Reynolds, Mat Smith, Keith Strohm, Michael S. Webster, Penny Williams

Basato sulle regole originali di DUNGEONS & DRAGONS® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e sulle nuove regole di DUNGEONS & DRAGONS create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

Questo prodotto della WIZARDS OF THE COAST® non contiene Open Gaming Content. Nessuna parte di quest'opera può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto. Per saperne di più sulla Open Gaming License e la d20™ System License, visitate www.wizards.com/d20 o www.d20.it

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE E REVISIONE
MASSIMO BIANCHINI

TRADUZIONE
FIORENZO DELLE RUPI

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
PIERMARIO REMERI

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



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



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

Domande? 0521 630320

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, WIZARDS OF THE COAST e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. consociata di Hasbro, Inc. Il logo d20 system è un marchio di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.

©2004 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

Visita il sito internet www.25edition.it

Introduzione 4	Capitolo 4: Talenti 47	Juiblex..... 133
Nascondi questo libro!..... 4		Orcus..... 136
Il male in una sessione di gioco..... 4	Capitolo 5: Classi di prestigio 51	Yeenoghu..... 140
Cosa contiene il volume..... 4	Cacciatore di mortali..... 52	Arcidiavoli..... 143
Nota dell'autore..... 4	Combattente dell'oscurità..... 53	Bel..... 143
Capitolo 1: La natura del male 5	Demonologo..... 55	Dispater..... 145
Il male nel gioco..... 5	Diabolista..... 56	Mammon..... 148
Definire il male..... 6	Discepolo di Asmodeus..... 57	Belial/Fierna..... 151
Mentire..... 7	Discepolo di Belzebù..... 59	Levistus..... 154
Feticismi e assuefazioni..... 10	Discepolo di Dispater..... 60	La Contessa Strega..... 156
Divinità infami..... 11	Discepolo di Mammon..... 61	Belzebù..... 158
Karaan..... 11	Discepolo di Mefistofele..... 62	Mefistofele..... 161
Rallaster..... 11	Divoratore di anime..... 63	Asmodeus..... 165
Il Dio paziente..... 11	Mago cancrena..... 64	
Scahrossar..... 11	Sacerdote-ur..... 67	Capitolo 8: Mostri malvagi 169
Lo Xammux..... 12	Servitore di Demogorgon..... 68	Demone..... 169
Yeathan..... 12	Servitore di Graz'zt..... 69	Mane..... 169
Razze e culture infami..... 12	Servitore di Juiblex..... 71	Rutterkin..... 170
Vashar..... 12	Servitore di Orcus..... 72	Bar-Igura..... 171
Jerren..... 14	Signore dei parassiti..... 73	Babau..... 172
Come creare un nemico..... 15	Succhiavita..... 75	Demone d'ombra..... 173
Esempi di nemici..... 17	Capitolo 6: Magia 77	Chasme..... 174
L'imperatore del terrore..... 17	Incantesimi malvagi..... 77	Diavolo..... 175
Siddal e Gauderis..... 19	Cos'è il male?..... 77	Kocrachon..... 175
Enesstrere, il drago	Magia corrotta..... 77	Ghargatula..... 176
posseduto dal demone..... 20	Lista degli incantesimi..... 78	Occhio di paura e di fiamma..... 177
Luoghi maligni..... 21	Incantesimi corrotti..... 78	Kython..... 178
Valle azzurra..... 21	Incantesimi da assassino..... 78	Cucciolo..... 179
Fosse dei goblin di Io-Rach..... 22	Incantesimi da bardo..... 79	Giovane..... 179
Capitolo 2: Varianti alle regole 23	Incantesimi da chierico..... 79	Adulto..... 179
Possessione..... 23	Domini dei chierici..... 80	Impalatore..... 180
Sacrificio..... 26	Incantesimi da druido..... 81	Maestro distruttore..... 180
Maledizioni..... 28	Incantesimi da guardia nera..... 82	Re del massacro..... 181
Malattie..... 29	Incantesimi da mago e da stregone..... 82	Scarafaggio gigante terrestre..... 182
Altri aspetti del male..... 32	Descrizioni degli incantesimi..... 84	Vaath..... 182
Richiamo..... 32	Oggetti magici malvagi..... 110	Wight infame..... 183
Canto oscuro..... 32	Capacità speciali delle armature..... 110	Creature cadaverica..... 184
Lingua oscura..... 32	Armature specifiche..... 111	Creatura corrotta..... 185
Anime come potere..... 33	Capacità speciali delle armi..... 111	Creatura d'ossa..... 186
Dolore come potere..... 33	Armi specifiche..... 112	
Mente alveare..... 34	Anelli..... 113	Appendice: PG malvagi 187
Danni infami..... 34	Verghe..... 113	Un singolo PG malvagio..... 187
Tempo atmosferico malvagio..... 34	Bastoni..... 114	Un gruppo malvagio..... 188
Effetti permanenti del male..... 35	Oggetti meravigliosi..... 114	La campagna malvagia..... 188
Capitolo 3:	Artefatti..... 117	Conclusione..... 190
Equipaggiamento malvagio..... 37	Artefatti minori..... 117	
Strumenti di tortura..... 37	Marchingegni diabolici	Appendice di conversione
Equipaggiamento per le esecuzioni .. 39	e congegni demoniaci..... 118	al regolamento 3.5..... 190
Trappole su armature	Artefatti maggiori..... 120	
ed equipaggiamento..... 40	Capitolo 7: Signori del male 123	
Oggetti alchemici o quasi-magici..... 40	Arci-immondi e chierici..... 123	
Droghe..... 41	Piani inferiori..... 124	
Veleni..... 44	Guerra Sanguinosa..... 124	
Componenti materiali..... 45	Signori dei demoni..... 125	
	Demogorgon..... 125	
	Graz'zt..... 130	

Introduzione

Il *Libro delle Fosche Tenebre* è una guida che esplora il male. Contiene una vasta quantità di nuovo materiale di gioco... e ogni elemento contenuto è vile, spregevole, oscuro e ripugnante. Anche se mostri, incantesimi e oggetti malvagi sono già comparsi in altri prodotti precedenti, questo compendio è una raccolta dei più orribili, nefandi e disgustosi aspetti del male che siano mai comparsi all'interno di un gioco. Le pagine che seguono contengono riferimenti a gesta di orribile depravazione e comportamenti malvagi come non sono mai apparsi finora nel materiale di DUNGEONS & DRAGONS. Questo è un avvertimento: il *Libro delle Fosche Tenebre* è destinato a un pubblico maturo. Gli argomenti in esso contenuti non sono adatti agli immaturi, agli schizzinosi o ai deboli di cuore. Questo libro parla, seppure a livello fittizio, di sangue, di estrema violenza, di sacrifici umani, di assuefazione, di magie corrotte e di comportamenti devianti. Il suo contenuto non è una panoramica a cuor leggero sui "cattivi": questo volume parla del male, puro e semplice.

Prima di abbandonare questo libro con disgusto, tuttavia, bisogna riflettere: più è oscura l'ombra del male, più sarà intensa la luce del bene. Più orribili saranno i nemici, più grandi saranno gli eroi. Se vi interessa aggiungere un tocco veramente terrificante alle vostre partite e agli avversari che i personaggi giocanti (PG) dovranno sconfiggere, allora questo volume fa per voi.

NASCONDI QUESTO LIBRO!

Il *Libro delle Fosche Tenebre* è destinato soltanto ai Dungeon Master (DM). Così come il contenuto di un'avventura pubblicata va nascosto ai giocatori, anche la visione dei contenuti di questo libro deve essere loro vietata. Che non sappiano cosa attende i loro personaggi!

IL MALE IN UNA SESSIONE DI GIOCO

Ad ogni potente forza nell'universo si contrappone una forza contraria, egualmente potente. Il male e l'oscurità pervadono ogni angolo del mondo di D&D e danno battaglia alle forze del bene (rappresentate dai PG). Ogni volta che una grande forza malvagia viene sconfitta, un'altra appare per prenderne il posto, come un'idra con un numero infinito di teste. Gli eroi tradizionali affrontano il male a testa bassa, senza esitare. Altri personaggi, meno fanatici, lo affrontano soltanto quando è necessario farlo. Ma i personaggi più accorti non indugiano mai a lungo nella corruzione e nell'oscurità, per non rischiare di esserne irretiti. Quando un paladino fa ritorno a casa dopo una dura impresa, per concedersi del tempo assieme agli amici e alle persone care, farà bene ad accantonare il pensiero degli orrori a cui ha assistito.

Come DM, cerca di impedire alle forze del male illustrate nel *Libro delle Fosche Tenebre* di sopraffare l'intera campagna. Il potere degli arcimondi, la natura insidiosa della magia nera e la corruzione racchiusa in alcuni talenti e oggetti magici contenuti in questo volume sono portati all'estremo. Il DM potrebbe essere tentato di scatenare gli elementi contenuti in questo volume contro i personaggi più e più volte. Ma a meno che non sia intenzionato a guidare la più cupa delle campagne (e i giocatori non siano altrettanto disposti a giocarla), è meglio resistere alla tentazione e usare queste informazioni con parsimonia. Questo volume non deve essere una scusa per trasformare il gioco in una terrificante discesa negli abissi della più profonda de-

pravazione. Affinché il male più nero abbia un impatto adeguato, i PG devono affrontarlo soltanto in rare occasioni. Se i giocatori rimangono a bocca aperta, terrorizzati dai nemici che incontrano, le loro vittorie su tali avversari saranno ancora più gloriose.

COSA CONTIENE IL VOLUME

Gli otto capitoli di questo libro ripartiscono il materiale contenuto in sezioni di facile consultazione.

La natura del male (Capitolo 1): Questo capitolo parla degli elementi alla base del concetto di male e delle azioni malvagie. Offre suggerimenti su come creare nuovi nemici e su come applicare le idee contenute in questo volume nella propria campagna. Vengono fornite regole per alcune particolari perversioni che i nemici potrebbero avere, come ad esempio il cannibalismo o l'assuefazione. Verranno inclusi anche molti esempi di culture, personaggi, luoghi e vicinì malvagie da poter usare nelle sessioni di D&D.

Varianti alle regole (Capitolo 2): Questo capitolo contiene varie regole assortite riguardanti il nuovo materiale di natura infame. I danni, le maledizioni, i sacrifici, le possessioni e le malattie infami vengono descritte in questo capitolo.

Equipaggiamento malvagio (Capitolo 3): Strumenti di tortura, trappole, veleni e droghe sono elementi importanti dell'arsenale di ogni agente del male. Questo capitolo spiega come utilizzarli all'interno del gioco. Sono inclusi anche vari oggetti magici, compresi alcuni artefatti, contaminati dal tocco del male.

Talenti (Capitolo 4): Questo capitolo descrive una serie di nuovi talenti, compresi quelli appartenenti a una nuova categoria, chiamata talenti infami. Al fine di acquisire un talento infame, il personaggio deve essere malvagio.

Classi di prestigio (Capitolo 5): Alcune delle classi di prestigio contenute in questo capitolo sono riservate ai mostri e agli immondi. Altre invece sono destinate a coloro che adorano diavoli e demoni.

Magia (Capitolo 6): Quei personaggi intenzionati ad esplorare la magia nera troveranno in questo capitolo un nuovo tipo di incantesimi, gli incantesimi corrotti. Tali incantesimi possono essere usati da tutti gli incantatori disposti a pagare il prezzo richiesto da questo genere di magia.

Signori del male (Capitolo 7): Questo capitolo descrive il peggio del peggio: gli arcidiavoli che governano i Nove Inferi e i signori dei demoni che dimorano nell'Abisso. I giocatori veterani di D&D conoscono già alcuni dei loro nomi: Demogorgon, Asmodeus, Orcus e Belzebù.

Mostri malvagi (Capitolo 8): Questo capitolo contiene le descrizioni di alcuni demoni e diavoli, ma anche quelle relative a nuovi tipi di non morti e altre creature. Vengono inclusi inoltre degli archetipi per rendere le creature malvagie ancora più nefande delle loro controparti normali.

Tutti questi capitoli hanno lo scopo di aiutare il DM nella creazione di avversari malevoli memorabili. In fondo al volume, un'appendice apposita è riservata ai PG malvagi e contiene una guida su come affrontare alcune situazioni, se il DM consente ai giocatori di usare personaggi malvagi nella campagna.

NOTA DELL'AUTORE

Non è mia intenzione approvare, incoraggiare o celebrare nulla di quanto contenuto in questo volume, né metterlo in relazione con gli eventi del mondo reale. Questo materiale è malvagio, e io non sono una persona malvagia. Dico davvero.



Il bene e il male, nel mondo di D&D, non sono affatto concetti filosofici. Sono le forze che plasmano l'universo.
—Manuale del Giocatore di D&D

“Male” è una parola che viene spesso usata a sproposito. Nel contesto del gioco, e sicuramente nel contesto di questo libro, dovrebbe essere riservata alle forze oscure di morte e di distruzione che tentano le anime per spingerle alla rovina e cercano di corromperne l'integrità e la purezza ad ogni occasione. Il male è una forza infame, corrotta e oscura, senza speranza di redenzione. Non è l'ombra incerta che affigge i fastidiosi, i volubili o gli incompresi. È una forza egoistica, crudele, nera, sanguinaria e malevola.

IL MALE NEL GIOCO

Esistono due metodi raccomandati per affrontare il concetto del male in una campagna: l'approccio oggettivo e l'approccio relativo. Quest'ultimo è un approccio variante, e dovrebbe essere usato con cautela.

APPROCCIO OGGETTIVO

Questo è l'approccio diretto, normalmente utilizzato nel gioco di D&D, che viene seguito anche all'interno di questo volume. In base a questa struttura di riferimento, è possibile giudicare il male oggettivamente. La natura malvagia di una creatura, di un'azione o di un oggetto non è relativa all'individuo che la osserva; o è malvagia, oppure non lo è. Questa definizione netta è ciò che permette ad incantesimi come *punizione sacra* di funzionare. Analogamente, l'esistenza di una definizione oggettiva del male è possibile soltanto grazie al funzionamento di incantesimi come *individuazione del male*. C'è bisogno di sapere se una creatura è malvagia? Non è necessario studiare un libro di filosofia, basta guarda-

re chi viene ferito quando un chierico lancia *punizione sacra*. Le creature ferite dall'incantesimo sono malvagie. Le loro azioni, generalmente parlando, sono malvagie. Se il personaggio non è ancora del tutto sicuro, può evocare una creatura celestiale, lanciare un incantesimo *comunione* e limitarsi a chiedere “quello è malvagio?” I poteri più alti sono a sua disposizione, pronti a rispondere.

Il *Manuale del Giocatore* riporta: “Il ‘Male’ comporta il ferire, l'opprimere e l'uccidere il prossimo. Per alcune creature malvagie è praticamente impossibile provare compassione per gli altri: uccidono senza pensarci due volte, se ciò si rivela conveniente. Altri invece perseguono il male attivamente, uccidendo per gusto personale o al servizio di qualche padrone o divinità malvagia”.

Questo genere di approccio oggettivo è l'ideale per un gioco di ruolo fantasy. Il male è qualcosa che un eroe può individuare e combattere immediatamente. Un concetto oggettivo di male consente ai giocatori (e ai loro personaggi) di evitare le disquisizioni di natura etica o morale, specialmente quelle in grado di far arenare una sessione di gioco. Se un'avventura prevede una lotta contro una banda di gnoll, non è il caso di occupare l'intera sessione a filosofeggiare chiedendosi se sia un bene o un male uccidere degli gnoll.

APPROCCIO RELATIVO (VARIANTE)

Un secondo approccio consiste nel prendere in considerazione il male come concetto relativo, totalmente dipendente dal punto di vista del-

l'osservatore. Questo approccio non appartiene a buona parte del mondo di D&D; tuttavia è più simile al modo in cui le persone vedono il mondo reale. Utilizzare questa variante cambia i meccanismi del gioco drasticamente... almeno là dove tali meccanismi riguardano il "male". Attraverso l'approccio relativo, il male non è qualcosa contro il quale il personaggio può puntare un dito. È qualcosa che varia da individuo a individuo. È possibile che un gran numero di soggetti (un'intera cultura, ad esempio) condivida lo stesso punto di vista su cosa sia il bene e cosa sia il male, e che un altro gruppo possa avere convinzioni diverse o addirittura contrarie. Naturalmente, i punti di vista conflittuali possono esistere anche in un mondo di D&D che faccia uso dell'approccio oggettivo, ma in tal caso, un gruppo può facilmente dimostrare che il suo punto di vista è quello giusto.

In un mondo in cui il male è relativo, una divinità potrebbe proclamare i suoi dettami e definire cosa è giusto e cosa è sbagliato, cosa è bene e cosa è male. Ma un altro dio potrebbe promulgare un dogma diverso, o perfino in contraddizione al precedente. Un paladino fedele a una determinata divinità potrebbe parlare a lungo dei malvagi pagani e senza dio che vivono oltre le montagne, per poi partire in guerra contro di loro. Una volta in battaglia, potrebbe ritrovarsi a combattere contro paladini di un dio diverso che a loro volta considerano il crociato un pagano infedele.

Se il DM decide di applicare questo approccio, deve prendere delle decisioni precise in termini di gioco. Ad esempio, in un mondo in cui il male è relativo, come funziona un incantesimo *individuazione del male*? Quando due paladini di fedi contrapposte si incontrano sul campo di battaglia, possono usare le loro capacità di punire il male l'uno contro l'altro? L'opzione migliore, nonché la più facile, è quella di fare a meno di incantesimi come *individuazione del male*, dal momento che non hanno più alcun significato. Dal descrittore degli incantesimi vengono rimossi il bene e il male (in modo che qualsiasi incantatore sia in grado di lanciaarli) e qualsiasi danno sacro o sacrilego inferto da un'arma viene ignorato. Scoprire o determinare come un personaggio possa lanciare *individuazione del male* diventerebbe macchinoso e scomodo, provocherebbe confusione e discussioni a non finire su chi dovrebbe subire gli effetti della spada sacra di un paladino o della punizione sacra di un chierico.

DEFINIRE IL MALE

Naturalmente, anche se il DM sceglie di seguire un approccio oggettivo nel gioco, non è detto che i personaggi malvagi si considerino malvagi. Possono essere in errore, o semplicemente dei mentitori, ma possono comunque tentare di negare la loro natura malvagia. Anche il più depravato omicida di massa potrebbe essere in grado di giustificare a se stesso le sue azioni in nome delle sue convinzioni, della sua divinità, o di qualche visione distorta di ciò che ritiene meglio per il mondo.

Un assassino potrebbe uccidere qualsiasi bambino che ritenga debole o inadatto a raggiungere l'età adulta. Un altro potrebbe uccidere coloro che ritiene possano diventare malvagi a loro volta, una volta cresciuti. Forse un assassino del genere potrebbe aver fatto un sogno profetico in cui gli veniva rivelato che il male stava per diffondersi tra i bambini del paese.

Su scala più grande, un sacerdote malvagio potrebbe pensare che il modo migliore per servire il suo dio oscuro sia quello di distruggere un intero villaggio e di offrire tutti gli abitanti in sacrificio al dio. È un'azione malvagia? Sì. Il sacerdote si considera malvagio? No, vede la sua azione solo

come una dimostrazione della sua incrollabile devozione e un aspetto della sua fede. O forse vede la sua azione come malvagia, ma non gli importa.

Un dittatore potrebbe ordinare lo sterminio di un'intera razza di creature buone, essendo convinto che in realtà siano malvage. Potrebbe cercare di conquistare il mondo e di soggiogare tutti i suoi abitanti sotto il suo pugno di ferro. Ma un tale despota potrebbe anche credere di essere una brava persona, e che il mondo possa diventare a tutti gli effetti migliore sotto la sua guida. Un tale atteggiamento ne fa comunque un malvagio.

INTENZIONALITÀ E CONTESTO

Dunque, la definizione oggettiva di male significa forse che le intenzioni non vengono tenute in considerazione al momento di determinare ciò che è buono e ciò che non lo è? Soltanto fino a un certo punto.

Prendiamo l'esempio del paladino Zophas. Arrampicandosi in cima a una collina di rocce instabili per sfuggire a un branco di orsigufi, provoca una frana che seppellisce gli orsigufi, ma che continua fino a valle e seppellisce anche una capanna piena di popolani. Zophas è dunque un assassino malvagio, che deve immediatamente rinunciare al suo allineamento legale buono? No, anche se Zophas potrebbe comunque sentirsi colpevole e responsabile. Potrebbe cercare di raddrizzare il torto provocato involontariamente al meglio delle sue possibilità.

Ma se Shurrin, l'amico di Zophas, gli dicesse "Non arrampicarti lassù, Zophas! Potresti provocare una frana e seppellire la capanna!" e Zophas lo facesse comunque? Sarebbe un'azione malvagia? Probabilmente sì. Zophas sta mettendo in pericolo i popolani senza curarsene, oppure sta facendo un tale affidamento sulle sue abilità come scalatore da degenerare nell'arroganza. In questo caso, Zophas non è esattamente un assassino, ma dovrebbe comunque perdere le sue capacità di paladino finché non riceve un incantesimo *espiazione* o non riesce a rimediare al suo errore in altri modi.

Se Zophas capisce chiaramente i rischi della frana ma si arrampica comunque, pur di liberarsi degli orsigufi, quella è un'azione chiaramente malvagia. In un mondo di distinzioni in bianco e nero tra il bene e il male, uccidere degli innocenti per salvarsi la vita è un'azione malvagia. Sacrificarsi per il bene degli altri è un'azione buona. È uno standard molto alto, ma è così che funziona.

Il testo che segue definisce tre livelli di intenzionalità: azioni accidentali, azioni avventate o negligenti e azioni intenzionalmente malvage. A volte, tuttavia, anche queste categorie sono insufficienti a determinare eventuali intenti malvagi. Il DM può giudicare un'azione anche tenendo conto del suo contesto rispetto ad altre azioni.

Un maniaco versa del veleno nelle cisterne d'acqua di un paese, convinto (erroneamente) che tutti gli abitanti del paese siano demoni. È un'azione malvagia? Sì. Un glabrezu convince un personaggio buono che tutti gli abitanti del paese sono degli immondi e devono essere distrutti, e così il personaggio versa del veleno nelle cisterne d'acqua cittadine. È un'azione malvagia? Probabilmente no... o almeno, non nel contesto delle altre azioni del personaggio e nelle circostanze in questione. Tuttavia, i personaggi buoni non dovrebbero commettere nessuna azione anche solo remotamente discutibile su larga scala, a meno che non siano assolutamente sicuri che non esista altro modo per riuscire. Difficilmente la distruzione di un paese di abitanti malvagi può essere considerata una buona idea, perché nel paese molto probabilmente esiste almeno qualche abitante buono.

Ma rendiamo le cose ancora più complicate. Un altro personaggio vede il personaggio buono mentre versa il veleno

nelle riserve d'acqua del paese. Uccidere il personaggio che versa il veleno per fermarlo è un'azione malvagia? No. Ancora una volta, le intenzioni non sono malvagie, e il contesto rende un atto del genere preferibile all'alternativa. Stare a guardare mentre viene commesso un omicidio di massa (la sola altra scelta disponibile per il testimone) è di gran lunga un male peggiore che cercare di impedire l'avvelenamento.

ZONE DI GRIGIO

Anche seguendo l'approccio più oggettivo, in netta distinzione tra bianco e nero nel separare il bene dal male, esisteranno sempre delle zone di grigio. Prendiamo in considerazione il seguente esempio: una terribile malattia si è diffusa per il villaggio di Varro, e la cura è racchiusa nel cuore degli alberi del bosco sacro di Varrowood. Gli abitanti del villaggio si recano fino al bosco per ottenere la cura. I druidi di Varrowood credono che gli alberi siano sacri e che non debbano essere violati. Decidono di fermare gli abitanti del villaggio. Possiamo dire che una delle due parti in lotta sia effettivamente malvagia? Probabilmente no.

Non tutti i conflitti nascono dallo scontro del bene contro il male. È possibile che due nazioni buone scendano in guerra l'una contro l'altra. È probabile che due nazioni malvagie entrino in lotta tra loro. Se un personaggio buono uccide un altro personaggio buono appartenente a un regno in lotta contro il proprio, commette un'azione malvagia? Senza dubbio, questa è una zona di grigio. Quei personaggi che seguono un codice morale molto rigido dovrebbero esaminare le ragioni che hanno condotto alla guerra molto attentamente. In generale, la resa dovrebbe essere offerta e accettata. Un tale personaggio dovrebbe cercare di causare meno danni possibile e di infliggere solo quelli necessari. Se possibile, dovrebbe cercare un modo diverso di porre fine al conflitto.

AZIONI MALVAGIE

Un esame delle azioni di chi commette il male non solo è utile per definire cosa sia il male, ma anche per comprendere i meccanismi in base ai quali un malvagio ragiona. Quella che segue non è semplicemente una lista mirata a definire il male in contrapposizione al bene. Le sezioni che seguono offrono numerose idee per le trame, le macchinazioni, le motivazioni e le personalità dei nemici.

MENTIRE

Travisamenti, inganni e manipolazioni sono i ferri del mestiere preferiti da molti malvagi. Grazie a tali strumenti, possono condurre i loro nemici in trappola, sia in senso fisico che in altri sensi. Una menzogna detta al momento giusto e ben raccontata può cambiare il corso di un intero esercito, l'opinione di tutta la popolazione cittadina, o più semplicemente spingere un avventuriero ad aprire la porta sbagliata in un dungeon.

Alcuni mentitori non possono fare a meno di mentire: la menzogna per loro è una necessità psicologica. Altri provano piacere nell'ingannare la gente. Se un malvagio convince un suo avversario a credere a una sua menzogna, si è dimostrato (anche se soltanto nella sua mente) superiore a quell'avversario.

I malvagi più intelligenti spesso accumulano più grandi possibilità in Raggirare, al fine di meglio poter propugnare le proprie menzogne. Naturalmente, il fatto di essere dei mentitori li rende anche particolarmente percettivi alle menzogne degli altri. Quindi, solitamente, dispongono anche di numerosi gradi in Percepire Inganni.

Mentire non è necessariamente un'azione malvagia, sebbene sia uno strumento facilmente utilizzabile per scopi malvagi. È talmente facile ricorrere alla menzogna per scopi malvagi che molti ordini cavallereschi e molte religioni buone lo proibiscono a priori.

BARARE

Barare significa violare le regole per il proprio tornaconto. Quando un malvagio infrange le regole, non lo fa soltanto al gioco. Crea contratti contenenti clausole da poter manipolare per ingannare gli altri. Un malvagio può manipolare un ufficiale in modo da far liberare un malfattore invece di mandarlo in prigione. Può sabotare l'equipaggiamento degli avversari in modo che si rompa o non funzioni come si deve. Un baro può minacciare le vite della famiglia di un consigliere per spingere quest'ultimo ad approvare il proprio piano. Può usare incantesimi e veleni per assicurarsi che un determinato gladiatore muoia nell'arena in modo da guadagnare grosse somme scommettendo sul sopravvissuto.

Esistono molti modi per barare. Ad esempio, un baro può spingere due avversari a scontrarsi l'uno contro l'altro, o convincere l'amante di un nemico a tradire l'amato. Un baro potrebbe sfidare un avversario e spingerlo a partecipare a uno scontro o a una gara truccata, oppure semplicemente stringere un patto pur non avendo alcuna intenzione di rispettarlo.

RUBARE

Anche i bambini sanno che rubare è sbagliato. I malvagi, tuttavia, spesso vedono il furto come il modo migliore per acquisire ciò che vogliono. I malvagi di solito pagano soltanto quando non possono prendersi ciò che vogliono.

Un personaggio malvagio ha bisogno di un buon motivo per non rubare. La paura di essere scoperto è il deterrente più comune, ma a volte un malvagio decide di non rubare un oggetto per non incorrere nell'ira del suo legittimo proprietario. Ad esempio, un drow chierico potrebbe pagare un ladro per ottenere un oggetto magico. Il chierico non si farebbe problemi a rubare l'oggetto in questione al ladro, ma preferisce pagare affinché il ladro continui a lavorare per lui.

TRADIRE

Spesso un tradimento non è altro che un'elaborata menzogna, ma le sue conseguenze sono più gravi. Un atto del genere prevede che il malvagio si guadagni la fiducia di qualcuno per poi usare quella fiducia contro di lui. I più comuni atti di tradimento riguardano la conoscenza di un segreto che poi viene rivelato, o l'impiego della fiducia per avvicinarsi a un nemico quel tanto che basta per attaccarlo o per commettere un furto.

Il tradimento non deve essere necessariamente intenzionale... o almeno, non deve partire come tale. A volte un personaggio può venire spinto a tradire qualcuno dopo essersi guadagnato la sua fiducia in modo legittimo. I figli possono tradire i propri genitori, un'amante può tradire il suo compagno, un amico può tradire un altro amico. Tuttavia, a volte le cose possono essere più complesse: un re può tradire il suo popolo, un marito può tradire la famiglia della moglie, un umano può tradire la sua intera razza. In pratica, ogni tipo di legame tra due persone può prima o poi dare adito a un tradimento di qualche sorta.

UCCIDERE

Il delitto è una delle azioni più orribili che una creatura possa commettere. L'omicidio è l'uccisione di una creatura intelligente per scopi malvagi: profitto personale, piacere perverso, o altro ancora.

Gli eroi che si recano nella tana di un drago verde nascosta nei boschi per ucciderlo non sono degli assassini. In un mondo fantasy basato su una definizione oggettiva di male, l'uccisione di una creatura malvagia per impedirgli di compiere ulteriori danni non è un'azione malvagia. Nemmeno uccidere una creatura malvagia per profitto personale viene considerato un'azione malvagia vera e propria (sebbene non si tratti nemmeno di una buona azione), dal momento che nel farlo si pone fine alle depredazioni della creatura sugli innocenti. Tale giustificazione, tuttavia, vale soltanto per l'uccisione di creature irrimediabilmente consumate dal male, come ad esempio i draghi cromatici.

Le creature malvagie traggono piacere dal delitto. È l'espressione suprema del loro potere e la dimostrazione del punto al quale sono disposti a spingersi in nome della loro ferocia. Nel farlo, dimostrano di essere abbastanza potenti o abbastanza cinici da poter fare tutto ciò che vogliono.

Per alcune creature particolarmente malvagie, specialmente quelle dalla mentalità più aliena, spesso l'omicidio in sé è un obiettivo desiderabile. Alcune di queste creature odiano la vita e disprezzano tutto ciò che è vivo. Esultano nella morte o nella non morte, e cercano di estinguere la vita ogni volta che ne hanno la possibilità. Tali creature spesso (ma non sempre) sono a loro volta dei non morti.

VENDETTA

La vendetta è una forza potente. Un atto di vendetta non è necessariamente malvagio in sé, ma una mente malvagia spesso giunge a ridefinire il concetto arrivando a desiderare la "vendetta a qualsiasi costo". Cercare vendetta senza limiti può spesso condurre a ogni genere di atto malvagio.

Ad esempio, immaginiamo che qualcuno rubi un anello magico a un mago kuo-toa. Il mago fa irruzione in una fortezza duergar per utilizzare una sfera di cristallo e localizzare il ladro. Il kuo-toa si teletrasporta nel luogo dove si trova il ladro (una taverna affollata) e inizia a scagliare dei fulmini sugli avventori. Il ladro riesce a fuggire e utilizza un incantesimo *anti-individuazione* per evitare di correre di nuovo un simile rischio. Il mago non si dà per vinto, assume una forma insospettata e inizia a dare la caccia a tutti i membri della famiglia del ladro, torturandoli per ottenere informazioni sul suo nascondiglio. Una situazione simile è un tipico esempio del lato oscuro della vendetta. Il perdono e la pietà sono tratti raramente posseduti dalle creature malvagie. La vendetta in nome di un torto subito (o in nome di un torto che *credo* di avere subito) per loro è l'unica risposta adeguata.

ADORARE DIVINITÀ MALVAGIE E DEMONI

Quei sacerdoti che adorano i poteri oscuri sono malvagi quanto le entità di cui sono al servizio. In nome di Vecna, Erythnul o Lolth, questi orribili emissari effettuano sacrifici umani, empi rituali e mettono in atto i più terribili complotti per condurre i loro patroni al trionfo. A volte le attività dei cultisti sono molto dirette: rapire vittime per un sacrificio, rubare denaro per finanziare i loro templi, o semplicemente aderire a un dogma che richieda delitti, violenze o attività ancora peggiori. In altre occasioni, invece, le loro macchinazioni sono molto più sottili rispetto agli espliciti atti criminali.

Ad esempio, un arcidiavolo come Belial potrebbe dare il via a un piano richiedendo ai suoi seguaci in un paese (attraverso sogni, visioni e incantesimi *comunione*) di scacciare quelle famiglie dotate di bambini in salute di una certa età. Vent'anni dopo, quando tali bambini sarebbero diventati giovani sani e robusti, Belial manderà un potente cornugon a rubare un prezioso artefatto dalla chiesa locale. Con pochi adulti forti in grado di impedire il furto, il cornugon avrà

maggiori possibilità di successo.

I templi a volte sono situati in luoghi segreti, nascosti all'interno delle comunità più ignare. Sotto un vecchio granaio, in un magazzino, o semplicemente nelle stanza sul retro di una dimora... un tempio malvagio può essere nascosto ovunque. I santuari più grossi e stabili dedicati alle divinità malvagie sono invece solitamente collocati lontano dalla civiltà... o almeno, dalle comunità di allineamento buono. Una chiesa malvagia di questo tipo potrebbe essere un torreggiante edificio in pietra ricoperto di macabri bassorilievi e decorato con orribili statue, sperduto nelle terre selvagge. Altri templi malvagi potrebbero essere situati al centro di paesi e città popolati da creature corrotte.

ANIMARE I MORTI O CREARE NON MORTI

I cadaveri non morti, grottesche e corrotte caricature della vita e della purezza, sono creature intrinsecamente malvagie. La loro creazione è uno degli atti più nefandi nei confronti del mondo che un personaggio possa commettere. Anche se si ordina loro di compiere qualcosa di buono, i non morti seminano inevitabilmente ondate di energia negativa nel mondo, rendendolo un posto più oscuro e malvagio.

Molte comunità proteggono i loro cimiteri con alte mura o mettono addirittura delle guardie a sorvegliarli per tenere alla larga i profanatori di tombe. Saccheggiare le tombe è una pratica assai redditizia, dal momento che i necromanti pagano bene per avere nuova materia grezza su cui lavorare. Naturalmente, anche i campi di battaglia sono posti ideali per i profanatori di tombe, o per i necromanti stessi, in cerca di cadaveri.

LANCIARE INCANTESIMI MALVAGI

Gli incantesimi malvagi possono creare non morti, infliggere sofferenze arbitrarie, danneggiare le anime altrui o generare molti altri effetti simili.

A volte, un incantatore non malvagio può riuscire a lanciare qualche incantesimo malvagio senza gravi conseguenze, se non lo fa per scopi malvagi. Ma il sentiero della magia nera conduce rapidamente alla corruzione e alla distruzione. Quegli incantesimi dotati di un costo di corruzione (vedi "Magia corrotta", nel Capitolo 6) sono talmente malvagi che esigono dall'incantatore un prezzo sia in termini fisici che spirituali.

DANNEGGIARE O DANNARE ANIME

Forse danneggiare fisicamente i propri avversari non è un atto intrinsecamente malvagio, ma danneggiare le loro anime lo è sempre. Soltanto il più spietato dei malvagi può desiderare di infliggere danni allo spirito eterno di una creatura. Le creature dal cuore saldo si limitano ad eliminare i loro avversari in fretta, convinti che inviari ad affrontare il giudizio che li attende nell'aldilà sia una punizione sufficiente. Ma alcune creature malvagie amano catturare gli avversari e torturarli a morte, e altri arrivano addirittura a torturare le loro anime, senza concedere loro nemmeno la liberazione della morte. I peggiori di tutti usano la loro magia corrotta per distruggere le anime degli avversari, ponendo fine per sempre alla loro esistenza.

STRINGERE PATTI CON GLI IMMONDI

Se un personaggio può essere giudicato dalle compagnie che frequenta, allora coloro che collaborano con gli immondi (demoni e diavoli) sono necessariamente malvagi a loro volta. Gli immondi sono l'espressione suprema del male in forma animata, vere e proprie incarnazioni del male. Distruggere un immondo è sempre una buona azione. Consentire a un immondo di continuare ad esistere, o peggio ancora, evocar-

ne o aiutarne uno, è un'azione palesemente malvagia.

Di tanto in tanto, un incantatore può evocare una creatura immonda per compiere su suo incarico qualche impresa. Un'azione simile è sì malvagia, ma non in modo terribile. Tuttavia, alcuni personaggi, specialmente coloro che adorano demoni o diavoli, o li considerano alleati preziosi, potrebbero decidere di lavorare al fianco (o per conto) degli immondi per raggiungere i propri obiettivi. Alcuni mortali arrivano addirittura a vendere le loro anime agli immondi in cambio di potere o aiuto. Anche se stringere patti con gli immondi o vendere la propria anima è una scelta a dir poco rischiosa, la sete di potere per alcuni si rivela una tentazione troppo forte per resistere. Gli immondi dispongono di grandi poteri, un arco vitale illimitato e un gusto innato per l'inganno, quindi accade di sovente che coloro che chiedono aiuto a un immondo scoprono che il patto stretto finisce per ritorcersi contro di loro.

CREARE CREATURE MALVAGIE

Alcuni malvagi non si accontentano di aiutare, evocare o controllare altre creature malvage. Alcuni sentono il bisogno di spingersi ancora oltre e di creare a tutti gli effetti tali creature, attraverso gli esperimenti più empî o le pratiche di magia nera.

I più spietati signori della guerra a volte creano intere legioni di orribili mostri (oppure incaricano i loro servitori di farlo) per poi guidarle in battaglia contro le forze del bene. Le loro fortezze sono protette da demoni, diavoli e altre creature perverse. Il desiderio di creare i propri servitori è un impulso forte, come anche il desiderio di disporre di grandi numeri di servitori facilmente controllabili. Sia l'atto di creazione che quello del controllo sono dimostrazioni di potere, e i malvagi assetati di potere sono fin troppo comuni.

Un altro metodo per creare creature malvage è quello di permettere ai mostri stessi di riplasmare gli avversari caduti a propria somiglianza. Ad esempio, le vittime di un bodak si rialzano il giorno dopo trasformate a loro volta in bodak, un lupo mannaro può diffondere il contagio infettando le sue vittime con il germe della licanthropia. Quei personaggi che fomentano tali contagi solitamente sono interessati a diffondere il male come atto fine a se stesso. Tali malvagi traggono piacere dal caos, dalla morte e dalla sofferenza seminate dalle azioni dei mostri.

USARE GLI ALTRI PER TORNACONTO PERSONALE

Sia che si tratti di sacrificare una vittima sull'altare di un dio malvagio per ottenere la sua benevolenza, o più semplicemente di rubare a un amico, usare gli altri per i propri scopi è un'azione tipica dei malvagi. Un malvagio mette continuamente gli altri in situazioni pericolose pur di salvarsi la vita: meglio che siano gli altri a morire, in ogni occasione.

Il totale egoismo di un personaggio malvagio lascia ben poco spazio alla comprensione. Il personaggio è talmente ossessionato dai suoi obiettivi e dai suoi desideri da non vedere alcun motivo per cui il suo successo non debba essere ottenuto a spese degli altri. Nel migliore dei casi, gli altri sono creature da mungere, manipolare, depredate e comandare. Nel peggiore dei casi, sono insetti da ignorare o ostacoli da oltrepassare.

AVIDITÀ

L'avidità è una motivazione talmente semplice da sembrare a malapena degna di essere menzionata. Eppure è probabilmente una delle forze che anima i malvagi più di qualsiasi altra cosa. L'avidità sta alla base di molte delle forme di malvagità qui elencate. L'ambizione eccessiva (specialmente se

soddisfatta a spese degli altri) può facilmente sfociare nell'avidità. La sete di ricchezza, potere e prestigio può spingere all'invidia, al furto, all'omicidio, al tradimento e a innumerevoli altre azioni malvage.

INTIMIDIRE E TIRANNEGGIARE GLI INNOCENTI

Tiranneggiare gli altri è, all'atto pratico, il sintomo di un'ossessione per il potere. Quando un malvagio dispone di potere su un altro, ama fare sfoggio di tale potere per dimostrare la propria forza, sia a se stesso che agli altri. Le creature più brutali credono che il potere in sé non abbia alcun valore se gli altri non lo vedono applicato ad ogni occasione.

Anche se coloro che amano tiranneggiare gli altri sono solitamente i più forti e i più potenti tra i sicari, esistono anche altri tipi di tracotanti. Alcuni usano la magia, invece della forza, per intimidire gli altri. In altri casi il potere esercitato è di natura politica. Una principessa di dieci anni che costringe i bardi a comporre canzoni sulla sua bellezza minacciando di scatenare la collera di sua madre, la regina, in caso di disobbedienza, è a tutti gli effetti un piccolo tiranno.

SEMINARE DISPERAZIONE

Le creature malvage spesso traggono piacere dal seminare dolore e disperazione negli altri. Alcuni lo fanno perché spezzare gli spiriti degli altri li fa sentire superiori; altri seminano la disperazione per puro piacere.

A volte, l'ossessione per condurre gli altri alla disperazione può essere controproducente per il conseguimento di altri scopi malvagi. Ad esempio, una guardia nera intenzionata a seminare la disperazione potrebbe lasciare i suoi nemici in vita, ma feriti, sconfitti e devastati (forse addirittura maledetti o corrotti magicamente). Tuttavia, rifiutarsi di finire il proprio avversario non è sempre il corso di azione più saggio, dal momento che i nemici della guardia nera potrebbero riprendersi e tornare a contrastarlo e vendicarsi.

Analogamente, un immondo che tragga piacere perverso dalla disperazione potrebbe scegliere di rivelare a un nemico sconfitto il suo piano al puro scopo di godere della disperazione della vittima. Tali creature desiderano che i loro nemici capiscano quanto è completa la loro sconfitta.

Un malvagio amante della disperazione può tentare di spezzare la volontà dei suoi nemici, prima di ucciderli o invece che ucciderli. Le tecniche più dirette, come ad esempio la tortura, sono ottimi metodi per piegare un nemico, ma esistono anche altri modi più elaborati, come distruggere gli aspetti migliori della vita dell'avversario, uno dopo l'altro. Se il nemico ha a cuore la bellezza di un'antica foresta, il malvagio potrebbe inviare degli elementali del fuoco a bruciarla. Se il nemico ha un'amante, il malvagio potrebbe catturarla e torturarla, o addirittura metterla contro di lui. Il malvagio potrebbe anche far incriminare il suo nemico per qualcosa che non ha commesso, diffondere menzogne su di lui, distruggere la sua casa o contagiarlo con una malattia. Un malvagio ingegnoso e amante della disperazione potrebbe riuscire a far sì che le persone care al nemico finiscano per pronunciare il suo nome soltanto come una maledizione.

Coloro che amano la disperazione traggono un piacere perverso da incantesimi come *scagliare maledizione*, *contagio* e *pena*. Tali malvagi ricorrono volentieri a qualsiasi effetto che non si limiti ad uccidere i loro nemici, dal momento che la morte viene considerata una fine troppo misericordiosa.

TENTARE GLI ALTRI

Tentare gli individui buoni e spingerli a commettere atti malvagi è, naturalmente, un'azione malvagia. Le trame mirate a questo scopo sono solitamente il dominio dei demo-

ni e dei diavoli, che cercano di corrompere i mortali al fine di dannare le loro anime. Il risultato dell'opera di un tentatore è di solito una larva, la manifestazione fisica di un'anima malvagia nei Piani Inferiori (vedi il Capitolo 7). Le larve sono merce assai preziosa per gli immondi; vengono addirittura usate come forma di valuta a tutti gli effetti. Alcuni demoni e diavoli, specialmente le erinni, i succubi e i glabrezu, passano quasi tutto il loro tempo a corrompere i mortali con offerte di sesso, potere, magia e altri piaceri.

Quando sono i mortali malvagi a tentare altri mortali, spesso la tentazione avviene sottoforma di un compenso per spingere gli altri a fare ciò che il malvagio vuole. Ad esempio, un uomo ricco potrebbe convincere una donna a uccidere suo padre in cambio di una vasta somma di denaro. A differenza di un demone, all'uomo non interessa corrompere l'anima della donna. Vuole solo che suo padre muoia. Altri malvagi mortali possono comunque tentare qualcuno e spingerlo a commettere azioni malvagie per il puro gusto di diffondere la tentazione.

FETICISMI E ASSUEFAZIONI

Molti schiavi dell'oscurità sono consumati da assuefazioni e appetiti perversi. Pratiche sessuali innaturali, dipendenza dalle droghe, sadismo e masochismo sono soltanto alcuni degli orribili tratti comuni tra i malvagi e i perversi.

Cannibalismo: I cannibali sono creature che mangiano altri membri della loro stessa specie. Nel senso più ampio del termine, i cannibali possono essere definiti creature che mangiano altre creature intelligenti, per trarre da questa pratica un piacere perverso. Sono molte le creature che seguono questa pratica (i draghi si nutrono di umani e di altre creature intelligenti in continuazione), ma di solito non ne traggono maggior piacere (e sicuramente meno nutrimento) di quello che potrebbero ottenere da una mucca.

Quando i cannibali si nutrono di altre creature, traggono piacere, e in alcuni casi, poteri (vedi gli incantesimi *assorbire mente* e *assorbire forza* nel Capitolo 6). Spesso i cannibali pasteggiano coi nemici sconfitti in battaglia, ma in altri casi si limitano a uccidere i loro pasti.

Il cannibalismo può trasmettere varie malattie, molte delle quali comprendono anche disordini mentali. Nutrirsi di creature particolarmente mostruose, come ad esempio troll e immondi, può risultare estremamente pericoloso (vedi la malattia delle viscere blu, nel Capitolo 2).

Masochismo: È raro che i masochisti siano al massimo dei loro punti ferita, dal momento che si autoinfliggono ferite in continuazione. Un masochista prova piacere quando sente dolore, e a volte confonde una sensazione con l'altra. I masochisti portano gioielli e strumenti che affondano nella carne con punte e uncini, si flagellano usando fruste e fili spinati e si tagliano con lame e rasoi. Quando un personaggio incontra un masochista, il masochista solitamente ha già perso 1d3x10% dei suoi punti ferita totali a causa delle ferite che si è inferto.

Un masochista ottiene un bonus di circostanza +4 ai tiri salvezza contro gli effetti del dolore (come, ad esempio, quelli di un *simbolo di dolore*). Inoltre, se subisce un danno pari al suo livello di personaggio nel giro di un round, acquisisce un bonus di circostanza +1 al tiro per colpire e ai danni, alle prove di abilità e ai tiri salvezza nel round successivo. I masochisti spesso ridono perversamente quando vengono colpiti in combattimento, e lanciano versi di piacere anche quando subiscono delle tremende ferite.

Automutilazione: Come i masochisti, coloro che si infliggono mutilazioni sono affascinati dai danni che infliggono su se stessi. Tuttavia, il dolore non è importante per un

autolesionista; è l'alterazione e la distruzione della propria carne ad affascinarlo. Tali personaggi fanno della distruzione del proprio corpo una perversa forma d'arte e spesso si ricoprono completamente di cicatrici. A volte questo rituale sfigurante è parte di un rituale religioso, ma altrettanto spesso viene autoinflitto soltanto per soddisfare il proprio perverso e malsano desiderio di devastazione.

Non tutti gli autolesionisti sono spinti dal masochismo o dal senso artistico. Alcuni inseriscono degli oggetti comuni o degli oggetti magici utili all'interno della loro carne. Gli oggetti più piccoli come le chiavi possono essere nascosti non solo nelle cavità del corpo, ma anche sotto la pelle, infilandoli nelle ferite appena aperte. In alcuni casi, quando la ferita si richiude attorno a un oggetto, viene a formarsi una sacca subepidermica. Le cicatrici provocate da simili innesti possono essere ulteriormente camuffate con dei tatuaggi.

Un autolesionista possiede sempre 1d3-1x10% punti ferita in meno rispetto al suo ammontare massimo, quando viene incontrato. Come i masochisti, gli autolesionisti ottengono un bonus di circostanza +4 ai tiri salvezza contro gli effetti del dolore.

Infine, un autolesionista può scegliere di ridurre in modo permanente il suo totale di punti ferita di 10 e ricoprire tutto il suo corpo di cicatrici e tatuaggi. Questo procedimento rende la carne più dura, conferendo al personaggio un bonus di armatura naturale +1.

Sadismo: I sadici sono creature che amano infliggere dolore. In genere odiano provare dolore personalmente, ma esistono anche alcuni sadomasochisti che godono sia nell'infliggere che nel provare dolore. I suoi avversari ottengono un bonus di circostanza +1 alle prove di Intimidire quando minacciano un sadico con il rischio di infliggergli danni fisici, a meno che il sadico non sia anche un masochista.

Se un sadico infligge un ammontare di danni pari al suo livello del personaggio nell'arco di un round, ottiene un bonus di circostanza +1 al tiro per colpire e ai danni, alle prove di abilità e ai tiri salvezza per il round successivo. Un sadico ride e si lecca gli spruzzi di sangue arrivati sulla sua faccia quando infligge una ferita dolorosa.

Psicopatia: Ufficialmente, uno psicopatico è chiunque sia afflitto da un grave disordine mentale che dia adito a comportamenti egocentrici o antisociali. Ai fini del gioco di D&D, tuttavia, uno psicopatico è colui che trae piacere (a volte al punto di cadere nell'assuefazione) dalle uccisioni. Tali psicopatici uccidono per il macabro gusto di porre fine a un'esistenza, per provare la frenesia di onnipotenza che percepiscono nel momento in cui reclamano una vita. Quegli psicopatici che godono nel vedere le loro vittime chiedere pietà sono spesso anche dei sadici, e come tali amano infliggere dolore alle loro vittime prima di ucciderle. Il tipo di psicopatico che ama semplicemente l'emozione di porre fine a una vita è interessato solo alla morte, e le grida di pietà o di dolore lo infastidiscono e basta.

Necrofilia: La necrofilia, uno dei feticismi più orribili, consiste nel provare piacere sessuale con i morti (o con i non morti). I necrofilii appartengono spesso a un culto dei morti, servono una divinità non morta come Vecna o seguono un signore dei demoni come Orcus. I necrofilii possono praticare sesso con i cadaveri come parte di un rito religioso, come atto di fedeltà nei confronti di un potere superiore, o semplicemente per provare piacere. Quegli individui particolarmente perversi violano i corpi dei nemici sconfitti e uccisi in battaglia per provare una sensazione di potere e di superiorità.

Bestialità: Un individuo caratterizzato dal feticismo della bestialità desidera praticare sesso con creature di tipo, forma o intelletto estremamente differenti dai propri. A

volte la bestialità scaturisce dal desiderio di esercitare potere su una creatura di intelligenza limitata, ma molto più spesso è una perversione provocata da una deviazione nei suoi gusti sessuali. I mutaforma sono le creature più comunemente afflitte da questo feticismo, sebbene, per qualche strano motivo, anche i draghi malvagi a volte provino attrazione per creature appartenenti ad altre specie. E così i draghi spesso imparano incantesimi o si procurano oggetti magici che consentano loro di assumere forme diverse. Gli immondi sono pronti a sedurre o violentare praticamente qualsiasi creatura, una pratica che genera orribili mezzo-immondi di ogni genere.

Dipendenza dall'alcol o dalle droghe: Un individuo assuefatto all'uso di una particolare sostanza è propenso a seguire un comportamento volubile, violento e a volte autodistruttivo. Alcuni assuefatti arrivano a un punto in cui hanno bisogno della sostanza soltanto per poter agire normalmente, e così vendono ogni loro proprietà (e in alcuni casi anche i membri delle loro famiglie) per ottenere le droghe di cui hanno bisogno.

La dipendenza dalle droghe funziona in modo analogo alle malattie, come descritto nella *Guida del DUNGEON MASTER*. Vedi il Capitolo 3 di questo volume per le regole specifiche relative alle droghe e alla dipendenza.

DIVINITÀ INFAMI

In confronto a divinità come Erythnul e Vecna, le divinità descritte in questa sezione sono di minore importanza, adorate soltanto da piccoli culti e congregazioni. La maggior parte della gente pronuncia il nome di queste divinità con paura, oppure non lo pronuncia affatto, per non rischiare di attirare l'attenzione del temibile dio in questione. Qualsiasi divinità tra quelle descritte di seguito può essere facilmente incorporata in una campagna di gioco.

KARAAN

Karaan, conosciuto primariamente come il Dio Ferino, è un'entità mostruosa spinta da impulsi animaleschi e dal desiderio di distruzione selvaggia. Karaan solitamente viene raffigurato come un massiccio umanoide ricoperto di pelo e dotato di orribili zanne e artigli. Non assomiglia a nessun animale in particolare, ma ha l'aspetto di un predatore.

Karaan rappresenta il lato oscuro della natura, e quindi è nemico di Obad-Hai e di Elhonna. Spesso viene adorato congiuntamente ad Erythnul, sebbene il culto di Karaan sia di gran lunga meno conosciuto. Alcuni credono che Karaan sia collegato in qualche modo a Yeenoghu, sebbene quel principe dei demoni non sia una divinità vera e propria. Karaan è il patrono dei licanthropi e delle creature bestiali come i bugbear, gli gnoll, gli worg, le manticore e alcune sfingi. I suoi simboli sono zanne insanguinate o ossa rosicchiate e spezzate. La sua arma preferita è il randello grande (anche se le zanne e gli artigli affilati sono preferite allo stesso modo). I domini con cui viene associato sono il Caos, la Distruzione e il dominio Bestiale. È di allineamento caotico malvagio.

I chierici di Karaan sono animaleschi quanto il dio che servono. Disprezzano la civiltà e adorano distruggere ogni cosa, specialmente quegli oggetti frutto dell'artigianato, in quanto le abilità di questo tipo sono per loro ignote. Indossano pellicce, pelli e armature in battaglia, ma a volte non indossano assolutamente nulla. Solitamente portano i capelli lunghi e sciolti, e sono soliti lanciare urla e grugniti incoerenti. Spesso si infliggono cicatrici nel corso dei loro rituali, e si affilano i denti per renderli più appuntiti, se non sono già aguzzi di natura.

I templi di Karaan sono luoghi di potere naturale: radure isolate, alture rocciose o profonde fosse nascoste nelle terre selvagge. Il pavimento è sempre ricoperto dei resti delle loro prede, delle loro vittime e dei loro nemici sconfitti.

RALLASTER

Rallaster, il Dio delle Lame, è una divinità dedita all'omicidio, alla tortura e al comportamento psicotico. Gli studiosi di religione si riferiscono a lui come il Dio Impazzito e al Dio dei Pazzi, ma i seguaci di Rallaster considerano il dio completamente sano e comprensibile.

Rallaster viene solitamente raffigurato come un umanoide alto, luccicante e dalla pelle d'ebano, privo di capelli e rughe. Esaminandolo più da vicino, il suo corpo si rivela interamente composto di rasoi sanguinanti e unti per preservarne le lame, che sono infatti completamente intoccate dalla ruggine. Il simbolo di Rallaster è una bocca colma di zanne stretta attorno a una sottile lama di rasoio, e la sua arma preferita è la spada corta. Rallaster viene associato ai domini del Male, della Distruzione e del Dolore. È di allineamento caotico malvagio.

I chierici di Rallaster sono degli psicopatici e degli assassini di massa che si nascondono nelle ombre o si fanno strada anonimamente alla luce del giorno. Molti di essi si comportano in modo perfettamente normale, mantenendo una seconda identità come aiutanti in un negozio o come artigiani. Sia coloro che si mimetizzano all'interno della società che coloro che se ne estraniavano traggono un perverso piacere dalla tortura e dall'uccisione delle loro vittime, solitamente in luoghi isolati.

Rallaster non dispone di molti templi. I suoi seguaci solitamente sono di natura solitaria, e allestiscono dei piccoli santuari solamente ad uso personale. Ogni santuario è dotato di un piccolo altare fatto completamente di rasoi.

IL DIO PAZIENTE

Il Dio Paziente, in perenne attesa nell'oscurità, è noto anche col nome di Osservatore Oscuro, ed è una creatura strana e aliena. Sussurra in eterno segreti a se stesso, e attende a lungo prima di agire. Quando il momento giunge, il Dio Paziente colpisce fulmineamente, distruggendo e consumando ogni cosa sul suo cammino.

Anche se non è mai stato raffigurato nella sua interezza, il dio viene descritto come dotato di molti occhi, molte bocche e molte braccia artigliate attorno a un corpo rigonfio. Il simbolo del Dio Paziente è una bocca circondata da occhi, sempre disegnati con colori scuri. I domini a cui viene associato sono il dominio del Male, dell'Oscurità e della Corruzione; la sua arma preferita è il mazzafrusto. Il Dio Paziente è di allineamento neutrale malvagio.

Anche se esistono degli umanoidi che adorano questo strano essere, per lo più sono le aberrazioni a comporre il grosso dei suoi seguaci. I templi del Dio Paziente sono delle torri, solitamente costruite in cima alle colline più alte delle zone isolate. Il Dio Paziente è adorato da beholder e mind flayer, e alcune delle sue torri a volte vengono costruite sottoterra. In cima a ogni torre è situato un altare di pietra, scolpito in forma di una bocca circondata da occhi e macchiata di rosso scuro, il colore del sangue.

SCAHROSSAR

Scahrossar, conosciuta da tutti come la Signora del Dolore Sublime, viene raffigurata solitamente come una donna vestita di pelle nera borchziata aderente e dal volto mascherato. Solitamente impugna una frusta e un uncino. È egoista, crudele e dominatrice, e i suoi seguaci lo sono altrettanto. Scahrossar è la sorella di Olidammara, ma le due divinità

non hanno nulla a che fare l'una con l'altra: soltanto i testi religiosi più oscuri fanno menzione della loro parentela. Scahrossar è di allineamento legale malvagio, e viene associata ai domini del Male, del Dolore e della Morte. La sua arma preferita è la frusta.

I chierici di Scahrossar vestono allo stesso modo della loro signora e preferiscono nascondere le loro identità con maschere di ferro o di pelle. Sono tutti dei sadici (molti sono anche dei masochisti) che preferiscono infliggere dolore invece di limitarsi ad uccidere. Le vittime sacrificali immolate a Scahrossar solitamente muoiono soltanto dopo alcuni giorni: prima vengono torturate a morte, nel modo più lento possibile. I seguaci di Scahrossar adorano il suono delle urla e della carne lacerata, e dal momento che fanno di tutto per prolungare l'agonia delle loro vittime, molti di loro sono anche abili nell'uso delle arti curative. Nel tempo libero, i chierici si dilettano a inventare nuove torture e nuovi strumenti di tortura.

I templi dedicati alla Signora del Dolore Sublime si nascondono dietro a una falsa facciata. I chierici spesso conducono un'attività di copertura, come panifici, caseifici e negozi di curiosità, dai quali è possibile accedere al tempio attraverso una botola nascosta. Le sale del tempio sono isolate acusticamente, per attutire le grida di dolore. Anche se molti dei chierici di Scahrossar sono ossessionati dall'idea di tenere i loro templi puliti, a volte è impossibile evitare che una goccia di sangue o un dente caduto rimanga sul pavimento di tanto in tanto. Gli altari hanno forme barocche e mostruose, colme di spunzoni, spine, tenaglie e catene.

LO XAMMUX

Lo Xammux non è una singola divinità, bensì un'entità composta da sei esseri separati, e rappresenta il pensiero freddo e analitico condotto all'estremo. Lo Xammux è il patrono dell'indifferenza suprema e dell'esplorazione di ogni conoscenza proibita attraverso gli esperimenti e le ricerche.

Il simbolo dello Xammux è un paio di pinze di acciaio scintillanti e affilate. Viene associato ai domini della Conoscenza, del Male e dell'Oscurità. La sua arma preferita è la spada corta (che i chierici dello Xammux chiamano il coltello lungo).

I chierici dello Xammux sono esseri freddi e insensibili, affascinati dalla conoscenza. Pensano soltanto a vivisezionare le creature viventi per scoprire qualcosa in più sulla loro biologia. Collocano le loro cavie in orribili camere di tortura per scoprire quanto riescono a resistere al dolore più terribile prima che la loro psiche ceda.

I templi dello Xammux sono tetri edifici di pietra colmi di trappole e complicate serrature. Le pareti interne sono spesso rivestite di intonaco bianco. Gli altari dedicati allo Xammux sono sempre in acciaio finemente lavorato.

ALTRE DIVINITÀ MALVAGIE

Creare altre divinità malvagie non è difficile. Un modo per crearne una consiste semplicemente nel prendere le aree di influenza di una divinità esistente e combinarle al male. È possibile creare un dio malvagio della terra, un dio malvagio del fuoco, un dio malvagio della guerra, un dio malvagio della cattiva sorte, un dio malvagio dei viaggi e così via. In un deserto, è facile immaginare un dio malvagio del sole. È possibile anche creare un dio malvagio della guarigione, pronto ad offrire il suo aiuto... ma a un terribile prezzo.

YEATHAN

Yeathan, il dio degli abissi oscuri, dell'ultimo respiro e delle profondità più nere, è una divinità marina. Yeathan un tempo era una semplice divinità acquatica che finì per dedicarsi gradualmente ad attività sempre più oscure e misteriose, finché non divenne un dio neutrale malvagio, patrono di tutto ciò di malvagio e di empio che si muove sotto il mare. Alcuni sahuagin, una manciata di kuo-toa e numerosi aboleth, assieme ai loro servitori skum, adorano Yeathan, per lo più sconosciuto alla maggioranza degli abitanti di terra.

I templi di Yeathan sono sempre sommersi e privi di luce. Sono popolati da squali, polipi e strane creature esistenti solo nei più profondi meandri del mare. Il suo simbolo è una spirale blu scuro che si fa nera al centro. Yeathan è associato ai domini del Male, della Distruzione e dell'Acqua, e la sua arma preferita è il tridente. Yeathan è di allineamento neutrale malvagio.

I chierici di Yeathan sono individui silenziosi e cupi, ma pronti a cedere rapidamente alla collera. Indossano vesti nere e verde scuro. Nel caso non siano creature in grado di respirare sott'acqua, sono comunque abili nuotatori.

RAZZE E CULTURE INFAMI

Esistono alcune culture o alcune razze che sono completamente malvagie. Alcuni esempi di razze malvagie compaiono nel *Manuale dei Mostri*, alle voci dei drow, dei duergar, degli orchi e dei mind flayer. Quelli che seguono sono alcuni esempi di culture (suddivisioni di razze già esistenti) completamente malvagie.

VASHAR

Esiste una leggenda che parla di una razza di creature chiamate Vashar. Le creature intelligenti non parlano mai di questa leggenda non solo a causa dell'oscurità che la caratterizza, ma anche perché è una storia di vergogna.

Quando gli dei decisero di generare l'umanità, crearono il primo uomo e infusero in lui la vita. Stando alla leggenda dei Vashar, il primo uomo iniziò subito a cacciare nelle terre selvagge, mentre gli dei osservavano incuriositi la loro ultima creazione. L'uomo incontrò un animale e lo uccise a mani nude. Gli dei rimasero impressionati dalla sua brutalità, ma continuarono ad osservare. L'uomo si nutrì della carne dell'animale, e divorò le sue viscere finché non giunse alle sue grandi ossa. Legò allora queste ossa assieme usando tendini e nervi, dimostrando un'intelligenza che sorprese le divinità stesse.

Poi l'uomo spezzò una delle ossa in modo da disporre di una punta aguzza, creando un'arma. Si rivoltò subito contro i suoi creatori e tentò di ucciderli, urlando le sue prime parole: maledizioni e giuramenti di morte. Le divinità non correverano alcun pericolo, naturalmente, ma rimasero disgustate dal risultato della loro prima creazione. Distrussero l'uomo e se ne andarono. Molti millenni dopo sarebbero tornati per creare l'umanità, dopo aver imparato dagli errori del loro primo tentativo.

Ma quando se ne andarono, un demone raccolse i resti del primo uomo e li nascose in un luogo segreto, un altipiano situato ad altezze impensabili, accessibile soltanto attraverso una serie di catacombe sotterranee popolate da orribili versioni corrotte delle creature della natura. Una volta giunto laggiù, il demone fece risorgere l'uomo e creò per lui una donna. Il demone conferì loro la capacità di procreare, per poi scomparire nell'Abisso con un ghigno malvagio. Molte versioni di questa leggenda identificano il demone come Graz'zt, prima che diventasse un signore dei demoni: sarebbe stata la sua mano oscura a plasmare quelle

due creature. Poche altre versioni dicono che fu un ultroloth il responsabile della loro creazione. Una versione parla del demone come di una succube che diede alla luce personalmente i figli del primo uomo, infondendo nella razza il suo sangue demoniaco.

E questa, a quanto si narra, è l'origine del popolo dei Vasharan.

I Vasharan sono umani, ma sono per gli umani ciò che i drow sono per gli elfi. In una normale società, gli individui malvagi sono mescolati agli individui buoni e a quelli neutrali, ma tra i Vasharan, tutti i membri della razza sono malvagi. I Vasharan solitamente non si definiscono malvagi, ma non si curano di ricevere tale etichetta da parte di altri. Si considerano al di sopra di simili definizioni.

Tutti i Vasharan nascono come frutto della collera, della violenza e del dolore. Conoscono soltanto l'odio, l'egoismo e l'altrità. Eppure, per quanto amino uccidere e mutilare, esiste qualcosa che infonde energia nel loro animo con ancor maggiore intensità: il deicidio. I Vasharan vogliono uccidere gli dei che li hanno creati. L'odio bruciante e il desiderio di morte nei confronti degli dei è ciò che li tiene uniti sotto una sorta di riluttante società. A volte può capitare che un Vasharan uccida un altro Vasharan, ma nonostante la loro natura sanguinaria, distruttiva e totalmente immorale, si tratta di casi rari.

Personalità: I Vasharan non capiscono concetti come la pietà, la gentilezza e l'amore, nemmeno nei confronti l'uno dell'altro. Si tratta di concetti per loro talmente alieni che raramente giungono a tenere conto dei sentimenti altrui nei piani che concepiscono. Ad esempio, soltanto un Vasharan con anni e anni di esperienza tra gli umani penserebbe a rapire qualcuno; molti non arrivano nemmeno a pensare che gli amici della vittima possano attribuire un qualche valore alla sua vita. I Vasharan non dimostrano inoltre alcuna repulsione per quelle creature o quegli arti che normalmente gli altri umani trovano repellenti. Non hanno alcuna avversione per il sangue o per la sporcizia, non hanno alcun tabù riguardo alle violenze carnali o all'incesto, e si cibano volentieri di creature come insetti, serpenti e vermi. Se un Vasharan crede che mangiare dei vermi gli sia in qualche modo d'aiuto, non esiterà a farlo.

Descrizione fisica: Un tipico Vasharan è alto poco più di 1,80 metri e pesa dai 78 ai 95 kg. I maschi sono considerevolmente più alti e più pesanti delle femmine. La pelle dei Vasharan varia dal chiaro al mortalmente pallido, i loro capelli sono lisci e neri e gli uomini solitamente sono dotati di barba e baffi. I Vasharan hanno un arco vitale limitato, come gli umani; raggiungono l'età adulta a circa 15 anni e vivono oltre un secolo solo raramente.

Relazioni: Le altre razze solitamente trattano i Vasharan come gli umani normali, in quanto sono pochi coloro che conoscono la differenza. Quando si trovano fuori dalle loro terre, i Vasharan trattano le altre razze allo stesso modo degli umani.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Territori Vasharan: L'altopiano di Vashar è estremamente ben difeso, le caverne che fungono da ingresso sono piene di trappole e mostri resi schiavi e messi a guardia. I Vasharan escono dai loro territori per catturare schiavi o per rubare gli oggetti di cui hanno bisogno (anche se è raro che abbiano bisogno di qualcosa dal mondo esterno). I Vasharan catturati possono rivelare vaghi dettagli riguardo a un terribile piano portato avanti per secoli e che ora sta per giungere a compimento, ma non ne conoscono i dettagli. Considerata la storia dei Vasharan, il piano probabilmente prevede uno o più deicidi.

Il popolo di Vashar ha sviluppato una cultura discreta-

mente sofisticata e organizzata, nonostante il suo impulso distruttivo. Vashar è governata da un consiglio di anziani eletti democraticamente (i Vasharan non si lascerebbero mai governare da un despota, e sarebbero pronti a morire piuttosto che sottostare alla tirannia). I membri del consiglio sono dei semplici amministratori, dal momento che i Vasharan dispongono di ben poche leggi. Fanno quello che vogliono e si prendono ciò che vogliono, e ognuno si difende come meglio può. In qualche modo, questa forma di governo riesce a funzionare, per lo più grazie all'odio che tiene i Vasharan uniti e alla loro totale incapacità di concepire un modo diverso di vivere.

Religione: Nessuna.

Linguaggio: I Vasharan parlano il Comune. Solitamente apprendono anche altri linguaggi, compresi quelli più oscuri. Sono inoltre particolarmente portati ad imparare alcune parole minori della Lingua Oscura (vedi Capitolo 2).

Nomi: Come gli umani.

Avventurieri: I Vasharan prediligono la magia arcana. Molti scelgono la classe del mago, e molti altri nascono come stregoni. Gli incantatori Vasharan fanno incetta di incantesimi corrotti e di magia malvagia, e sviluppano nuovi incantesimi in continuazione. Nonostante il loro disgusto per la magia divina, i Vasharan dispongono di una specie di chierici, chiamati sacerdoti-ur. Tali individui non incanalano il potere dagli dei: lo rubano. I Vasharan affermano che il giusto ruolo dei chierici non è quello di servire, ma di prendere. I guerrieri, i ladri, gli assassini, le guardie nere, le ombre danzanti, i maestri del sapere, i combattenti dell'oscurità, i maghi cancrena, i signori dei parassiti e i diabolisti sono tutte classi comuni tra i Vasharan. Alcuni rari Vasharan diventano ranger o demonologi. I Vasharan non diventano mai druidi, bardi, barbari, o membri delle classi di prestigio dei discepoli o dei servitori (vedi Capitolo 5 per le descrizioni delle classi di prestigio sopra menzionate).

Tratti razziali Vasharan

- **Taglia Media:** I Vasharan, in quanto creature di taglia Media, non dispongono di alcun bonus o penalità speciale relativa alla taglia.
- La velocità base dei Vasharan è 9 metri.
- Dal momento che i Vasharan sono malvagi fino al midollo, ognuno di loro riceve un talento infame extra al 1° livello. Vedi Capitolo 4 per una descrizione dei talenti infami.
- Un Vasharan riceve 4 punti abilità extra al 1° livello e 1 punto abilità extra ad ogni livello aggiuntivo. Come gli umani, sono creature versatili e pronte ad apprendere (i 4 punti abilità del primo livello vengono aggiunti come bonus, non vanno moltiplicati).

ALTRE RAZZE E CULTURE INFAMI

Qualsiasi mostro malvagio può facilmente essere considerato membro di una razza malvagia: i lamia, i sahuagin, i drider, le naga oscure e gli umber hulk possono tutti aver sviluppato una loro società malvagia. Inoltre, non è difficile immaginare altre culture malvagie. Basta dare un'occhiata ai nemici malvagi illustrati più avanti e usarli come punto di partenza. Ad esempio, potrebbe esistere uno stato tirannico in cui tutto il popolo deve conformarsi alla volontà del sovrano malvagio per non affrontare la morte. Gli abitanti di un tale stato sarebbero pronti a rivoltarsi contro i propri compagni, pur di progredire in una cultura di tagliagole.

- Linguaggio automatico: Comune. Linguaggi bonus: Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti come il Druidico). Vedi le altre liste razziali per i linguaggi comuni o la Tabella "Linguaggi" nel *Manuale del Giocatore* per una lista più dettagliata. Vedi anche le regole per la Lingua Oscura nel Capitolo 2 di questo volume.
- Classe preferita: Qualsiasi. Al momento di determinare eventuali penalità in punti esperienza per un Vasharan multiclasse, la sua classe di livello più alto non viene calcolata (vedi "Punti esperienza per personaggi multiclasse" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*).

JERREN

I Jerren sono degli halfling, anche se odiano essere definiti tali. Circa duecento anni fa, i Jerren non erano altro che tipici halfling nomadi che vivevano nelle vaste praterie. Ogni primavera venivano assaliti dai goblin e dai bugbear delle colline vicine. Tali incursioni esigevano un alto prezzo in termini di vite e cibo, conducendo gli halfling sull'orlo dell'estinzione. In una notte d'inverno, i capi dei vari clan dei Jerren si radunarono e presero una sofferta decisione. Chiamarono tutti gli incantatori dei Jerren e fornirono loro una potente forma di magia corrotta proveniente da una fonte segreta. Armarono ogni guerriero con terribili veleni e con armi ideate per seminare malattie ed epidemie tra i goblinoidi.

Nella primavera successiva, la guerra che scoppiò tra i Jerren e i loro nemici minacciò di annientare entrambe le

fazioni. Le praterie si tinsero di sangue. Anche nonostante le loro nuove tattiche, i Jerren avrebbero perso; ma la decisione che avevano preso aprì le porte a malvagità ancora peggiori. Nel giro di poco tempo gli halfling iniziarono a commettere contro i loro nemici atrocità che risultarono orribili anche agli occhi dei goblin e dei bugbear. Quando questi si ritirarono sulle colline, i Jerren li inseguirono. Presto, dei goblinoidi rimasero soltanto le teste impalate in cima a picche acuminata e seminate lungo tutte le colline, assieme a macabri resti di sacrifici di sangue in onore degli dei malvagi.

Oggi quelle pianure sono popolate da terribili bande di halfling sanguinari che cercano di catturare, corrompere e divorare tutti coloro che riescono a cacciare e catturare. Tutti i viandanti e gli abitanti delle praterie temono i cacciatori Jerren.

Personalità: I Jerren sono animati dalla forza brutta e dalla sete di sangue. Nessun capotribù è in grado di tenere a bada più di una piccola banda di questi halfling caotici e malvagi, e coloro che mostrano il minimo segno di debolezza o di pietà vengono rapidamente abbattuti e divorati dagli altri. Come tutti gli halfling, i Jerren conducono una vita nomade. Depredano le altre creature per cibarsi e per impadronirsi dei loro beni. Le sole cose che i Jerren costruiscono sono strumenti di guerra e di tortura, oltre ai veleni per i quali sono ormai famigerati.

Descrizione fisica: Un Jerren è fisicamente indistin-

IL LIBRO DELLE FOSCHE TENEBRE

Il *libro delle fosche tenebre* originale era una pergamena vergata da un incantatore Vasharan molti millenni addietro. Racchiudeva la sua filosofia oscura e le terribili conoscenze che aveva acquisito attraverso innumerevoli studi ed esperimenti. Utilizzando soltanto poche migliaia di parole aveva trascritto idee e concetti talmente malevoli da non essere mai più eguagliati da nessuno fino ai giorni nostri, nemmeno dall'anima più nera. Anni dopo, la pergamena venne scoperta da un chierico di Nerull. Il chierico espanse quanto vi era scritto, triplicandone la lunghezza e aggiungendovi le sue conoscenze riguardo agli dei oscuri, ai sacrifici e alla magia divina malvagia. Molti altri sacerdoti malvagi studiarono le sue pergamene (il manoscritto era diventato troppo lungo per essere contenuto in una sola pergamena), aggiungendoci a loro volta frammenti di conoscenza provenienti dalle loro menti perverse e dai loro abominevoli esperimenti. Alcuni scrittori evocarono anche degli immondi per poter porre loro delle domande, e trascrissero le loro risposte parola per parola.

Alla fine l'opera risultante giunse nelle mani di un genocida, un mago e un signore della guerra di nome Vecna. Vecna si impadronì delle pergamene e vi aggiunse alcune delle sue scoperte. Dopo la sua morte e la sua resurrezione come lich, Vecna trascrisse quanto contenuto nelle pergamene in un volume rilegato, creando la copertina con la pelle di un volto umano e le ossa di un demone, magicamente trasformate in una cupa rilegatura in metallo. Si dice che gli strani simboli che decorano la copertina siano comprensibili soltanto a coloro che leggono il libro fino in fondo, e che l'improvvisa rivelazione dell'assoluta depravazione che simboleggiano (un'oscurità talmente profonda da far tremare l'inferno stesso) sia il vero motivo per cui il volume sia talmente ambito.

I cultisti fedeli a Erythnul conservarono il volume in una buia cripta per molti anni, usandolo come prova d'iniziazione finale per i membri del loro cerchio più interno. In questo periodo

vennero realizzate alcune copie del volume, sebbene tutte fossero incomplete ed errate in qualche modo. Gli errori contenuti in queste copie minori spesso provocarono la scomparsa del lettore su uno dei Piani Inferiori, una scomparsa senza ritorno.

Alcuni ladri rubarono l'originale nel corso di una guerra, e il libro passò attraverso molte mani da allora. Stando ad alcune trascrizioni, l'arcidiavolo Belzebù tenne il libro nella sua biblioteca personale per qualche tempo, aggiungendovi alcune pagine scritte di suo pugno. Si dice che esistano sei copie complete, almeno una delle quali fu realizzata dopo le aggiunte di Belzebù. Si dice anche che esista almeno un numero triplo di copie difettose o di falsi dichiarati. Tali libri vengono spesso trovati nei templi malvagi, nelle biblioteche oscure o nelle mani dei collezionisti più depravati. Anche l'originale scritto da Vecna esiste ancora, ed è un trofeo ambito da ogni sacerdote del dio oscuro.

Il libro è un'incredibile opera di consultazione sulle divinità malvagie, sulla magia nera, sui sacrifici e sui segreti proibiti. Le conoscenze che racchiude sono talmente potenti che le creature non malvagie che ne leggono i contenuti vengono spesso corrotte dal male attraverso un'inesorabile opera di contaminazione, invece che attraverso una consapevole tentazione. Una volta che una mente ha assorbito le conoscenze contenute in questo libro, l'anima ne rimane talmente contaminata che il ricorso al male è l'unica alternativa che le rimane.

A differenza della sua controparte buona, il *libro delle buone azioni*, il *libro delle fosche tenebre* non scompare misteriosamente dopo essere stato letto. I personaggi malvagi sono soliti conservarlo gelosamente per ulteriori consultazioni, anche se nemmeno il malvagio dal cuore più nero osa abusare del contenuto delle sue pagine. Il libro viene attentamente tenuto d'occhio dagli immondi più potenti, dal momento che ovunque si rechi, il potere del male prospera.

guibile da un halfling piedilesti, ma la sua malvagità è talmente palpabile che nessuno lo scambierà per un halfling normale. Nei loro rituali per adorare divinità come Karaan, Erythnul, Rallaster e il potere senza nome venerato dai loro antenati, i Jerren si coprono di cicatrici rituali e di ferite autoinferte. I Jerren sono sempre feroci, ostili e selvaggi. Sono sempre sadici, e alcuni di loro sono anche masochisti.

Relazioni: I Jerren si cibano di qualsiasi creatura vivente che incrocino sul loro cammino. Bramano il sangue necessario per i sacrifici volti a soddisfare la sete insaziabile delle divinità a cui hanno giurato fedeltà. I Jerren sono sempre in cerca di vittime su cui sperimentare i loro nuovi veleni, i loro incantesimi corrotti e i germi delle loro malattie.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Territori Jerren: Le bande dei Jerren reclamano per sé tratti di praterie e di deserto lontani dai bastioni della civiltà. Sono nomadi, e la loro razza è ripartita in bande tribali, ognuna delle quali reclama per sé un tratto diverso di territorio. Quando due bande diverse di Jerren si incontrano per caso, possono scagliarsi l'una contro l'altra, lasciando che la loro natura sanguinaria abbia il sopravvento sul desiderio di onorare la loro comune origine.

Religione: I Jerren non sono particolarmente devoti, e sono pronti a servire qualsiasi potere malvagio. Tuttavia, adorano tutti segretamente un potere senza nome, quello con cui i loro antenati strinsero un patto per ottenere la vittoria, anche se a costo della corruzione della loro razza.

Linguaggio: I Jerren parlano un dialetto gutturale derivato dal linguaggio Halfling che utilizza i caratteri del Comune per la forma scritta (anche se è assai raro che i Jerren scrivano). Quasi tutti parlano anche il Comune.

Nomi: Un Jerren solitamente si sceglie un nome adatto a suscitare un'impressione appropriata in chi lo sente. Se vuole essere conosciuto come assassino delle famiglie dei suoi nemici, sceglierà un nome come Kinslayer (Ammazzafratelli). Se vuole suscitare terrore in tutti coloro che incontra, sceglierà un nome come Bloodspray (Spruzzodisangue).

Avventurieri: I Jerren scelgono quasi sempre una carriera di violenza, che consenta loro di uccidere, degradare e asservire gli altri. Quindi i ladri, gli assassini, le guardie nere e molte delle classi di prestigio descritte in questo volume sono scelte ideali per i Jerren.

Tratti razziali Jerren

- +2 alla Destrezza, -2 alla Forza; i Jerren sono veloci, agili e abili con le armi a distanza, ma sono Piccoli e quindi non sono forti quanto gli altri umanoidi.
- Taglia Piccola: I Jerren, in quanto creature di taglia Piccola, dispongono di un bonus di taglia +1 alla Classe Armatura, un bonus di taglia +1 al tiro per colpire e un bonus di taglia +4 alle prove di Nascondersi, ma devono usare armi più piccole rispetto a quelle degli umani e i limiti delle loro capacità di sollevamento e carico sono pari a tre quarti di quelle di un personaggio di taglia Media.
- La velocità base dei Jerren è 6 metri.
- Bonus razziale di +1 a tutti i tiri salvezza. I Jerren sono sorprendentemente abili nell'evitare gli imprevisti.
- Bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro la paura. (Tale bonus è cumulativo al bonus di +1 ai tiri salvezza in generale dei Jerren).
- Bonus razziale di +1 al tiro per colpire con un'arma da lancio. I Jerren adorano infliggere danni da lontano.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare. I Jerren sono molto abili nell'udire i segreti altrui.
- Linguaggi automatici: Comune e Halfling. Linguaggi bonus: Infernale, Abissale, Goblin e Orchesco.

- Classe preferita: Ladro. La classe di ladro di un Jerren multiclasse non conta ai fini di determinare eventuali penalità in punti esperienza come multiclasse. I Jerren amano la furtività, i trucchi sporchi e le menzogne, e la professione di ladro è per loro una scelta naturale.

COME CREARE UN NEMICO

Se un DM comprende la natura del male, sarà in grado di creare dei nemici dotati di personalità e motivazioni adeguate. Quelli che seguono sono degli esempi dettagliati di nemici le cui attività riflettono gli aspetti del male sopra descritti.

IL TAGLIAGOLE BRUTALE

Forse la categoria più semplice di nemico è il bruto truce ed egoista che si limita a prendere ciò che vuole. È raro che i suoi desideri si spingano oltre le ricchezze o i privilegi, anche se potrebbe ambire a qualcosa di significativo come il rispetto.

Spinto da necessità e bisogni assai basilari, questo nemico non fa uso di metodi sottili o sofisticati. È diretto, e la sola arma che utilizza è la forza brutale. Se dispone di assistenza o di alleati, probabilmente si tratta di individui simili a lui, dal momento che eventuali compagni diversi da lui non tollerano a lungo la sua presenza.

Esempio: Trendan Resh (Grr2/Ldr4 umano NM) è un criminale che è sempre vissuto nella grande città. Fin dalla gioventù, Trendan è stato il capo di una piccola banda di altri giovani tagliagole. Nessuno di loro è intenzionato a lavorare onestamente: preferiscono assalire i visitatori che giungono in città o rapinare gli ubriachi nei vicoli dietro al Quartiere delle Taverne. Trendan è codardo, pigro e primitivo. Non è particolarmente abile in combattimento, ma sa come spaccare le teste dei nemici con un colpo di randello alle spalle quando non guardano.

IL TIRANNO

Questo è il classico nemico assetato di potere che ambisce al dominio su tutto ciò che vede: terre, popoli e magia. Può essere un sovrano, un aspirante sovrano o un solitario più desideroso di dominio fisico che non di potere politico.

Un tiranno può essere un potente chierico dotato del comando di legioni di soldati fanatici o un infido signore del crimine a capo di operazioni illegali di ogni genere nel cuore della città. Altri tipi di tiranno includono il meschino megalomane smanioso di accumulare ricchezza e che non esita a tassare il suo popolo fino alla morte pur di riuscirci, oppure il mago topo di biblioteca intento a studiare da solo, rinchiuso in una biblioteca per anni, al fine di apprendere gli incantesimi che gli consentiranno di conquistare il mondo.

Il tiranno generalmente fa uso di schiavi per ottenere ciò che vuole. Si crede superiore agli altri, e quindi non si abbassa a sporcarsi le mani con azioni di bassa lega. Dà ordini ai mercenari che ha ingaggiato e manipola gli altri attraverso la magia. Alcuni tiranni si creano direttamente i propri servitori, ricorrendo a costrutti, a schiavi, o ai ricatti per costringere le vittime a lavorare per lui. Le trame di un tiranno solitamente sono piuttosto sofisticate, sebbene non tutti i tiranni siano intelligenti. A volte un tiranno è poco più di un sempliciotto assetato di potere, pericoloso soltanto per essere nato in una posizione agevolata.

Esempio: Ystan il Signore Grigio (Mag15 nano CM) è intenzionato a conquistare la regione attorno al Monte Eccelso facendo uso dei suoi servitori non morti. Tuttavia non dispone ancora del potere necessario per animare un eser-

cito grande a sufficienza da prendere d'assalto la città di Kachel, protetta da possenti mura, e così ha passato anni in cerca di un artefatto magico che gli consenta di dominare le volontà altrui. Con il comando sia dei non morti che dei soldati soggiogati mentalmente, Ystan potrà lanciare il suo assalto. E così ha inizio il suo sogno di un impero terribile e sconfinato.

Ystan porta con sé un oggetto speciale chiamato il *teschio dello splendore passato*, che dispone di tutti i poteri di una *verga dello splendore*. In aggiunta a questo, conferisce a chi lo possiede i ricordi che un tempo erano contenuti nel teschio, assegnando a Ystan un bonus di circostanza +1 alle sue prove di Conoscenze e Sapienza Magica.

IL MENTITORE COSPIRATORE

La canaglia sfuggente, lo scassinatore astuto, il ladro dalla lingua sciolta: questi nemici pongono un pericolo differente rispetto a quello dei bruti e degli psicopatici, ma si rivelano comunque degli avversari pericolosi. Nemici come questi sono assai più propensi a piantare una lama tra le costole di un personaggio addormentato, invece di affrontarlo faccia a faccia in combattimento. O meglio ancora, pensa il mentitore, farà in modo di far incolpare qualcun altro per l'omicidio e lo farà impiccare sulla pubblica piazza. I malfattori diabolici di questo genere tessono complicate trame di inganni ovunque vadano. I cospiratori sanno sempre cosa dire e a chi dirlo in modo da ottenere ciò che vogliono.

I mentitori possono essere dei manipolatori politici che usano gli altri per conseguire i propri obiettivi. Non agiscono contro le leggi e le regole, anzi, fanno in modo che le leggi e le regole lavorino per loro, alterando e distorcendo il significato delle parole come ritengono necessario. Non provano alcun rispetto per la legge in realtà, ma non vogliono apparire come coloro che la infrangono. I nemici come questi sono difficili da sconfiggere, e addirittura dimostrare che sono dei nemici può rivelarsi difficoltoso.

Esempio: Narma Glitterhome (Mag8 gnoma CM) lavora come attendente per Lord Feddin Spritestar, uno gnomo potente e influente. Quello che molti non sanno è che Narma gode di grande fiducia presso il lord, e lo consiglia spesso sulle questioni di governo riguardanti le sue terre. Ma Lord Spritestar non sa che Narma lo sta manipolando per spingerlo a una guerra contro le vicine tribù di coboldi di Bloodwall.

Narma è un'illusionista che si reca spesso a Bloodwall sotto le spoglie di un coboldo maschio per manipolare il consiglio dei capitribù di laggiù. Se la guerra scoppierà, Narma assumerà una nuova identità: la regina degli gnomi Halli Guttentstone, da tempo scomparsa, che salverà gli gnomi dai coboldi e diventerà la sovrana delle terre circostanti.

Narma porta un anello che per lei è molto prezioso, l'*anello dei mille volti*, che le consente di usare l'incantesimo *autometamorfofi* per tre volte al giorno e le conferisce un bonus profano di +10 alle prove di Camuffare.

LO PSICOPATICO

Alcuni nemici sono totalmente persi nell'atto malvagio in sé, piuttosto di pensare agli obiettivi che un atto malvagio potrebbe aiutarli a raggiungere. Traggono piacere dalle uccisioni, dal dolore e dalla disperazione altrui. Le motivazioni e i metodi degli psicopatici possono variare ampiamente. Alcune creature sono degli psicopatici fin dalla nascita (lambia, destrachan, orchii, beholder e draghi neri, ad esempio). Questi mostri sono malvagi in tutto e per tutto, e godono nel seminare morte e disperazione. La loro passione per la morte fine a se stessa li rende assai più pericolosi di quei mostri che si limitano ad uccidere per nutrirsi, come gli ankheg o i remorhaz.

Gli psicopatici umani, elfi, nani, halfling e gnomi sono altrettanto diversi tra loro. Alcuni sono metodici ed efficienti in quel che fanno. Strisciano alle spalle delle loro vittime in silenzio e si assicurano che, una volta completata l'opera, nessuna traccia colleghi l'assassino al delitto. Altri psicopatici sono molto più appariscenti e diretti. Non si curano di chi possa venire a sapere delle loro attività, e godono della paura delle loro vittime, quasi quanto del dolore e dell'uccisione in sé. Spesso tali psicopatici rivestono posizioni di potere che impediscono ai più di porre fine facilmente alle loro terribili attività.

Esempio: Reynod (Ldr6/Ass4 vampiro umano NM) è il sicario di un potente signore del crimine. Molti degli altri tirapièdi del signore del crimine si aspettano un pagamento bonus quando eliminano uno dei nemici dell'organizzazione. In fin dei conti, quello dell'assassino è un mestiere sporco e pericoloso. Per Reynod non è così: Reynod prova piacere nell'uccidere. Anzi, a volte il signore del crimine si preoccupa di cosa potrebbe accadere se non trovasse qualcuno da fargli uccidere di tanto in tanto. Reynod adora usare i coltelli; ne possiede una vasta collezione che supera i trecento pezzi. È furtivo, sottile e astuto. È raro che le vittime di Reynod sappiano cosa le abbia colpite, in quanto l'assassino è estremamente efficiente nel nascondersi nelle ombre per avvicinarsi alla preda. Nemmeno il datore di lavoro di Reynod sa che il suo sicario è in realtà un vampiro.

Reynod porta con sé un amuleto che chiama il *dente del padre*. L'amuleto a forma di zanna conferisce a Reynod una resistenza allo scacciare aggiuntiva pari a +4.

IL SOFISTICATO

Un nemico può dimostrarsi un terribile assassino o un mentitore consumato ma può comunque mantenere una facciata sofisticata. Questo tipo di nemico può essere un ladro altolocato completamente amorale, o un flemmatico signore della guerra in grado di sorseggiare un ottimo vino elfico mentre osserva le esecuzioni dei prigionieri.

I nemici sofisticati a volte sono gli agenti del male più insospettabili. Soltanto attraverso una meticolosa indagine è possibile dimostrare le loro empie gesta. I nemici civilizzati sono in grado di convincere la maggior parte della gente della loro natura nobile e retta. In altri casi, sono invece conosciuti per ciò che sono in realtà, ma essi sono comunque convinti di essere individui raffinati e civilizzati, e si comportano come tali, anche mentre commettono nuove atrocità.

Esempio: La duchessa Winsone D'Artreda (Ari13 umana LM) governa su un vasto reame boscoso. Tutti la conoscono come un splendida donna, sofisticata e impeccabile. All'insaputa dei più, tuttavia, è anche una sadica e un'assassina a sangue freddo. Possiede alcune camere segrete nei sotterranei del suo castello, dove tiene rinchiusi le sue vittime. Winsone segue uno strano codice d'onore: infierisce soltanto sui membri delle classi inferiori o sulle creature intelligenti non umanoidi. I suoi cacciatori segreti conducono razzie sui villaggi più remoti o perlustrano i boschi in cerca di pixie, driadi o, a volte, di qualche centauro.

Winsone trae grande piacere dall'uso della sua *frusta dalle molte lingue* appositamente costruita, che le conferisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Intimidire quando la usa nel corso delle sue sessioni di tortura notturne.

LO STOLTO FUORVIATO

Alcuni nemici non sanno nemmeno di essere malvagi. Accitati dalla follia, dalle convinzioni religiose o dalla semplice stupidità, riescono a commettere atti orribili senza rendersi conto di quello che fanno. Un nemico stolto potrebbe a volte sospettare che le sue gesta e i suoi pensieri siano cor-

rotti, ma è troppo apatico per cercare di scoprire la verità. Commette ciecamente atti malvagi perché crede che tutto sia più facile in questo modo, e col tempo può trasformarsi in un nemico estremamente sinistro, sempre più perso nelle sue gesta malvagie ma sempre più lontano dalla realtà a causa delle sue percezioni erranee.

Un giovane re spinto sulla via del male dal suo perfido visir, un adoratore di demoni in cerca di vittime sacrificali per il suo dio o il fanatico della purezza razziale sono tutti esempi di stolti fuorviati.

Esempio: Nerence Unger (Esp5 umano NM) è il capo di una scuola per ragazzi. Ogni tre o quattro mesi, due uomini si presentano nell'ufficio di Nerence e gli offrono una grossa borsa d'oro. Allo stesso tempo, uno dei ragazzi (uno indicato da Nerence come un disturbatore) scompare per sempre. Nerence non dice nulla. Si limita a contare l'oro ricevuto. E si ripete che non ha fatto nulla di sbagliato.

IL MOSTRO

Un mostro è colui che ama il delitto, vive nella sporcizia e cerca di distruggere tutto ciò che incontra. È una creatura di gran lunga più depravata di uno psicopatico o di un sadico, ed è oltre ogni speranza di redenzione. Questo tipo di nemico è all'atto pratico un diavolo o un demone sotto ogni aspetto. Beve il sangue dei suoi nemici e se lo lascia colare sul mento e sul petto. Nessuna azione è troppo disgustosa per lui.

Esempio: Come molti signori della guerra malvagi, Agrattanath (Bbr9 hobgoblin LM) uccide i suoi avversari impunemente. Ma ciò che Agrattanath ama veramente è uccidere i figli dei suoi avversari sconfitti, torturandoli lentamente e poi banchettando con i loro cuori ancora palpitanti. Quando scende in battaglia, conduce i suoi eserciti in combattimento con quello che sembra coraggio, ma è in realtà soltanto sete di sangue. La stessa tribù di Agrattanath ha paura del suo capo, in quanto i suoi seguaci sanno bene che sarebbe pronto a ucciderli e a banchettare con i cuori dei loro figli, se non avesse altri nemici da uccidere.

Agrattanath impugna una mazza la cui testa è il cranio pietrificato di un signore degli elfi di nome Yessef. La mazza viene considerata una *mazza prosciuga-vita+3* (come l'ascia grande *prosciuga-vita* descritta nel capitolo degli oggetti magici nella *Guida del DUNGEON MASTER*).

IL NEMICO INASPETTATO

A volte, il male non si nasconde dove i giocatori se lo aspettano. Un servitore fidato può abusare della sua posizione per trafugare segreti e usarli poi per ricattare gli interessati. Un chierico di Pelor potrebbe essere in realtà un lupo mannaro. La moglie di un contadino, assuefatta alla droga, potrebbe fare di tutto per porre fine alla sua astinenza, anche uccidere. Il rispettato guaritore cittadino potrebbe essere sul libro paga dei mercanti di schiavi del luogo. Il nemico inaspettato solitamente appartiene a una delle altre categorie di nemici.

A volte il nemico è palesemente malvagio, ma potrebbe nascondere di più di quanto non sembri. Un mind flayer potrebbe essere posseduto da un diavolo, ad esempio, o un mago malvagio potrebbe rivelarsi in realtà un drago sotto metamorfosi.

Esempio: Una volta ogni seicento anni nasce un bambino elfico dotato di intelligenza e talenti soprannaturali. Il bambino, conosciuto come il figlio delle ombre, ha la mente di un gelido assassino e dispone di poteri terrificanti. Ma sotto ogni altro aspetto, tuttavia, il figlio delle ombre è un normale bambino elfico.

Nel villaggio elfico di Daerthane, la giovane Taetra Fea-

therfall (elfa mezzo-immonda CM) sembra simile a tutti gli altri bambini che giocano per le vie del villaggio e nei boschi circostanti. Ma in realtà non lo è. È la nuova figlia delle ombre, e i recenti casi di elfi scomparsi nei pressi di Daerthane sono opera sua, e non del vicino branco di orsigufi attualmente braccati dai ranger del villaggio. Taetra è estremamente prudente quando rapisce e immola in sacrificio gli altri bambini. Non ha alcuna intenzione di esporsi personalmente finché non sarà abbastanza cresciuta da rivelare la sua vera natura.

ESEMPI DI NEMICI

I seguenti nemici possono facilmente essere adattati e inseriti in qualsiasi campagna di D&D. Utilizzano molti dei talenti, delle classi di prestigio, degli oggetti magici e delle nuove regole descritte in questo volume.

L'IMPERATORE DEL TERRORE

Una delle più terrificanti figure mai esistite è l'Imperatore del Terrore. Questo agghiacciante maschio umano è alto 1,95 metri, indossa un'armatura completa dorata e un lungo mantello rosso e impugna uno scudo dalla superficie a specchio, sebbene non porti con sé nessuna arma. La cosa più sconvolgente è il fatto che circoli tenendo alla catena quattro bambini, ognuno dei quali è legato attraverso un collare di ferro e una catena alla sua armatura. I bambini avanzano al seguito dell'Imperatore del Terrore sotto una sorta di torpore, e sembrano aver subito numerosi maltrattamenti.

Nessuno conosce il vero nome di quest'uomo. L'Imperatore del Terrore proclama di essere l'Imperatore del Mondo. Anche se questa affermazione non è veritiera, l'Imperatore del Terrore è incredibilmente potente. Chiunque osi contestare il suo dominio su tutto ciò che vede, con ogni probabilità viene eliminato molto presto.

Fatta eccezione per i quattro bambini incatenati alla sua armatura (che non sono sempre gli stessi), l'Imperatore del Terrore non ha altra compagnia. La sua fortezza, solitaria ma ben protetta, è situata sul Piano Etereo, ed è accessibile soltanto attraverso un portale nascosto in una caverna d'alta montagna. Di tanto in tanto l'Imperatore del Terrore si reca in città per vendere un oggetto magico da lui costruito, ma frequenta solo le zone più malfamate della città, dal momento che soltanto i più depravati sono disposti a trattare con lui. Gli individui più coraggiosi e retti a volte tentano di salvare i bambini che lo accompagnano, e così l'Imperatore del Terrore a volte è costretto ad eliminare il benefattore di turno... e a distruggere qualche isolato cittadino nel farlo.

L'Imperatore del Terrore a volte scende a patti per ottenere alcune informazioni, un certo oggetto magico o un incantesimo specifico. Coloro che lo hanno esaminato affermano che la sua unica motivazione è quella di accumulare sempre più potere magico per se stesso, a qualsiasi costo. Di recente si è dimostrato particolarmente interessato agli oggetti difensivi.

L'Imperatore del Terrore è palesemente pazzo, ma la sua non è una follia sguaiata e confusionaria. È megalomane, paranoico e psicopatico. Non trae piacere dalle sofferenze altrui, ma non dimostra nemmeno un briciolo di compassione o di comprensione. Se lasciato stare, l'Imperatore del Terrore solitamente si accontenta di pensare ai suoi obiettivi e di non immischiarsi. Tuttavia, i bambini che tiene alla catena a volte spingono gli aspiranti eroi ad attaccarlo, e così a volte si ritrova a dover combattere quando deve scendere in mezzo alla gente. Quando questo accade, non esita a uccidere migliaia di innocenti pur di eliminare il suo bersaglio. Una delle sue tattiche preferite consiste nel lanciare

velocità su se stesso e poi lanciare *sciame di meteore*, una *palla di fuoco* corrotta e massimizzata e una *palla di fuoco* corrotta e rapida nel giro dello stesso round. Un'altra delle sue tattiche preferite è ricorrere a *charme di massa* per portare tutti gli osservatori dalla sua parte mentre qualche eroe o qualche rappresentante della legge tenta di avvicinarsi a lui. A volte ammalia anche i suoi assalitori, che vengono ritrovati morti alcuni giorni dopo, anche nonostante l'ammaliamen-
to li abbia sottomessi.

➤ **Imperatore del Terrore:** Umano Mag10/Diabolista 10; GS 20; umanoide Medio; DV 10d4+40 più 10d4+40; pf 130; Iniz +1; Vel 6 m; CA 36 (contatto 16, colto alla sprovvista 35); Att +11 contatto in mischia (per incantesimo), o +12 contatto a distanza (per incantesimo); QS diabolismo, benefici del famiglia, famiglia imp, diabolismo infame; AL LM; TS Temp +10, Rifl +8, Vol +18; For 12, Des 15, Cos 19, Int 26, Sag 14, Car 13.

Abilità e talenti: Artigianato (fabbricare armature) +17, Artigianato (metallurgia) +17, Ascoltare +15, Concentrazione +18, Conoscenze (arcano) +25, Conoscenze (piani) +26, Intimidire +24, Osservare +18, Parlare Linguaggi (Abissale, Aquan, Auran, Comune, Draconico, Elfico, Gigante, Goblin, Halfling, Ignan, Infernale, Nanico, Silvano, Sottocomune), Raggiare +17, Sapienza Magica +25, Scrutare +23; Creare Armi e Armature Magiche, Creare Oggetti Meravigliosi, Forgiare Anelli, Incantesimi Corrotti, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Focalizzato Maligno, Marchio Malvagio, Padronanza degli Incantesimi (blocca mostri, cono di freddo, invisibilità migliorata, palla di fuoco, sguardo penetrante, teletrasporto, teletrasporto senza errore), Scrivere Pergamene, Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Diabolismo (Str): L'Imperatore del Terrore può infondere un maggiore potere magico in uno dei suoi incantesimi. Per quattro volte al giorno, qualsiasi incantesimo che abbia effetto su un bersaglio o su un'area (e che non includa se stesso) acquisisce il descrittore male. Questo incantesimo infligge +3d6 danni sacrileghi a qualsiasi personaggio buono influenzato dall'incantesimo.

Benefici del famiglia: L'Imperatore acquisisce il talento Sensi Acuti quando il suo famiglia si trova a meno di 1,5 metri da lui. Dispone di un legame empatico con il famiglia entro un raggio di 1,6 km e può condividere con lui i suoi incantesimi. Può anche usare il suo famiglia per mettere a segno attacchi di contatto.

Famiglio imp (Str): Il famiglia dell'Imperatore del Terrore viene considerato un normale imp (vedi *Manuale dei Mostri*), con la differenza che possiede CA 23, 65 pf, Att +15 in mischia (1d4 più veleno, pungiglione); TS Temp +6, Rifl +9, Vol +15; Ascoltare +12, Osservare +15, Sapienza Magica +17. Possiede anche eludere migliorato e un legame empatico con l'Imperatore del Terrore.

Diabolismo infame (Str): L'Imperatore del Terrore può convertire il danno sacrilego extra del diabolismo in danni infami pari alla metà dei danni sacrileghi.

Proprietà: Armatura dell'Imperatore del Terrore (armatura completa+1), scudo di metallo grande riflettente, anello di protezione+5, amuleto dell'armatura naturale+4, cintura dell'Imperatore del Terrore, anello dell'Imperatore del Terrore, fascia dell'intelletto+4, mantello della stregoneria II (funziona come l'anello), collana dei demoni, bacchetta del vigore (10 cariche), bacchetta del torpore (24 cariche), bottiglia del vortice a spirale, olio del lamia (2 dosi), 2 pozioni di ristorare inferiore, pozione di cura ferite gravi, componenti per incantesimi malvagi (4 dita di umanoidi, un cuore umano, un cuore di drago metallico, tutti ben conservati).

Incantesimi preparati:

(4/6/10/6/6/5/5/5/4; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo, o 20 + livello dell'incantesimo per incantesimi malvagi; possibilità di fallimento degli incantesimi arcani del 50%):

0 - frastornare, individuazione del magico, lampo, mano magica; 1° - anatema degli occhi acidi, charme, dardo incantato (2), immagine silenziosa, scudo; 2° - dardi dattili di Lahm, dardo incantato corrotto, forza straordinaria, freccia acida di Melf, grazia felina, oscurità, ragnatela (2), scurovisione, vedere invisibilità; 3° - anti-individuazione, assorbire mente, dissolvi magie, tocco di Juiblex, velocità, volare; 4° - assorbire forza, charme sui mostri, invisibilità migliorata, muro di ghiaccio, palla di fuoco

corrotta, porta dimensionale; 5° - blocca mostri, cono di freddo, muro di forza, nube mortale, teletrasporto; 6° - disintegrazione, palla di fuoco massimizzata, sguardo penetrante, suggestione di massa, visione del vero; 7° - desiderio limitato, orgia di lesioni, palla di fuoco corrotta e massimizzata, palla di fuoco rapida, parola del potere stordire; 8° - charme di massa, muro prismatico, orrido avvizzimento, palla di fuoco corrotta e rapida, protezione dagli incantesimi; 9° - disgiunzione di Mordenkainen, dominare mostri, parola del potere uccidere, sciame di meteore.

Libro di incantesimi: 0 - aprire/chiusura, distruggere non morti, frastornare, individuazione dei veleni, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma; 1° - anatema degli occhi acidi, armatura magica,

charme, colpo accurato, dardo incantato, identificare, immagine silenziosa, scudo; 2° - cecità/sordità, dardi dattili di Lahm, dissimulare, fiamma perenne, forza straordinaria, freccia acida di Melf, grazia felina, mano spettrale, oscurità, ragnatela, scassinare, scurovisione, serratura arcana, sfocatura, vedere invisibilità; 3° - anti-individuazione, assorbire mente, dissolvi magie, intermittenza, linguaggi, pagina segreta, palla di fuoco, protezione dagli elementi, tocco di juiblex, velocità, volare; 4° - allucinazione mortale, assorbire forza, charme sui mostri, costrizione inferiore, invisibilità migliorata, muro di ghiaccio, porta dimensionale, rimuovi maledizione; 5° - blocca mostri, cono di freddo, contattare altri piani, incubo, legame telepatico di Rary, muro di forza, nube mortale, teletrasporto; 6° - analizzare dueomer, carne in pietra, disintegrazione, immagine permanente, mano possente di Bigby, sguardo penetrante, suggestione di massa, visione del vero; 7° - desiderio limitato, evoca mostri VII, gabbia di forza, orgia di lesioni, parola del potere stordire, scrutare superiore, spostamento planare, teletrasporto senza errore; 8° - antipatia, charme di massa, esigere, intrappolare l'anima, muro prismatico, orrido avvizzimento, protezione dagli incantesimi; 9° - disgiunzione di Mordenkainen, dominare mostri, legare anima, parola del potere uccidere, portale, rifugio, sciame di meteore.

Anello dell'Imperatore del Terrore: Se l'Imperatore del Terrore ha ucciso un umanoide di almeno 10° livello, acquisisce le seguenti modifiche alle sue statistiche per le 24 ore successive; Vel 9 m; CA 37, contatto 17, colto alla sprovvista 35; possibilità di fallimento degli incantesimi arcani dello 0%.

SIDDAL E GAUDERIS

Siddal, una medusa mago cancrena, e Gauderis, un mezzorco signore dei parassiti, hanno stretto una strana alleanza. Vivono in un remoto complesso di caverne, brulicante di insetti, vermi e ogni sorta di parassiti, oltre a un otyugh. I due, lavorando assieme, cercano di sviluppare versioni nuove e più letali delle malattie esistenti, nella speranza di seminarle tra la gente civilizzata. Anche se in origine seminavano il contagio per respingere l'espansione delle terre colonizzate dai contadini, ora lo fanno per puro piacere psicopatico. Un visitatore deve superare un tiro salvezza adeguato per evitare di essere contaminato da una malattia casuale ad ogni round trascorso nelle loro caverne.

Siddal udì il Richiamo (vedi la sezione "Richiamo" nel Capitolo 2) e fece ritorno con una verga *divoracarne*, la conoscenza di cui necessitava per diventare un mago cancrena e una propensione al masochismo e all'autolesionismo. Allontanata dalle sue sorelle, che la consideravano troppo ripugnante persino per i loro metri di giudizio, Siddal trovò in Gauderis uno spirito affine. La medusa indossa un velo per evitare di usare il suo attacco con lo sguardo su di lui o sui ratti e i parassiti che lo servono nelle caverne. Tuttavia, Siddal non esiterebbe a far correre dei rischi ai suoi alleati, se fosse necessario per salvarsi da qualche minaccia.

Gauderis è segretamente innamorato di Siddal, che considera gloriosa nella sua passione per il morbo. Crede che rimanere pietrificati dal suo sguardo significhi raggiungere un'estasi ineguagliata, e desidera ardentemente riuscirci. Per ora, Gauderis cerca di guadagnarsi i suoi favori continuando a fare nuovi esperimenti sulle malattie. Se questo non dovesse funzionare, Gauderis intende drogare per farle abbassare la guardia e poi ergersi esultante in piena vista del suo sguardo pietrificante.

➤ **Siddal:** Medusa Rgr2/Mago Cancrena 3; GS 12; umanoide mostruoso Medio; DV 6d8+12 più 2d10+4 più 3d6+6; pf 73; Iniz +4; Vel 9 m; CA 21 (contatto 14, colto alla sprovvista 17); Att +12/+7 in mischia (1d4+2/19-20, pugnale) e +7 in mischia (1d4+1 più veleno, serpenti), o +16/+11 a distanza (1d8+1/x3, arco lungo potente composito perfetto) [bo-

nus di For +1] con frecce perfette); AS sguardo pietrificante, veleno, attacco furtivo +1d6, capacità magiche; QS compagno cancrenoso, scurovisione 18 m, portatore sano, nemico prescelto (umani, +1), tatterdemalion; AL CM; TS Temp +12, Rifl +12, Vol +8; For 14, Des 18, Cos 14, Int 12, Sag 15, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Camuffare +14, Conoscenza delle Terre Selvagge +3, Conoscenze (natura) +4, Diplomazia +5, Guarire +5, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +11, Osservare +11, Raggiare +12, Scalare +4; Immunità al Veleno (veleno dello scorpione Grande mostruoso), Robustezza, Seguire Tracce, Tempra Possente, Tiro Ravvicinato.

Contagio (Mag): Per tre volte al giorno, Siddal può generare un effetto simile a quello di un incantesimo *contagio* (3° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15).

Sguardo pietrificante (Sop): Lo sguardo di Siddal trasforma permanentemente in pietra chiunque lo incroci entro 9 metri (Temp CD 16 nega).

Veleno (Str): Serpenti, Temp CD 15; danni iniziali 1d6 alla Forza, danni secondari 2d6 alla Forza.

Veleno (Mag): Per tre volte al giorno, Siddal può generare un effetto simile a quello di un incantesimo *veleno* (3° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16).

Compagno cancrenoso: Un tumore all'interno di Siddal ha sviluppato un punteggio di Intelligenza di 7 e una sua personalità. Il tumore è dotato di vista cieca entro 9 metri e può usare una delle capacità magiche di Siddal come se fosse sua usando un'azione standard, che non richiede alcuna azione da Siddal.

Portatore sano (Str): Siddal non subisce alcun effetto negativo dalle malattie, fatta eccezione per quelli puramente estetici, ma diventa portatrice sana di ogni malattia che contrae.

Nemico prescelto: Siddal ottiene un bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggiare quando usa queste capacità contro gli umani. Ottiene inoltre lo stesso bonus ai danni delle armi inferti agli umani, ma soltanto su quei bersagli entro un raggio di 9 metri. Il bonus non viene applicato ai danni su quelle creature immuni ai colpi critici.

Tatterdemalion (Str): Siddal si è costruita un'armatura di stracci che le conferisce un bonus di armatura +4, un bonus massimo di Des +5, una penalità di armatura alla prova di -1 e il una possibilità del 15% di fallimento degli incantesimi arcani. L'armatura pesa 9 kg.

Proprietà: Verga *divoracarne*, arco lungo potente composito perfetto (bonus di For +1), 12 frecce perfette, 3 dosi di veleno di scorpione Grande mostruoso, 2 bombe contaminanti, pugnale.

➤ **Gauderis:** Mezzorco Drd7/Signore dei Parassiti 7; GS 14; umanoide Medio; DV 7d8+7 più 7d6+7; pf 69; Iniz +2; Vel 9 m; CA 18 (contatto 12, colto alla sprovvista 16); Att +14/+9 in mischia (1d6+6 *randello di assimilare forza*); AS risucchio di sangue, capacità magiche, *sputare parassiti*;

QS compagni animali, chitina, scurovisione 18 metri, senso della natura, resistenza al richiamo della natura, armatura dello sciame, passo senza tracce, servitori parassiti, *forma selvatica* (animale di taglia Piccola o Media, 3 volte al giorno), ali del parassita, andatura nel bosco; AL NM; TS Temp +8, Rifl +8, Vol +13; For 20, Des 15, Cos 12, Int 13, Sag 17, Car 15.

Abilità e talenti: Alchimia +5, Ascoltare +13, Concentrazione +4, Conoscenze (natura) +7, Empatia Animale +8, Intimidire +11, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +5, Osservare +9, Professione (farmacista) +9, Sapienza Magica +6, Scrutare +7, Utilizzare Corde +4; Amico dei Parassiti

ti, Deformità (Volto), Deformità Volontaria, Mescere Pozioni, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti.

Risucchio di sangue (Sop): Come azione gratuita, Gauderis può sfoderare delle mandibole da insetto che mordendo infliggono 1 danno. Se mette a segno il suo attacco con il morso, può tentare di entrare in lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +13). Se l'attacco va a segno, le mandibole infliggono 2d6 danni per round, risucchiando sangue dalla vittima. Il risucchio di sangue funziona soltanto sulle creature viventi.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *gambe del ragno, mano del ragno*. 14° livello dell'incantatore.

Sputare parassiti (Mag): Per una volta al giorno, Gauderis può sputare dalla sua bocca uno sciame di parassiti entro un cono di 9 metri. Chiunque si trovi in quest'area subisce 7d6 danni (Riflessi CD 14 dimezza). I parassiti permangono come se fossero stati richiamati da un incantesimo *evoca sciame* (7° livello dell'incantatore).

Compagni animali: Gauderis possiede sette topi crudeli come compagni animali.

Chitina (Str): Gauderis dispone di un bonus di armatura naturale +3 alla CA grazie alle sue placche chitinee (già calcolato nelle statistiche sopra riportate).

Senso della natura: Gauderis è in grado di identificare vegetali e animali (determinandone la specie e i tratti speciali) con precisione perfetta. Può anche determinare quale acqua sia sicura o pericolosa da bere.

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

Armatura dello sciame (Sop): Quando Gauderis prepara i suoi incantesimi giornalieri, evoca automaticamente uno sciame di parassiti che ricopre la sua carne. Questi insetti assorbono fino a 10 danni da ogni singolo attacco che infligge danni. L'armatura di insetti scompare dopo aver assorbito 35 danni.

Passo senza tracce: Gauderis non lascia alcuna traccia quando si muove in un ambiente naturale e non è possibile seguirne le tracce.

Servitori parassiti: Gauderis possiede un millepiedi mostruoso Medio e una mantide religiosa gigante; questi mostri agiscono come descritto nel *Manuale dei Mostri*, con la differenza che vengono considerate bestie magiche con Int 9, 34 pf, eludere migliorato e un legame empatico con Gauderis. Gauderis è in grado di parlare con loro, di condividere i suoi incantesimi con loro e utilizzarli per mettere a segno incantesimi di contatto. Le creature sono in grado di parlare con altri della loro specie. I millepiedi possiedono Att +7 in mischia (1d6-1 più veleno, morso); TS Temp +7, Rifl +6, Vol +10. La mantide religiosa possiede Att +12 in mischia (1d8+4, artigli) e +7 in mischia (1d6+2, morso) e TS Temp +9, Rifl +3, Vol +12; Ascoltare +10. Entrambi hanno CA 20.

Forma selvatica (Mag): Gauderis può assumere le forme animali sopra riportate, ma può assumere soltanto una for-

ma ad ogni uso della capacità. Recupera punti ferita come se avesse riposato per un giorno e non può essere disorientato finché rimane in *forma selvatica*. Acquisisce tutte le capacità naturali e straordinarie della creatura, quando ne adotta la forma.

Ali del parassita (Sop): Una volta al giorno, come azione standard, delle ronzanti ali da insetto crescono dalla schiena di Gauderis e vi rimangono per un'ora. Tramite queste ali, Gauderis acquisisce una velocità di volo di 9 metri (normale).

Andatura nel bosco: Gauderis può attraversare roveti, cespugli, zone di fitta vegetazione e terreni simili a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, quei roveti, cespugli e zone di fitta vegetazione che siano stati incantati o manipolati magicamente per ostacolare il movimento saranno comunque di impedimento.

Incantesimi preparati: (6/6/5/5/3/2/1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - cura ferite minori, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, resistenza, riparare; 1° - contrastare elementi, cura ferite leggere, foschia occultante, passare senza tracce, sospendere malattia, zanna magica; 2° - blocca animali, cerchio di nausea, charme su persone o animali, charme, gelare il metallo, ristorare inferiore; 3° - contagio, cura ferite moderate, fistole rosse, rimuovi malattia, zanna magica superiore; 4° - artigli del selvaggio, parassiti giganti, scrutare; 5° - cura ferite gravi, piaga degli insetti; 6° - dissolvi magie superiore.

Proprietà: Randello di assimilare forza+1, scudo grande di legno+1, mantello dell'aracnide, borsa di liquame Vasharan, vaso di fanghiglia, pozione di cura ferite moderate pergamena di trince animale, 3 bombe contaminanti.

ENESSTRERE, IL DRAGO POSSEDUTO DAL DEMONE

Enesstrere era un normale drago blu. Conduceva la normale vita di un drago blu sotto ogni aspetto. Ammassava il suo tesoro, si era ricavato una comoda tana fresca e asciutta nel deserto. Si era accoppiato, e col tempo la sua compagna se ne era andata. Giunse a far fronte alla vecchiaia con dignità e potenza.

Poi giunse Ykkandri, e tutto cambiò.

Ykkandri è un demone. Un tempo era un glabrezu, ma poi si liberò della sua forma fisica in modo da poter viaggiare sul Piano Materiale per potersi impossessare di altre creature. Alla fine, Ykkandri incontrò Enesstrere, e dopo una titanica lotta di volontà, prese il controllo del drago. La prima cosa che Ykkandri fece fu di costringere Enesstrere a ingerire una dose di droga luhix e a diventarne assuefatto. All'interno della mente di Enesstrere, Ykkandri rise compiaciuto, estasiato nel veder funzionare uno stratagemma che aveva imparato vivendo in mezzo agli umani (e possedendoli).

Un quasit porta a Enesstrere una dose di luhix ogni giorno. Se mai Enesstrere dovesse riuscire a liberarsi di Ykkandri, rimarrebbe bloccato nel bel mezzo del deserto senza alcun modo di procurarsi la droga.

Ykkandri, per ora, preferisce temporeggiare. Per sperimentare e mettere alla prova le capacità del drago, Ykkandri è volato fino a un monastero, saccheggiandolo e uccidendo tutti i monaci al suo interno. Da allora, il monastero è diventato una base segreta per un gran numero di demoni. Tra le tribù del deserto iniziano a circolare voci riguardo a un'invasione demoniaca. Se dovessero rivelarsi fondate, è probabile che l'esercito demoniaco disporrebbe di un antico drago blu come punta di sfondamento.

➤ **Enesstrere:** Drago blu antico; GS 20; Drago Mastodontico (terra); DV 33d12+264, pf 478; Iniz +6; Vel 12 m, volare

ALTRI PERSONAGGI MALVAGI

Tutte le classi di prestigio descritte nel Capitolo 5 sono candidati ideali per creare nuovi nemici. È sufficiente utilizzare le indicazioni soprastanti sugli aspetti del male e le varie tipologie di nemici per ricavarne degli ottimi personaggi non giocanti (PNG). Altri nemici sono descritti nel Capitolo 7: "Signori del male". Molti cultisti e servitori sono descritti in quel capitolo. Ogni nemico attende di essere utilizzato in un'avventura.

60 m (maldestra), scavare 6 m; CA 40 (contatto 8, colto alla sprovvista 38); Att +42 in mischia (4d6+13, morso) e +37 in mischia (2d8+6, 2 artigli) e +37 in mischia (2d6+6, 2 ali) e +37 in mischia (2d8+19, botta di coda); AS arma a soffio, schiacciata, *creare/distruocere acqua*, presenza terrificante, imitazione dei suoni, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS vista cieca 90 m, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta; RI 27; Faccia/Portata 6 m per 12 m/4,5 m; AL LM; TS Temp +26, Rifl +20, Vol +23; For 36, Des 14, Cos 27, Int 22, Sag 20, Car 16.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +35, Ascoltare +40, Cercare +39, Concentrazione +41, Conoscenze (arcano) +39, Conoscenze (geografia) +39, Conoscenze (storia) +39, Diplomazia +44, Intimidire +7, Osservare +40, Percepire Inganni +38, Raggirare +36, Sapienza Magica +39, Scrutare +39; Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Incantesimi Focalizzati (Invocazione), Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti, Virata.

Arma a soffio (Sop): Linea di fulmini lunga 36 m, ogni 1d4 round; danni 20d8, Riflessi CD 34 dimezza.

Schiacciata: Quando Enesstrere vola o salta, può atterrare su un avversario di taglia Media o inferiore come azione standard, usando il suo intero corpo per schiacciarlo. Un attacco da schiacciata ha effetto su tutte le creature che vengono coperte dal corpo del drago. Ogni creatura nell'area influenzata deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 34), altrimenti rimarrà immobilizzato. Se Enesstrere sceglie di tenere la creatura immobilizzata, il suo viene considerato un normale attacco in lotta (bonus di lotta +58). L'avversario subisce automaticamente 4d6+19 danni contundenti per ogni round in cui rimane immobilizzato.

Creare/distruocere acqua (Mag): Per tre volte al giorno, Enesstrere può generare un effetto che funziona come l'incantesimo *creare acqua*, ma che può anche essere usato per distruggere l'acqua, oltre che crearla, contaminando qualsiasi liquido che contenga acqua. Alcuni oggetti magici (come le pozioni) e gli oggetti posseduti dalle creature devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 29) per non essere rovinati.

Presenza terrificante (Str): Enesstrere può intimidire gli avversari con la sua sola presenza. Questa capacità ha effetto automaticamente (nel raggio di 90 metri) quando il drago attacca, carica o vola sopra un avversario. Una creatura soggetta a questo effetto (quelle dotate di meno di 33 DV) che superi un tiro salvezza sulla Volontà (CD 29) rimane immune alla presenza terrificante di Enesstrere per 24 ore. Se il tiro salvezza viene fallito, una creatura con 4 o meno DV cade in preda al panico per 4d6 round, una con 5 o più DV diventa scossa per 4d6 round.

Imitazione dei suoni (Str): Questo drago può imitare qualsiasi voce e suono che abbia già udito, ogni volta che vuole. Chi ascolta deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 29 per non cadere nell'inganno.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *ventriloquio*; 1 volta al giorno - *terreno illusorio*, *velo*. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

Spazzata di coda: Enesstrere può effettuare una spazzata di coda come azione standard. La spazzata ha effetto su un semicerchio del diametro di 9 metri incentrato sul suo lato posteriore. Gli avversari di taglia Piccola o inferiore entro l'area colpita subiscono 2d6+19 danni contundenti (Riflessi CD 34 dimezza).

Vista cieca (Str): I draghi sono in grado di individuare le creature attraverso mezzi diversi dalla vista (per lo più grazie all'udito e all'olfatto, ma anche attraverso le vibrazioni e altri indizi circostanti).

Immunità (Str): Immune al sonno, all'elettricità e alla paralisi.

Vista acuta: I draghi possono vedere quattro volte meglio degli umani in condizioni di luce crepuscolare e due volte in condizioni di luce normale. Enesstrere è dotato di scurovisione nel raggio di 300 metri.

Talenti: Una creatura scagliata da Enesstrere dopo essere stata ghermita si sposta di 30 metri e subisce 10d6 danni. Se Enesstrere sta volando, la creatura subisce questo ammontare o il relativo ammontare di danni da caduta, scegliendo il più grande.

Incantesimi conosciuti: (6/7/7/7/6/6/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo, o 15 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di Invocazione): 0 - *frastornare*, *individuazione del magico*, *lampo*, *lettura del magico*, *mano magica*, *nessuna luce*, *preservare organo*, *prestidigitazione*, *sguardo snervante*; 1° - *armatura magica*, *dardo incantato*, *estrarre droga*, *lingua di tentacoli*, *linguaggi*, *scudo*; 2° - *forza straordinaria*, *grazia felina*, *ragnatela*, *resistenza*, *sollecitare dono*; 3° - *cecità alla realtà*, *distorsione*, *forma gassosa*, *palla di fuoco*; 4° - *charme sui mostri*, *invisibilità migliorata*, *muro di fuoco*, *pelle di pietra*; 5° - *cono di freddo*, *occhi indagatori*, *passapareti*; 6° - *disintegrazione*, *immagine proiettata*.

LUOGHI MALIGNI

Quelli che seguono sono due esempi di luoghi terribili da poter usare nella propria campagna.

VALLE AZZURRA

Quando il mago e signore della guerra Lahm l'Osessionato saccheggiò Faenish-Kul, fece prigionieri tutti gli abitanti della città e ne consegnò uno ad ognuno dei suoi servitori orchi e ogre. Diede ordine a ogni combattente di uccidere il



prigioniero al suo segnale. Quel giorno, novemila persone morirono nello stesso istante, per il capriccio di un uomo. Lahm commise questa atrocità soltanto perché poteva farlo.

Gli eserciti di Lahm continuarono la loro avanzata e alla fine furono sconfitti, ma l'area attorno a Faenish-Kul, conosciuta come la Valle Azzurra, non fu mai più la stessa. Una perenne aura malvagia aleggia in questo luogo, nel quale da allora crescono soltanto piante estremamente pallide, e in cui perfino il clima è innaturalmente freddo, anche nei mesi più caldi dell'estate.

Chiunque passi la notte tra le nebbie della valle sente dei lontani sussurri e a volte perfino dei gemiti. I suoi sogni vengono turbati da incubi carichi di odio e di morte. Tuttavia, quei visitatori che si recano nella valle e sentono soltanto dei sussurri sono fortunati: la Valle Azzurra è infestata dai fantasmi delle novemila vittime. Ogni persona uccisa dalle legioni di Lahm è rimasta nella valle... e desidera vendetta sui vivi.

Coloro che riescono a salvarsi la vita e a fuggire dalla valle raccontano storie di indicibile terrore al riguardo, eppure, nonostante questo, la Valle Azzurra continua ad attrarre nuovi avventurieri. Si dice che un potente artefatto minore, l'*amuleto di Lahm*, sia nascosto tra i lividi alberi della valle, perduto nella confusione di quella notte fatale. Tra i suoi poteri, l'amuleto conferisce al suo portatore la capacità di rigenerare come un troll, nonché un bonus di +6 alla Forza.

FOSSE DEI GOBLIN DI IO-RACH

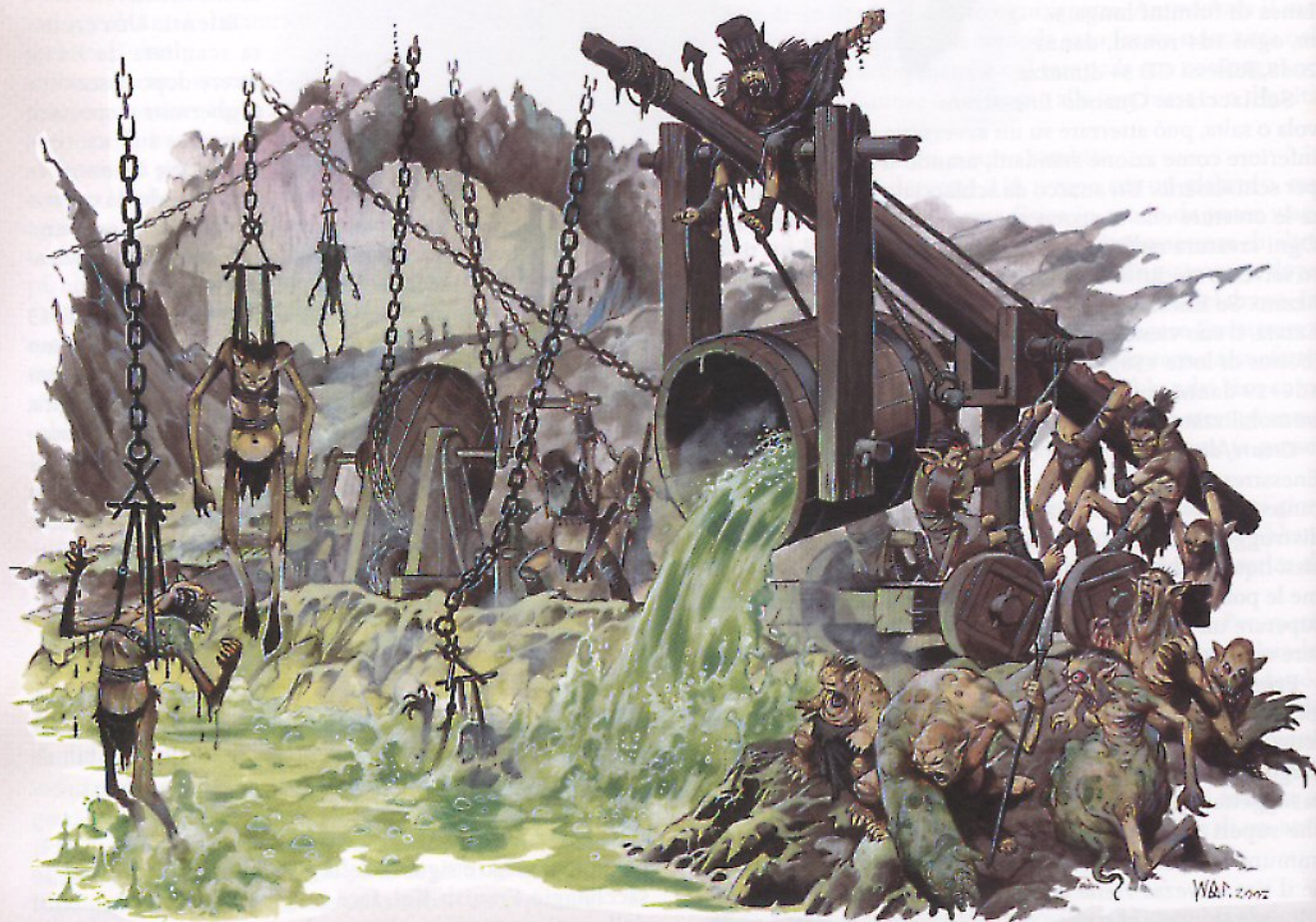
Kezzerug è un capotribù goblin che regna sulla grande tribù nota col nome di Io-Rach (un nome che in goblin significa qualcosa come "occhio insanguinato che giace sul ter-

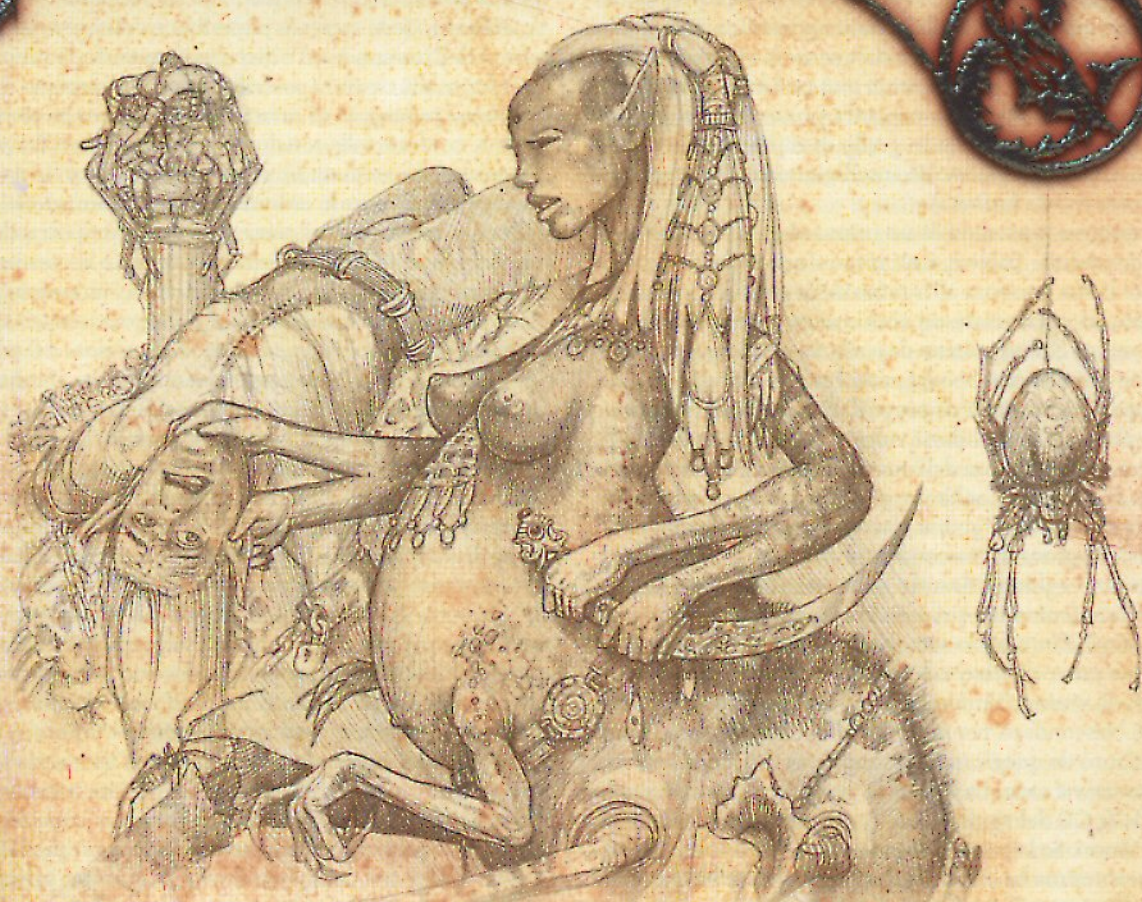
reno"). Quando i guerrieri di Kezzerug furono sconfitti per mano di una piccola banda di elfi, Kezzerug decise che bisognava fare qualcosa. Ordinò allora ai tre adepti della tribù di trovare un metodo magico per incrementare la potenza della tribù Io-Rach. Dopo anni e anni di tentativi andati a vuoto, gli adepti riuscirono a creare qualcosa.

Dopo aver riempito delle larghe fosse con una strana miscela alchemica, la tribù Io-Rach colloca i suoi guerrieri sulle carrucole e li immerge nella miscela per tutto il tempo in cui i goblin riescono a resistere. Quando un goblin riemerge dalle fosse, viene sottoposto a una dolorosa trasformazione. Un quarto dei guerrieri solitamente muore in preda ad atroci dolori. Gli altri invece crescono fino a diventare creature di taglia Media e acquisiscono un bonus intrinseco di +4 alla Forza e alla Costituzione e una penalità intrinseca di -4 all'Intelligenza, alla Saggezza e al Carisma. Tali guerrieri diventano mutanti brutali e deformi, dagli arti distorti, dagli occhi bulbosi e ricoperti di piaghe purulente.

Dopo aver creato numerosi goblin deformi, gli adepti hanno iniziato a sperimentare su altre creature catturate. Nessuno degli esperimenti ha avuto successo come quello dei combattenti goblin, ma dalle fosse sono emerse molte strane creature... e la progenie di coloro che erano in grado di riprodursi si è rivelata ancora più strana.

In questo modo, la tribù Io-Rach ha ammassato grandi poteri. Le sue tane sotterranee sono state allargate, e ora esiste una quantità interminabile di fosse. Le caverne sono popolate da orribili creature deformi, mentre i razziatori goblin perlustrano le terre vicine in cerca degli ingredienti alchemici necessari per la procedura, che richiede, tra le altre cose, anche cervelli e sangue umano.





Quelle che seguono sono nuove regole riguardanti argomenti particolarmente malvagi: possessioni, sacrifici, maledizioni e così via. Non è detto che tali regole siano adatte alla propria campagna. Ogni nuova regola va esaminata attentamente.

POSSESSIONE

Alcuni immondi dotati almeno di 4 Dadi Vita e di un punteggio di Carisma pari o superiore a 13 dispongono della capacità magica di liberarsi dalle loro forme fisiche e di assumere una forma eterea che consente loro di possedere un'altra creatura o un oggetto.

La nuova forma della creatura è eterea e quindi immune anche ai più potenti attacchi fisici, nonché a molti attacchi magici (fatta eccezione, ad esempio, per gli attacchi di forza) condotti dalle creature non eterree. Quando un immondo si impossessa di un oggetto o di una creatura, nemmeno gli effetti di forza possono più influenzarlo. Soltanto incantesimi come *congedo*, se lanciati da creature non eterree, possono avere effetto sull'immondo che si è impossessato del soggetto. Tuttavia, qualsiasi tipo di attacco, magico o di altra natura, indirizzato all'immondo ha effetto anche sulla creatura o sull'oggetto posseduto.

Quando un immondo è in forma eterea, il suo corpo fisico giace privo di sensi, come se fosse in stato di animazione sospesa. Il corpo non necessita di cibo o aria, ma se subisce danni o è esposto a effetti ambientali estremi, può morire. Un immondo può vagare in forma eterea per tutto il tempo che vuole, ma morirà se il suo corpo viene distrutto, e farà istantaneamente ritorno al suo corpo se un *dissolvi magie* (o un altro effetto analogo) viene lanciato con successo sul corpo dell'immondo.

Il livello dell'incantatore relativo alla capacità di posses-

sione è pari al numero di Dadi Vita dell'immondo. Gli immondi dotati della capacità di possessione in genere sono dotati di un Grado di Sfida incrementato di 2 rispetto ai normali immondi della loro specie. Ad esempio, un succube dotato della capacità di possessione ha GS 11.

Una volta che l'immondo si trova sul Piano Etereo, può fluttuare in giro per il mondo in forma immateriale, in cerca di un bersaglio da possedere. Effettuare un tentativo di possessione è una capacità soprannaturale che un immondo può tentare a volontà come azione standard.

CREATURE POSSEDUTE

Se un immondo decide di possedere una creatura, la sua forma eterea deve trovarsi accanto al suo bersaglio desiderato. Un incantesimo *protezione dal male* (o un altro effetto analogo) rende una creatura immune ai tentativi di possessione. Un bersaglio di un tentativo di possessione deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV dell'immondo + il bonus di Car dell'immondo) per evitare la possessione. I bersagli malvagi di un tentativo di possessione subiscono una penalità di circostanza -2 a questo tiro salvezza, e se il bersaglio sta effettuando in quel momento un'azione malvagia, subisce un'ulteriore penalità di -2.

Una volta che una creatura ha superato un tiro salvezza contro una possessione, quel particolare immondo non potrà tentare di possederla nuovamente per le 24 ore successive. Se la vittima non supera il suo tiro salvezza, viene posseduta.

Quando un immondo riesce a possedere un

corpo, diventa parte della vittima ed è consapevole di ciò che accade nei dintorni della creatura posseduta. È in grado di vedere e di sentire ciò che vede e sente la vittima. Un immondo che possiede una creatura può parlare mentalmente in qualsiasi momento alla creatura posseduta, in un linguaggio che la creatura sia in grado di capire (sebbene, nel caso la vittima non sia molto intelligente, la sua comprensione possa essere limitata).

Una creatura posseduta da un immondo non sempre sa di essere posseduta. Inoltre, un immondo può tentare di nascondere la sua presenza all'interno della creatura posseduta, riuscendo ad attraversare un *cerchio magico contro il male*, ad entrare in una chiesa protetta da *proibizione* e a sfuggire alla rilevazione di *individuazione del male*. Per riuscirci, l'immondo deve superare una sorta di prove di Nascondersi "mentale". Questa prova di Nascondersi viene effettuata usando il modificatore di Intelligenza dell'immondo invece del suo modificatore di Destrezza, sebbene per ogni altro aspetto usi le modalità e i valori dell'abilità Nascondersi. La classe difficoltà (CD) della prova di Nascondersi è pari a $10 +$ il livello dell'incantesimo $+ il modificatore di caratteristica rilevante per l'incantatore (come nei tiri salvezza da effettuare contro gli incantesimi)$. L'immondo acquisisce un bonus di circostanza $+4$ alle sue prove di Nascondersi se al momento non sta controllando la vittima. L'immondo può anche effettuare questa prova di Nascondersi per impedire alla creatura posseduta di subire danni da quegli incantesimi basati sull'allineamento come *punizione sacra*. La CD delle prove di Nascondersi è la stessa della CD del tiro salvezza contro l'incantesimo che infligge i danni. Se la prova di Nascondersi dell'immondo fallisce, l'incantesimo ha effetto sulla creatura posseduta come se fosse dello stesso allineamento dell'immondo.

Un immondo che possiede una creatura ha accesso immediato a tutti i pensieri attuali della creatura, come per effetto dell'incantesimo *individuazione dei pensieri*, ma a differenza dell'incantesimo, è in grado di leggere i pensieri superficiali della creatura automaticamente. Se l'immondo lo desidera, può anche sondare i ricordi della creatura posseduta, ma la vittima ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà ($CD 10 + 1/2$ dei DV $+ il bonus di Car dell'immondo$). Se il tiro salvezza viene superato, la vittima può estraniare l'immondo dai suoi pensieri per le 24 ore successive. Sia che il tiro salvezza riesca o fallisca, sondare i ricordi rivela comunque alla vittima la presenza dell'immondo.

I danni fisici inferti alla creatura posseduta non danneggiano l'immondo. Uccidendo la creatura posseduta, si rimanda l'immondo soltanto sul Piano Etereo, dal quale potrà tentare una nuova possessione; l'immondo in sé rimane illeso. Nemmeno le altre creature eteree possono danneggiare un immondo che possiede una creatura.

Quando un immondo possiede una creatura, può assumere un ruolo tra i quattro che seguono nei confronti della vittima: passeggero, alleato, controllore e nemico. L'immondo può scegliere soltanto un ruolo alla volta. Se un immondo funge da controllore, non può conferire alla vittima i bonus che gli conferirebbe come alleato, ad esempio.

Passeggero: Per buona parte del tempo, un immondo che possiede una creatura non fa altro che viaggiare al suo interno, mentre la creatura rimane all'oscuro della sua presenza. L'immondo può combinare il suo passaggio con un'azione di nascondersi per entrare in un'area protetta da *proibizione* o per oltrepassare un *cerchio magico contro il male* per avvicinarsi a un bersaglio al quale sarebbe altrimenti impossibile avvicinarsi. Come azione gratuita, l'immondo che possiede la creatura può diventare il suo alleato o il suo controllore. Entrambe queste azioni, tuttavia, rivelano la presenza dell'immondo alla vittima (anche se le vittime dotate di una bassa Intelli-

genza potrebbero non capire cosa sta succedendo).

Alleato: Se la creatura posseduta è consapevole della presenza dell'immondo ed è disposta a ospitarlo, l'immondo può conferire alla creatura posseduta un bonus profano di $+4$ a un qualsiasi punteggio di caratteristica. Tale bonus viene solitamente conferito alla conclusione di un patto tra l'immondo e la creatura posseduta. L'immondo ha il controllo su tale bonus e può privarne la creatura utilizzando un'azione gratuita, se crede che la creatura posseduta si stia comportando in modo contrario ai desideri dell'immondo. Se la creatura posseduta non fa ciò che l'immondo desidera, l'immondo può passare da alleato a controllore, o da alleato a nemico con un'azione gratuita. Dal momento che il possessore e il posseduto possono comunicare telepaticamente, spesso giungono a un accordo: il bonus è una ricompensa per la creatura posseduta, se questa si comporta come l'immondo desidera.

Controllore: Nella forma di possessione più temuta, un immondo può utilizzare un'azione standard per assumere il controllo diretto sulle azioni della vittima, che lotta per cercare di mantenere il controllo del suo corpo. La vittima deve superare un tiro salvezza sulla Volontà ad ogni round ($CD 10 + 1/2$ dei DV dell'immondo $+ il modificatore di Car dell'immondo$, $+ 1$ per ogni tiro salvezza precedente fallito contro i tentativi di controllo nel corso della giornata) per evitare di perdere il controllo. Se il tiro salvezza della vittima viene superato, la vittima resiste al tentativo dell'immondo, ma l'immondo potrà effettuare un nuovo tentativo di controllo al round successivo. Le vittime impegnate a lottare per mantenere il controllo vengono considerate barcollanti e possono intraprendere solo azioni parziali.

Se la creatura posseduta non supera il tiro salvezza sulla Volontà contro il tentativo di controllo, l'immondo ha accesso a tutti i sensi, alle capacità, alle abilità, ai talenti e alle conoscenze magiche della creatura. L'immondo ora agisce come se fosse la creatura, sotto tutti gli aspetti, finché non abbandona il controllo o non lo perde. In quest'arco di tempo, la creatura posseduta può ancora parlare mentalmente con l'immondo e può ancora ricevere tutti gli stimoli sensoriali esterni, a meno che il possessore non usi un'azione standard per impedire alla creatura posseduta l'uso dei suoi sensi. Se l'immondo lo desidera, la vittima può perdere conoscenza finché egli ne ha il controllo.

L'immondo utilizza i propri punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, ma assume tutti i punteggi fisici delle caratteristiche delle creature. Quegli immondi dotati di almeno 9 DV e di un'Intelligenza pari o superiore a 15 che riescono a mantenere il controllo di una vittima per almeno 10 round al giorno per sette giorni consecutivi possono anche attingere alle capacità magiche della creatura (allo stesso livello dell'incantatore della creatura posseduta). L'immondo diventa del tipo d'appartenenza della creatura posseduta e viene influenzato da quegli incantesimi e da quegli effetti che hanno effetto sulla creatura posseduta. Quindi, un lupo posseduto da un cornugon è soggetto a tutti gli incantesimi che influenzano gli animali, anche se di per sé sarebbe ben più intelligente di un lupo normale.

L'immondo mantiene automaticamente il controllo della creatura per un numero di round pari a $1/2$ dei DV dell'immondo $+ il modificatore di Carisma dell'immondo + 1$ per ogni volta in cui l'immondo ha già controllato quella specifica vittima. Quando il controllo si esaurisce, l'immondo può tentare di esercitare un nuovo controllo, se lo desidera.

Gli immondi spesso scelgono di impossessarsi di creature dalla volontà debole, come ad esempio i golem o gli altri costrutti. Il costrutto può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per sfuggire alla possessione proprio come qualsiasi creatura, ma è probabile che l'immondo finisca per assu-

merne e mantenerne il controllo, dal momento che la maggior parte dei costrutti possiede tiri salvezza piuttosto scarsi. Quando un immondo possiede un costrutto, può anche aiutarlo nel modo descritto alla voce "alleato", ma per farlo deve rinunciare al controllo diretto su di esso, e il costrutto ritornerà alla sua programmazione originaria.

Nemico: Questo immondo, l'opposto di un alleato, cerca di ostacolare la creatura posseduta. Un immondo solitamente usa questa tattica sulla creatura quando non riesce a controllarla la sua vittima o quando si infuria contro di essa dopo essersi comportato da alleato nei suoi confronti. L'immondo che possiede la creatura può infliggere alla sua vittima una penalità profana di -4 a un qualsiasi punteggio di caratteristica. L'immondo ha il controllo su questa penalità, e può decidere di rimuoverla come azione gratuita, a volte giungendo a un accordo con la creatura posseduta dopo una trattativa telepatica.

OGGETTI POSSEDUTI

Un immondo può possedere un oggetto di taglia compresa tra Minuscola ed Enorme. Un oggetto impugnato, posseduto o trasportato da un personaggio (compresi gli oggetti magici) fa uso dei tiri salvezza del proprietario per resistere alla possessione. Gli oggetti magici incustoditi hanno diritto a un tiro salvezza come se sull'oggetto venisse lanciato un incantesimo. In ogni caso, la CD del tiro salvezza sulla Volontà è pari a $10 + 1/2$ dei DV dell'immondo + il modificatore di Carisma dell'immondo. Un immondo dotato della capacità di possessione riesce automaticamente a possedere un oggetto che non sia custodito e che non sia magico.

Quando un immondo possiede un oggetto, diventa parte dell'oggetto stesso. L'immondo in questione può sentire e vedere ciò che accade entro un raggio di 18 metri dall'oggetto, ma non può usare la sua scurovisione o la sua vista cieca fintanto che possiede l'oggetto, anche se normalmente disporrebbe di queste capacità. L'immondo rimane inoltre vulnerabile a quegli incantesimi che influenzano gli esterni, le creature extraplanari o le creature malvagie (come ad esempio *parola sacra* o *punizione sacra*) e a quegli incantesimi ed effetti di influenza mentale. I normali attacchi fisici e buona parte degli incantesimi (come ad esempio *pallo di fuoco*) non hanno effetto sull'immondo, ma potrebbero danneggiare l'oggetto. Danneggiare l'oggetto non danneggia l'immondo che lo possiede; se l'oggetto viene distrutto, l'immondo assume forma eterea e può scegliere di impossessarsi di un altro oggetto (o di una creatura).

Un immondo può tentare di nascondere la sua presenza all'interno di un oggetto posseduto, per riuscire ad attraversare un *cerchio magico*, ad entrare in una chiesa protetta da *proibizione* o a sfuggire all'individuazione di incantesimi come *individuazione del male*. Vengono utilizzate le stesse regole impiegate nel caso in cui un immondo tenti di nascondersi in una creatura. Se l'incantesimo normalmente individua o è mirato solamente sulle creature, l'immondo ottiene un bonus di circostanza +8 alle sue prove di Nascondersi, dal momento che è nascosto in un oggetto. L'immondo può anche tentare di superare la sua prova di Nascondersi per evitare di subire danni da incantesimi basati sull'allineamento e in grado di infliggere danni, come ad esempio *punizione sacra*. Se l'immondo non supera la sua prova di Nascondersi, l'oggetto posseduto subisce gli stessi danni che subirebbe l'immondo.

Un immondo può anche possedere una sostanza che non abbia forma fissa (come ad esempio una pozza d'acqua o una nuvola di polvere) o parte di un oggetto più grande (come ad esempio la sezione di un muro). In questo caso, un immondo non può possedere un'area o un volume più grande di 3 metri per lato.

Alcuni immondi decidono di possedere un oggetto come tappa intermedia per tentare di possedere un personaggio. L'immondo ottiene un bonus ai suoi tentativi di possedere una creatura che trasporti, impugni o indossi il suo oggetto. Per ogni giorno in cui l'oggetto viene indossato, trasportato o impugnato dal bersaglio prima del tentativo di possessione, la CD del tiro salvezza sulla Volontà del personaggio aumenta di +1, fino a un massimo di +10.

Quando un immondo possiede un oggetto, può assumere uno dei seguenti ruoli. Passare da un ruolo all'altro richiede un'azione standard.

Osservatore: L'immondo possiede l'oggetto, che solitamente è qualcosa di grosso e stazionario. È in grado di vedere e di sentire entro un raggio doppio rispetto al normale (36 metri) fintanto che l'oggetto rimane stazionario.

Controllore: Se l'oggetto posseduto dispone di parti mobili, come ad esempio un carro, un orologio o una balestra, l'immondo che se ne è impossessato può controllarne il movimento. Un carro può essere guidato per investire un pedone lungo una strada, o per schizzare fuori dalla stalla senza nessun cavallo a trainarlo. Un orologio può rallentare o girare all'indietro. Una balestra può inclinarsi e fare fuoco (ma non prendere la mira o ricaricarsi). Gli oggetti posseduti dotati di ruote o gambe non possono muoversi più velocemente di quanto non possa fare l'immondo della propria forma corporea.

Gli immondi più potenti possono esercitare una forma di controllo superiore. Un immondo dotato di almeno 10 DV e di un Carisma pari a 17 può costringere un oggetto ad animarsi anche se l'oggetto non dispone di parti mobili (come un tavolo o una statua). L'oggetto posseduto funziona come un oggetto animato (vedi il *Manuale dei Mostri*). Tuttavia, nessun immondo può controllare un oggetto animato dotato di un Grado di Sfida superiore al proprio.

Corrotto: L'oggetto posseduto emana un alone corrotto, simile a quello di un oggetto maledetto. Chiunque tocchi l'oggetto posseduto deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD $10 + 1/2$ dei DV dell'immondo + il modificatore di Carisma dell'immondo) altrimenti cadrà sotto l'effetto di un incantesimo *scagliare maledizione*. A differenza dell'incantesimo *scagliare maledizione*, il soggetto non deve necessariamente sapere che la maledizione ha avuto effetto o che provenga dall'oggetto. Nulla nell'aspetto dell'oggetto lascia trapelare che sia posseduto (anche se potrebbe dimostrare degli effetti residui, come descritto nella sezione di "Effetti permanenti del male", più avanti in questo capitolo). La maledizione dura finché non viene rimossa con uno *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo*, *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*, anche se l'immondo abbandona l'oggetto posseduto.

Un immondo particolarmente subdolo potrebbe possedere come corrotto una piccola fontana, influenzando chiunque la tocchi o ne beva l'acqua. Analogamente, un immondo potrebbe corrompere un'area sul terreno, influenzando chiunque vi passi sopra.

Potenziatore: Quando un immondo possiede un'arma o un'armatura di taglia Minuscola o superiore, può potenziarla come se si trattasse di un oggetto magico. L'immondo può duplicare quei poteri degli oggetti magici di un valore fino a 2.000 mo per Dado Vita. Ad esempio, un hezrou (9 DV) che intenda potenziare una spada lunga potrebbe conferire all'oggetto poteri per un valore fino a 18.000 mo. Potrebbe duplicare gli effetti di una *spada lunga*+3, una *spada lunga sacrilega*+1 o una qualsiasi altra combinazione. Un immondo che possieda un'arma o un'armatura magica può incrementare i suoi poteri dello stesso ammontare. Le tabelle "Armature" e "Armi" nel capitolo degli oggetti magici nella *Guida del DUNGEON MASTER* riportano i prezzi dei vari potenziamenti.

L'immondo ha il controllo sui poteri conferiti all'oggetto. Può annullarli come azione gratuita nel giro di un istante, se la creatura che usa l'oggetto non agisce nel modo che intendeva l'immondo. Se l'immondo abbandona l'oggetto, tutti i poteri conferiti dalla possessione vengono perduti.

Nonostante l'immondo sia in grado di duplicare le capacità degli oggetti magici, un oggetto non magico posseduto non diventa davvero magico. *Individuazione del magico* non rivelerà alcuna aura; *individuazione del male*, tuttavia, funzionerà. I personaggi più intelligenti potrebbero notare che l'oggetto posseduto si comporta in modo strano, o che ha un aspetto insolito (un'arma magica che non sia di qualità perfetta, ad esempio, dovrebbe sembrare quanto meno sospettosa). Un personaggio che superi una prova di Cercare (CD 25) noterà che "c'è qualcosa che non va" in quell'oggetto.

SACRIFICIO

Molte divinità malvagie esigono un sacrificio. Per sacrificio intendono l'immolazione di una creatura vivente e intelligente. Solitamente la vittima è umanoide, ma le forze delle tenebre potrebbero chiedere in sacrificio qualsiasi cosa, da una medusa a un gigante a un beholder. Ciò che conta è che la creatura sia viva e possieda un'intelligenza pari o superiore a 3.

Il sacrificio deve essere effettuato seguendo un rituale. Per una guardia nera è sufficiente dichiarare che ogni nemico ucciso è offerto in sacrificio a Vecna. Ma in realtà, Vecna apprezza e ricompensa i suoi seguaci solo per quelle vittime uccise nel corso di una cerimonia speciale e in un luogo a lui sacro. Questo significa che un rituale richiede tempo e, probabilmente, necessità di partecipanti aggiuntivi e paramenti sacrileghi (per alcuni esempi di equipaggiamento sacrificale, vedi gli strumenti per le esecuzioni e altri oggetti simili nel Capitolo 3).

In un mondo pervaso dalla magia, gli dei del male prestano attenzione a chi sacrifica loro delle vittime, e spesso offrono delle ricompense in cambio. In termini astratti, il sacrificio contribuisce ad accrescere l'immane potere della divinità, e in cambio la divinità malvagia a volte è disposta a concedere un beneficio o una benedizione.

SISTEMA DI RICOMPENSE DEI SACRIFICI

La ricompensa che un servitore di un dio malvagio ottiene in cambio di un sacrificio dipende da molti fattori. Il fattore primario è il risultato della prova di Conoscenze (religioni) del personaggio che effettua il sacrificio. Tutti gli altri fattori apportano dei modificatori al risultato di questa prova.

COS'È UN SACRIFICIO?

Un sacrificio è l'offerta della vita di un essere senziente a una divinità malvagia o a un potente immondo. La vittima viene incatenata, legata o immobilizzata in qualche modo affinché sia possibile condurre una cerimonia che culmina col suo omicidio. In molti rituali, il sangue viene considerato un simbolo sacro della vita. Quando nel corso di un rituale viene versato il sangue di una creatura innocente, il sangue (e a volte anche l'anima della creatura) vengono immolati a una potenza maligna esterna. Alcuni sacrifici fanno uso di forme di assassinio che non prevedono lo spargimento di sangue, come lo strangolamento o l'annegamento. Ma solitamente, coloro che sono disposti a commettere una tale nefandezza, prediligono i metodi più sanguinari.



Ogni divinità malvagia ha le sue preferenze personali riguardo ai sacrifici, e ogni divinità diversa conferisce una ricompensa diversa ai loro seguaci. Il seguente sistema di sacrifici e ricompense è soltanto una traccia: le potenze malvagie di una particolare campagna possono disporre di sacrifici e ricompense personali.

TABELLA 2-1: ELEMENTI SACRIFICALI TIPICI

Elemento del sacrificio	Modificatore di Conoscenze (Religioni)
La cerimonia sacrificale dura almeno un'ora	+1
Immolato su un altare	+2
Immolato su un'area dissacrata	+1
Immolato su un'area profanata	+2
Condotto in presenza di una creatura importante per la divinità (come ad esempio un servitore demoniaco)	+2
Condotto pubblicamente (nelle strade o sugli scalini di un palazzo pubblico)	+1
Condotto davanti a più di 10 seguaci	+1
Condotto davanti a più di 100 seguaci	+1
La vittima viene torturata per 1 giorno prima della morte	+1
Gli arti della vittima vengono dati in pasto a un demone affamato prima della morte	+1
La vittima è di allineamento buono	+1
La vittima è pura o vergine (a scelta del DM)	+1
La vittima ha 1-5 DV o livelli	+1
La vittima ha 6-10 DV o livelli	+2
La vittima ha 11-15 DV o livelli	+3
La vittima ha 16+ DV o livelli	+4
La vittima è un chierico di un'altra divinità	+2
La vittima appartiene a una razza o a un tipo di personaggio odiato dalla divinità	+1
La vittima è consenziente, ma ingannata o controllata	+1
La vittima è genuinamente consenziente	+3

Se un seguace esegue sacrifici multipli, i bonus della prova di Conoscenze (religioni) non sono cumulativi per i vari sacrifici; va effettuata una prova separata per ogni vittima. Molte divinità conferiscono soltanto una ricompensa al giorno per ogni tempio, indipendentemente dal numero di vittime uccise. Colui che guida il sacrificio, chiamato l'officiante, può effettuare sacrifici multipli e di conseguenza effettuare prove multiple di Conoscenze (religioni) per ognuno di essi, per utilizzare poi il risultato migliore al fine di determinare la ricompensa ricevuta dalla divinità.

La ricompensa vera e propria ottenuta dall'offerta di un sacrificio vivente varia di religione in religione. Vedi la Tabella 2-2, a fianco, per alcune tipiche ricompense concesse da una divinità malvagia e la CD della prova di Conoscenze (religioni) per poter ottenere ciascuna di esse. Molte divinità hanno le loro ricompense personali da offrire. L'officiante può scegliere di ricevere la ricompensa a cui ambiva e per cui pregava, ma la divinità potrebbe comunque decidere di conferire un'altra ricompensa, specialmente se la prova di Conoscenze (religioni) supera di molto la CD della ricompensa richiesta. L'officiante non può prendere 10 o 20 a questa prova, e nessun altro può aiutarlo in questa prova.

I SACRIFICI COME REQUISITO

A volte può verificarsi una situazione speciale in cui invece di concedere un beneficio, una divinità esiga un sacrificio per non dover impartire una punizione. Un dio malvagio potrebbe esigere un sacrificio da un chierico disobbediente (o da uno che abbia fallito un incarico o una missione) prima di conferirgli nuovi incantesimi. Un sacrificio a intervalli regolari potrebbe essere necessario per infondere energia nel sistema di difesa di un tempio, come ad esempio un *campo anti-magia*, un *muro prismatico*, un effetto particolare di *proibizione* o *profanare*, o qualcosa di simile. Solitamente, la CD della prova di Conoscenze (religioni) per tali sacrifici è 35, e nessun'altra ricompensa viene offerta per aver effettuato il rituale malvagio.

TABELLA 2-2: RICOMPENSE SACRIFICALI TIPICHE

Risultato della prova	Effetto
15	Aiuto sull'officiante per 24 ore.
15	Forza straordinaria sull'officiante per 24 ore.
15	Grazia felina sull'officiante per 24 ore.
15	Vigore sull'officiante per 24 ore.
20	Favore divino (lanciato al 20° livello) sull'officiante per 24 ore.
20	Protezione dagli elementi sull'officiante per 24 ore.
20	Benedizione su coloro che assistono alla cerimonia (un individuo per DV della vittima) per 24 ore.
25	Veste magica (lanciato al 20° livello) sulla veste dell'officiante per 24 ore.
25	Un esterno malvagio appare e si mette al servizio dell'officiante per 1 ora per DV della vittima, servendolo come descritto nell'incantesimo <i>alleato planare inferiore</i> .
25	Potere divino sull'officiante per 24 ore.
30	Arma magica superiore sull'arma dell'officiante per 24 ore.
30	Forza straordinaria su coloro che assistono alla cerimonia (un individuo per DV della vittima) per 24 ore.
30	Grazia felina su coloro che assistono alla cerimonia (un individuo per DV della vittima) per 24 ore.
30	Vigore su coloro che assistono alla cerimonia (un individuo per DV della vittima) per 24 ore.
30	Un esterno malvagio appare e si mette al servizio dell'officiante per 1 ora per DV della vittima, servendolo come descritto nell'incantesimo <i>alleato planare</i> .
30	Resistenza agli incantesimi sull'officiante per 24 ore (si usa il livello dell'officiante per determinare la RI).
35	Veste magica (lanciato al 20° livello) sulla veste di coloro che assistono alla cerimonia (un individuo per DV della vittima) per 24 ore.
35	Un esterno malvagio appare e si mette al servizio dell'officiante per 1 ora per DV della vittima, servendolo come descritto nell'incantesimo <i>alleato planare superiore</i> .
35	Potere divino (lanciato al 20° livello) su coloro che assistono alla cerimonia (un individuo per DV della vittima) per 24 ore.
40	Desiderio limitato per l'officiante.
40	Arma magica superiore (lanciato al 20° livello) sulle armi di coloro che assistono alla cerimonia (un individuo per DV della vittima) per 24 ore.
45	Controllare tempo atmosferico come desiderato dall'officiante per 24 ore.
50	Desiderio per l'officiante (questa immane manifestazione di potere avviene soltanto una volta per ogni singolo individuo).
Variabile	Punti esperienza di artigianato oscuro pari alla CD x 3 (CD minima 15). L'officiante determina il numero di punti esperienza di artigianato oscuro desiderati (e quindi la CD) prima di effettuare la prova. Una prova fallita implica che non viene acquisito nessun punto esperienza di artigianato oscuro.
Variabile	Punti esperienza di artigianato oscuro pari alla CD x 5 (CD minima 20). L'officiante determina il numero di punti esperienza di artigianato oscuro desiderati (e quindi la CD) prima di effettuare la prova. Una prova fallita implica che non viene acquisito nessun punto esperienza di artigianato oscuro.

Ricompense in artigianato oscuro: È possibile ricevere ricompense in punti esperienza e monete d'oro per un sacrificio (vedi le ultime due voci nella Tabella 2-2, più sopra). Queste cosiddette ricompense in artigianato oscuro non hanno una manifestazione fisica vera e propria, ma l'officiante percepisce la loro presenza come un'ombra sull'anima. I punti esperienza e le monete d'oro in artigianato oscuro non possono essere usati per acquistare equipaggiamento o per salite di livello, ma possono essere utilizzati al posto di monete d'oro e punti esperienza quando si crea un og-

getto magico. È possibile utilizzare soltanto una singola applicazione di monete d'oro o di punti esperienza di artigiano oscuro nella creazione di un oggetto magico. Il tempo necessario per creare l'oggetto rimane lo stesso quando l'officiante fa uso di risorse di artigianato oscuro.

Quando l'officiante completa un oggetto magico creato attraverso l'uso di risorse di artigianato oscuro (anche soltanto con l'uso di 1 moneta d'oro o di 1 PE), l'oggetto viene corrotto dal male. Altri possono percepire questo alone malvagio, come descritto alla voce di male duraturo (vedi "Effetti permanenti del male", più avanti in questo capitolo). Le monete d'oro e i punti esperienza in artigianato oscuro possono essere combinate alla distruzione di anime per rendere la costruzione di un oggetto magico ancora più facile (vedi "Anime come potere", più avanti in questo capitolo).

MALEDIZIONI

Le maledizioni sono un tipo importante di magia malvagia. A volte anche i personaggi di allineamento buono o neutrale usano le maledizioni per colpire i loro nemici, ma di solito sono le creature più malvagie e vendicative a fare ricorso alle maledizioni.

MALEDIZIONI ALTERNATIVE

Quando un incantatore usa *scagliare maledizione* (vedi il Capitolo 11: "Incantesimi" del *Manuale del Giocatore*), è possibile sostituire le seguenti maledizioni a quelle indicate nella descrizione dell'incantesimo.

- Il bersaglio diventa sterile.
- La successiva persona che incontra il bersaglio lo odierà in modo violento o incontrollabile per sempre. Anche se questa maledizione viene rimossa, quella persona continuerà a odiare la vittima della maledizione, ma questa potrà tentare di migliorare l'attitudine della persona in modo normale dopo che la maledizione è stata sciolta.
- Ogni volta che il bersaglio tenta di aiutare un amico o un alleato, c'è una possibilità del 50% che il tentativo fallisca e che provochi anche il fallimento dell'alleato che tenta l'impresa.
- Il bersaglio diventa sordo e cieco.
- Ad ogni round in combattimento, esiste una possibilità del 25% che il bersaglio attacchi la creatura più vicina, invece che l'avversario scelto normalmente.
- Ogni volta che la vittima effettua un tiro con un d20, un risultato di 20 viene considerato un 1.
- La vittima invecchia velocemente, passando alla categoria di età successiva. Vedi il Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore* per gli effetti dell'invecchiamento.
- Ad un determinato momento della settimana successiva (o non appena sia possibile), dei ladri riusciranno a trafugare tutte le ricchezze che la vittima porta con sé.
- Gli animali si rifiutano di stare a meno di 1,5 metri dal bersaglio e non rispondono ai suoi comandi o alle sue richieste.
- Ogni volta che il bersaglio incontra qualcuno per la prima volta, esiste una possibilità del 50% che questa nuova persona scambi il bersaglio per un suo nemico giurato, un famigerato criminale o un pazzo furioso.
- Tutte le creature di un tipo specifico (come ad esempio orchi, orsigufi o draghi neri) diventano invisibili permanentemente agli occhi della vittima (usare *epurare invisibilità* non servirà, mentre *vedere invisibilità* e *visione del vero* invece sì). L'incantatore sceglie il tipo di creatura.

Gli effetti seguenti possono sostituirsi a quelli elencati nella descrizione di *scagliare maledizione superiore* (vedi Capitolo 6).

- Un amico o un membro della famiglia del bersaglio, determinato casualmente, contrae una malattia. Se la malattia viene curata magicamente o esaurisce il suo corso (indipendentemente dal risultato), un'altra persona amata contrarrà una nuova malattia.
- L'oggetto più potente e/o amato del bersaglio cade a pezzi, diventando inutilizzabile per sempre.
- I metalli preziosi (come il platino, l'oro, l'argento e il rame) si trasformano in piombo quando diventano di proprietà del personaggio, anche se vengono custoditi in una *borsa conservante* o conservati lontano dal personaggio. Anche gli oggetti in metallo prezioso toccati dal bersaglio (incluse le monete) si trasformano in piombo.
- 1d4+1 persone amate dal bersaglio o sue alleate vengono influenzate da una maledizione selezionata dalla lista di *scagliare maledizione* sopra riportata.
- Tutte le persone amate e gli alleati del bersaglio improvvisamente lo disprezzano e assumono un'attitudine maldisposta verso di lui. Vedi "Attitudini dei PNG" nella *Guida del DUNGEON MASTER* per una descrizione delle azioni che gli ex-alleati potrebbero intraprendere.
- Il bersaglio non può lanciare incantesimi, utilizzare capacità magiche o attivare oggetti magici a compimento o ad attivazione.

MALEDIZIONI IN PUNTO DI MORTE

Quando una creatura particolarmente infame è in punto di morte, spesso pronuncia un'ultima maledizione su colui che le ha fatto un torto (solitamente, i personaggi che l'hanno uccisa). L'effetto della maledizione in punto di morte dipende dal livello o dai Dadi Vita della creatura che scaglia la maledizione.

TABELLA 2-3: EFFETTI DELLE MALEDIZIONI IN PUNTO DI MORTE

DV o livello	Effetto
1-4	Nessuno
5-8	Come <i>scagliare maledizione</i>
9-12	Come <i>scagliare maledizione superiore</i> , o fino a quattro <i>scagliare maledizione</i>
13-16	Come <i>desiderio limitato</i> o fino a quattro <i>scagliare maledizione superiore</i> , o fino a dieci <i>scagliare maledizione</i>
17-20	Come <i>desiderio</i> o fino a dieci <i>scagliare maledizione superiore</i> , o fino a venticinque <i>scagliare maledizione</i>
21+	A discrezione del DM

Non tutte le creature malvagie scelgono di scagliare una maledizione in punto di morte, in quanto coloro che pronunciano una tale maledizione non possono più risorgere o essere rianimati in seguito. Un incantesimo *resurrezione pura* può riportare la creatura in vita, ma la maledizione da essa scagliata viene subito sciolta, se questo accade.

Rimuovere una maledizione in punto di morte

Per sollevare una maledizione in punto di morte serve ben più di un semplice incantesimo *rimuovi maledizione*, se la creatura morente possedeva più di 10 Dadi Vita o livelli. Un *miracolo* o un *desiderio* riescono a rimuovere la maledizione, ma ogni maledizione in punto di morte deve anche avere un singolo modo che consenta di scioglierla, compiendo una determinata impresa che sarà stabilita dal DM. L'impresa deve essere qualcosa che il bersaglio sia in grado di compiere entro un anno, partendo dal presupposto che inizi ad agire immediatamente. Ad esempio, l'impresa potrebbe essere "uccidere il drago che vive sotto il Castello Bluecraft" oppure "scalare la montagna più alta del mondo."

Il bersaglio della maledizione in punto di morte può ricevere aiuto nel compiere questa impresa. Anzi, può essere anche qualcun altro a compierla per lui, purché la rimozio-

ne della maledizione sia lo scopo dichiarato dell'impresa. Quindi il campione del re può scalare la montagna più alta del mondo al fine di rimuovere la maledizione che affligge il re, ma se qualcuno che non sa nulla della maledizione scaglia la montagna, la maledizione permane.

Le maledizioni in punto di morte solitamente sono riservate alle creature malvagie, ma non è detto che sia sempre così. Anche una creatura buona che abbia subito un torto terribile e che sia stata condotta alla morte con l'inganno può scagliare una maledizione in punto di morte, a discrezione del DM.

MALEDIZIONI DI FAMIGLIA

A volte una maledizione viene tramandata di generazione in generazione all'interno di una famiglia, come se fosse una malattia ereditaria. Una maledizione di famiglia può passare di padre in figlio, oppure semplicemente al figlio primogenito, a quello più giovane, al primogenito di un sesso specifico, a un bambino dotato di un tratto particolare e così via.

Una maledizione di famiglia può essere il risultato di una maledizione in punto di morte particolarmente potente, di un incantesimo *desiderio*, dell'uso di un artefatto o dell'intervento di una divinità. Può avere l'effetto di una normale maledizione, oppure può spingere un personaggio verso un fato predeterminato. Dal momento che le maledizioni di quest'ultimo tipo sono questioni che riguardano il destino e la loro applicazione può risultare vaga, solitamente la loro gestione è riservata al DM, invece che essere definita da una semplice serie di regole.

Le maledizioni di famiglia possono essere sciolte come indicato nella descrizione delle "Maledizioni in punto di morte", più sopra. Alcune maledizioni di famiglia basate sul fato possono essere spezzate semplicemente se un membro della famiglia riesce a resistere alla trappola che il fato ha teso per lui.

Quelli che seguono sono alcuni esempi di maledizioni di famiglia.

- Ogni primogenito è destinato a uccidere il proprio padre.
- La figlia più giovane di ogni generazione è destinata a diventare un'incantatrice malvagia.
- I bambini di una famiglia nati con i capelli rossi sono tutti terribilmente sfortunati (come descritto nell'incantesimo *scagliare maledizione*).
- Almeno un figlio maschio di una generazione è destinato ad essere divorato da un drago.
- La sesta figlia di una sesta figlia porterà alla rovina tutta la sua terra.

UTILIZZARE LE MALEDIZIONI

A volte, una maledizione potrebbe sembrare una soluzione inutile. Perché un nemico dovrebbe maledire un avversario invece di utilizzare lo stesso ammontare di potere magico per distruggerlo definitivamente? Perché le maledizioni sono una delle espressioni più abiette della malvagità.

Spesso è di gran lunga più crudele lasciare in vita un nemico in preda al dolore e sfigurato, piuttosto che ucciderlo e porre fine alle sue sofferenze. Se un nemico è particolarmente crudele, come nel caso di un diavolo o di un demone, trae grande piacere dall'infliggere dolore invece che semplicemente seminare la morte. Se il nemico in questione è abbastanza potente o sicuro di sé da azzardarsi a lanciare una maledizione, è difficile che resista alla tentazione di mostrare al mondo cosa accade a chi si

MALEDIZIONI DI SOFFERENZA

Quelle creature malvagie che traggono benefici dall'incremento globale delle sofferenze, dell'oscurità e del male a volte scagliano una maledizione al solo fine di promuovere tali afflizioni. Gli immondi, e i diavoli in modo particolare, sono spesso i fautori di tali maledizioni. I demoni sono più interessati alla distruzione, rispetto ai diavoli, che invece prediligono le forme di corruzione più sottili. Quegli oggetti magici in grado di scagliare maledizioni sono quindi considerati assai preziosi tra gli immondi.

Una maledizione che renda un personaggio sfigurato e debilitato semina sofferenza non solo nel bersaglio, ma anche tra i suoi amici, le sue persone care e perfino tra gli sconosciuti di buon cuore che lo vedono. Gli stranieri meno gentili potrebbero farsi beffe del bersaglio della maledizione, o scacciarlo. E così l'opera dell'immondo si diffonde: la maledizione punisce le creature di buon cuore e rende più oscure le anime degli insensibili.

Una maledizione può generare molteplici forme di sofferenza. Un demone potrebbe maledire un bambino affinché sviluppi il gusto del sangue, non solo per il male che il bambino in sé potrebbe scatenare, ma anche per la tristezza che crescerebbe in coloro che venissero a sapere dell'esistenza di un tale bambino.

MALATTIE

La *Guida del DUNGEON MASTER* riporta la descrizione di alcune malattie in cui i personaggi potrebbero imbattersi. Di seguito vengono descritte altre nuove malattie. Sebbene tutte le malattie siano terribili, quelle descritte più sotto sono particolarmente orribili e infami, in quanto nate dalla corruzione e dall'influenza di esterni divinità o forti poteri malvagi.

Quei personaggi che entrano in contatto con una di queste malattie (a causa della prossimità a qualcuno che ne sia portatore, di un attacco contaminato, toccando un oggetto ricoperto di sostanze infette o ingerendo cibo o bevande contaminate) devono immediatamente superare un tiro salvezza sulla Tempra. Se il tiro viene superato, la malattia non ha alcun effetto in quanto il sistema immunitario del soggetto riesce a respingere l'infezione. Quei personaggi che non superano il loro tiro salvezza subiscono i danni indicati nella Tabella 2-4 dopo il periodo di incubazione della malattia. Una volta al giorno, ad ogni giorno successivo, un personaggio malato deve superare un nuovo tiro salvezza per evitare di subire danni ripetuti. Superando due tiri salvezza consecutivi di fila, la malattia viene sconfitta e il personaggio guarisce, cessando di subire danni.

mette sulla sua strada. Ma una maledizione è sempre uno strumento rischioso: la vittima maledetta potrebbe liberarsi dalla maledizione e cercare vendetta su colui che l'ha scagliata.

Le maledizioni in punto di morte e le altre forme di maledizione superiori possono diventare ottimi punti di partenza per nuovi scenari di D&D. Se non è sufficiente un semplice incantesimo per annullarla, la ricerca del rimedio necessario per sollevare la maledizione può diventare il tema portante di una grande avventura.

D'altro canto, non bisogna abusare delle maledizioni. Non è il caso che ogni nemico sconfitto proferisca una maledizione, e le maledizioni in punto di morte non devono diventare una consuetudine. La maledizione deve essere un raro momento di grande tensione nel corso di una campagna.

Il funzionamento delle malattie, così com'è espresso nella Tabella 2-4, segue le indicazioni sotto riportate.

Malattia: Il nome della malattia. Tutte le malattie della Tabella 2-4 sono malattie soprannaturali. Come tali, nessuna di esse può essere utilizzata tramite l'incantesimo *contagio*.

Infezione: Il metodo di propagazione della malattia: ingestione, inalazione, tramite ferimento o a contatto. Alcune malattie tramite ferimento possono essere trasmesse anche da qualcosa di innocuo come il morso di una pulce. Molte malattie da inalazione possono anche essere ingerite (e viceversa).

CD: La CD del tiro salvezza sulla Tempra per resistere alla malattia o per combatterla. Spesso è il DM ad effettuare questo tiro salvezza sulla Tempra per il personaggio, in modo che il personaggio non sappia se ha contratto la malattia o meno.

Incubazione: Il tempo che passa prima che il danno venga applicato.

Danni: Il danno subito da una vittima dopo il periodo di incubazione, nel caso in cui il tiro salvezza non venga superato. I danni alle caratteristiche sono temporanei, a meno che non venga specificato diversamente.

TABELLA 2-4: MALATTIE

Malattia	Infezione	CD	Incubazione	Danni
Anima marcescente	Speciale	23	1d8 giorni	1d6 Sag, 1d6 Car
Canto di morte	Contatto	25	1 giorno	1d8 For, 1d8 Des, 1d8 Cos
Cecità alla vita	Inalazione	21	1 giorno	Speciale
Contaminazione del fuoco	Inalazione	18	1 giorno	1d6 Sag ²
Corruzione del ferro	Ferimento	24	1d3 giorni	1d4 Cos
Devastazione gelida	Ferimento	18	1 giorno	1d6 Cos ²
Febbre acida	Ferimento	18	1d3 giorni	1d6 For ²
Furia della fusione	Contatto	16	1d6 giorni	1d4 For, 1d4 Des, 1d4 Cos
Infezione da possessione ¹	Contatto	17	1 giorno	1d6 Sag, 1d8 Car
Maledizione fulminante	Contatto	18	1 giorno	1d6 Int ²
Nausea del suono	Contatto	18	1d3 giorni	1d6 Des ^{2,4}
Odio ribollente ²	Speciale	22	Variabile	Speciale
Odio senza volto ¹	Ferimento	20	1d4 giorni	1d6 For, 1d6 Cos ³
Passaggio della sofferenza	Ferimento	15	Variabile	1d6 For ³
Rigidità infame	Contatto	19	1 giorno	Speciale
Tocco sfigurante ¹	Contatto	20	Immediata	Speciale
Viscere blu	Speciale	14	1d3 giorni	1d4 For

¹ I tiri salvezza effettuati con successo non permettono al personaggio di guarire. Solo la guarigione magica può salvare il personaggio.

² Quando subisce dei danni, il personaggio deve effettuare con successo un altro tiro salvezza oppure viene risucchiato permanentemente 1 danno temporaneo.

³ La vittima deve effettuare con successo tre tiri salvezza sulla Tempra per guarire.

⁴ Per ogni tiro salvezza fallito, la vittima deve effettuare un secondo tiro salvezza. Se si fallisce anche il secondo tiro salvezza, la vittima diviene assordata permanentemente.

DESCRIZIONE DELLE MALATTIE

Anima marcescente: Questa orribile malattia viene contratta da quelle creature che si nutrono della carne di un esterno malvagio. L'anima marcescente divora la mente e lo spirito della vittima finché questa non muore di una morte orribile e dolorosa, in preda ad atroci sofferenze.

Canto di morte: Questa terribile epidemia, una delle peggiori malattie conosciute, ha decimato comunità intere in meno di una settimana. Le vittime del canto di morte riscono solo a strillare e urlare mentre i loro corpi avvizziscono e si anneriscono. Una volta che il periodo di incubazione è spirato, la malattia agisce talmente in fretta che la

vittima riesce a sentire la sua pelle creparsi e le sue ossa sbriciolarsi e spezzarsi.

Cecità alla vita: La vittima contaminata perde ogni capacità di percepire le creature viventi, perfino i vegetali. Tutti gli esseri in questione vengono considerati invisibili, silenziosi e privi di odore. Col tempo, la solitudine e l'alienazione spingono la vittima a una vita totalmente antisociale, subendo effetti simili a quelli degli incantesimi *emozione (disperazione)* ed *emozione (odio)*.

Contaminazione del fuoco: Quando un personaggio subisce più di 30 danni da fuoco e allo stesso tempo è esposto a una grande forza malvagia (come nei casi descritti alla voce "febbre acida", sotto), rischia di contrarre la contaminazione del fuoco. La sua pelle si fa rossastra e le sue viscere sembrano bruciare. Nelle fasi peggiori della malattia, la vittima vomita bile.

Corruzione del ferro: Questa malattia deriva dall'esposizione prolungata al ferro lavorato in condizioni di estrema sporcizia e sofferenza. La corruzione del ferro spesso viene contratta attraverso una pugnatura, o un punta di freccia rimasta nella carne troppo a lungo. La vittima viene scossa da forti brividi. La sua pelle si tinge di un colorito opaco e metallico.

Devastazione gelida: Quando un personaggio subisce più di 30 danni da freddo e allo stesso tempo è esposto a una grande forza malvagia (come nei casi descritti alla voce "febbre acida", sotto), rischia di contrarre la devastazione gelida.

Febbre acida: Quando un personaggio subisce più di 30 danni da acido e allo stesso tempo viene esposto a una grande forza malvagia (come ad esempio la presenza di un esterno malvagio o di un'area dissacrata), rischia di contrarre la febbre acida. Alcuni bubboni rigonfi compaiono su tutto il suo corpo e la pelle si fa nera e avvizzita.

Furia della fusione: Questa malattia viene contratta da quei personaggi che maneggiano la carne dei non morti, ed è terribile a vedersi: la carne della vittima si liquefa lentamente e "cola" via dal corpo finché la vittima non muore.

Infezione da possessione: Questa malattia viene contratta solo dopo che uno spirito malvagio, un esterno o un'altra forza dominante (compreso l'effetto di un incantesimo *dominare persone* lanciato da un incantatore malvagio) ha posseduto la vittima. La vittima si fa sempre più apatica e letargica, afflitta mentalmente dalla presenza aliena che aveva invaso la sua mente.

Maledizione fulminante: Quando un personaggio subisce più di 30 danni da elettricità e allo stesso tempo è esposto a una grande forza malvagia (come nei casi descritti alla voce "febbre acida", sopra), rischia di contrarre la maledizione fulminante. I suoi vasi sanguigni esplodono e la sua pelle si copre di ematomi neri e bluastri. I suoi muscoli si fanno doloranti e la vittima non riesce a pensare lucidamente.

Nausea del suono: Quando un personaggio subisce più di 30 danni sonori e allo stesso tempo è esposto a una grande forza malvagia (come nei casi descritti alla voce "febbre acida", sopra), rischia di contrarre la nausea del suono. Prova l'impulso irrefrenabile di urlare e cammina barcollando, ma a parte questo non dimostra altri segni esterni.

Odio ribollente: Questa malattia, provocata dalle forme di odio più durature e intense, si manifesta con la comparsa di bolle scure su tutta la pelle. Il periodo di incubazione (in questo caso, l'ammontare di tempo in cui un personaggio deve essere infuriato) è variabile, ma solitamente è necessario almeno un anno affinché l'odio ribollente si manifesti. Ogni giorno successivo alla manifestazione della malattia, il personaggio subisce 1d3 danni alla Costituzione, ma ottiene un bonus di potenziamento +2 alla Forza.

Ogni giorno, la vittima deve superare un tiro salvezza sul-

la Volontà aggiuntivo (CD 22), altrimenti attaccherà la causa della sua ira. La vittima diventa ossessionata dall'impulso di agire contro l'oggetto della sua collera, ma non diventa completamente incurante dei pericoli. Se l'oggetto della collera della vittima non è immediatamente disponibile, la vittima attaccherà i suoi alleati, i suoi servitori o quei simboli che le ricordano il motivo del suo odio. Ad esempio, se un contadino sviluppa un odio ribollente nei confronti del re, se non supera il suo tiro salvezza non partirà correndo verso il palazzo reale. Inizierà invece ad attaccare le guardie reali al mercato, cercherà la lotta contro gli esattori delle

tasse locali, o commetterà atti di vandalismo contro la statua del re nella piazza cittadina.

Odio senza volto: Quando una vittima di questa malattia subisce danni alla Costituzione o alla Forza sufficienti a ridurre il punteggio delle caratteristiche a 0, l'infezione scompare. I punteggi delle caratteristiche tornano immediatamente quelli che erano al momento in cui la malattia venne contratta, ma la vittima diventa un mostro senza faccia. Il personaggio perde la sua capacità di vedere (e anche quella di olfatto acuto, se la possiede), ma acquisisce vista cieca entro un



TABELLA 2-5: TOCCO SFIGURANTE

d%	Descrizione/effetto
0-10	Il corpo si trasforma in una massa informe e gelatinosa. Il personaggio muore.
11-15	Un braccio diventa inutilizzabile; risucchio di 1d6 a For, Cos e Des.
16-20	Una gamba diventa inutilizzabile; risucchio di 1d6 a For, Cos e Des.
21-23	Gli occhi cadono dalle orbite; cecità permanente.
24-28	Una grossa protuberanza spunta dalla testa; risucchio di 1d6 a Int e Sag.
29-32	Le dita si intrecciano in un groviglio. Risucchio di 1d8 a Des.
33-36	La vittima diventa magrissima. Risucchio di 1d6 a For e a Cos.
37-38	La bocca si sigilla per sempre; la vittima non può parlare.
39-40	Le gambe diventano code di serpente; velocità ridotta della metà.
41-42	La pelle diventa di un colore casuale.
43-44	Gli occhi diventano di un colore casuale.
45-46	I capelli diventano di un colore casuale.
47-48	La lingua diventa molto lunga.
49-50	La vittima perde tutti i capelli.
51-52	La pelle si tinge di chiazze di diversi colori.
53-54	Il corpo viene ricoperto di ciuffi di capelli.
55-56	Spuntano un paio di rozze ali.
57-58	Spunta un braccio aggiuntivo, inutilizzabile.
59-60	Spunta una rozza coda.
61-62	La pelle si avvizzisce.
63-64	La schiena si incurva, spunta una gobba.
65-66	Le braccia diventano tentacoli; il personaggio non può impugnare oggetti, ma acquisisce afferrare migliorato.

67-68	Spunta un occhio aggiuntivo; bonus di deformità +2 alle prove di Osservare.
69-70	Le gambe si fanno più muscolose; la velocità aumenta di 3 metri.
71-72	La testa si fa rigonfia; bonus di deformità +4 a Int.
73-74	Spuntano degli artigli che infliggono 1d6 danni.
75-76	La bocca si fa gigantesca; il morso infligge 1d6 danni.
77-78	Spunta un braccio a forma di serpente; attacca con volontà sua come una vipera di taglia Media.
79-80	Spuntano le corna; attacco da incornata che infligge 2d4 danni.
81-82	La vittima sviluppa una pelle spessa; bonus di armatura naturale +2.
83-84	La vittima sviluppa una copertura di scaglie; bonus di armatura naturale +3.
85-86	Le gambe si fanno più lunghe; bonus di deformità +2 a Des.
87-88	Le braccia si fanno grottescamente muscolose; bonus di deformità +2 a For.
89-90	La vittima diventa grottescamente robusta; bonus di deformità +2 a Cos.
91	Spunta un paio di ali funzionanti; volare per 9 metri (maldestra).
92	Sguardo pietrificante; acquisisce attacco con lo sguardo, come una medusa.
93	Spuntano pustole purulente; tocco velenoso incontrollabile; Temp CD 15; danno iniziale 1 Int, danno secondario 1d6 Int.
94	Spuntano pustole fumanti; fetore incontrollabile nel raggio di 1,5 metri incentrato sulla vittima; Temp (CD 15) o subire penalità al morale di -2 al tiro per colpire, ai tiri salvezze e alle prove per 10 round.
95-100	Tirare due volte.

raggio di 18 metri. Perde la capacità di parlare ma, se è un incantatore, acquisisce il talento Incantesimi Silenziosi. L'allineamento della vittima passa a neutrale malvagio e la vittima sviluppa l'ossessione di uccidere tutti coloro che le erano amici e i membri della propria famiglia. Quando la vittima ha eliminato tutti coloro che gli erano cari, rivolge la sua collera contro tutte le altre creature viventi. Un incantesimo *desiderio* o *miracolo* riporta il personaggio alla normalità, ma nient'altro ci riuscirà. Se la vittima muore e sul cadavere viene lanciato un *rimuovi malattia*, un incantesimo *resurrezione* o *resurrezione pura* riuscirà a riportarlo in vita e nella sua forma originaria. *Rianimare morti* non funzionerà.

Passaggio della sofferenza: Questa malattia, provocata da emozioni intense e durature di disperazione e di tristezza, si manifesta sottoforma di bubboni scuri. Il periodo d'incubazione varia allo stesso modo di quello dell'odio ribollente. Oltre ai danni, la vittima deve superare un tiro salvezza sulla Volontà aggiuntivo (CD 15) ogni giorno, altrimenti per quel giorno verrà considerata stordita. Anche muoversi sarà uno sforzo troppo grosso per lei.

Rigidità infame: Questa infezione all'inizio sembra un beneficio. La pelle della vittima si irrigidisce, conferendo un bonus di armatura naturale +1 alla CA nelle 24 ore successive all'inizio dell'infezione. Il secondo giorno, il bonus diventa di +2. Al terzo giorno, il bonus di armatura naturale passa a +3, ma la vittima subisce una penalità di -2 alla Destrezza. Ad ogni giornata successiva, la pelle della vittima si fa sempre più spessa, acquistando un bonus cumulativo di armatura naturale +1 e una penalità di -2 alla Destrezza. L'effetto dura finché la Destrezza della vittima non arriva a 0, il che significa che la carne sempre più contratta finisce per immobilizzarlo. A quel punto, la vittima muore per soffocamento.

Tocco sfigurante: La malattia nota come tocco sfigurante, uno dei peggiori effetti del caos e della dissoluzione, ha una serie di effetti casuali che si manifestano immediatamente. Una volta che ha avuto effetto, non servono ulteriori tiri salvezza: la malattia non migliora e non peggiora. Un *rimuovi malattia* non serve a nulla contro questa malattia. Quando una vittima contrae il tocco sfigurante, si utilizza la Tabella 2-5 per determinarne l'effetto.

Viscere blu: Questa malattia viene contratta mangiando la carne di creature particolarmente disgustose, come ad esempio gli otyugh, le fauci gorgoglianti e le melme grigie. Infonde un colorito bluastro, specialmente attorno alla zona intestinale della creatura (da cui il nome). Molte bestie magiche e aberrazioni (ma non tutte) predatrici sono immuni a questa malattia, ma nessun umanoide lo è.

ALTRI ASPETTI DEL MALE

I seguenti elementi di conoscenze malvagie possono essere usate come agganci per la trama, nuovi meccanismi di gioco per illustrare meglio il male, o per entrambi gli scopi.

RICHIAMO

Ciclicamente, dopo un certo numero di anni, una creatura di pura malvagità (una medusa, un troll, un lamia o un essere simile) avverte qualcosa che i maestri del sapere hanno definito il Richiamo. Quando questo accade, la creatura abbandona la sua tana per seguire un impulso magico che la spinge alla solitudine. Nessuno sa dove la creatura si rechi esattamente, ma si suppone che venga portata via da un potente immondo o da una divinità malvagia minore. La creatura può scomparire anche per diversi mesi.

Quando una creatura fa ritorno a casa dopo aver seguito il richiamo, è dotata della capacità di utilizzare gli oggetti magici a compimento di incantesimo anche se non è un incan-

tatore, e possiede un oggetto contenente terribili poteri malvagi (come ad esempio una *bacchetta dell'influenza sacrilega* o una *bacchetta del fulmine oscuro*, ad esempio). Sulla creatura sono inoltre stati lanciati degli incantesimi che sono stati resi permanenti (*ali demoniache* e *vedere invisibilità* sono i più comuni). La creatura è competente nell'uso delle armature leggere, medie o pesanti nonché nell'uso delle armi da guerra.

Quelle creature che fanno ritorno dal Richiamo spesso diventano i capi della loro gente, pronti a combattere contro le forze del bene grazie alle loro nuove armi e capacità. Questo sembra confermare le teorie secondo le quali una qualche forza malvagia le sta preparando per un conflitto più grande.

CANTO OSCURO

Alcuni rari non morti apprendono il segreto del canto oscuro grazie a qualche pergamena proibita o qualche volume dimenticato. Il canto oscuro non è un incantesimo, bensì una sequenza di frasi e parole necromantiche particolarmente empie che vanno a comporre una litania di grande potere maligno. Se almeno due creature non morte intonano il canto oscuro assieme, tutti i non morti nel raggio 30 metri (compresi coloro che cantano) acquisiscono +1 alla loro resistenza allo scacciare per ogni 2 DV posseduti in media dai cantori. Ad esempio, se un vampiro con 7 DV e un lich con 11 DV eseguono assieme il loro canto oscuro, il bonus di resistenza allo scacciare è pari a +4 (7 DV e 11 DV produce una media di 9 DV, che conferisce un bonus di +4 una volta diviso di nuovo per 2).

Inoltre, se i non morti che eseguono il canto assieme sono incorporei, le parole e le frasi attingono a una forma d'energia extradimensionale, che aggiunge +1 al risultato finale della resistenza allo scacciare. Quindi, se due spettri da 7 DV intonano il canto oscuro, il bonus di resistenza allo scacciare è di +4 (7 : 2 = 3; 3 + 1 = 4).

Quei non morti privi di un punteggio di Intelligenza non possono fare ricorso al canto oscuro. Intonare il canto oscuro è una capacità soprannaturale.

Alcuni suppongono che il canto oscuro riesca a infondere potere nei non morti perché fa uso di termini tratti dalla Lingua Oscura (vedi sotto), anche se le parole e le frasi utilizzate sono state degradate, a malapena comprese e distorte.

LINGUA OSCURA

Esiste un linguaggio talmente crudele, talmente carico di odio, veleno, malizia e corruzione che viene chiamato soltanto col nome di Lingua Oscura. È il linguaggio segreto degli dei malvagi, talmente empio e potente che perfino i demoni si rifiutano di usarlo, per timore di venirse consumati.

Non è una sorpresa il fatto che i mortali che conoscono alcune parole di Lingua Oscura siano ben pochi. Ma coloro che detengono tali conoscenze devono fare molta attenzione a non sottovalutare il potere di quelle parole. Il modo più sicuro di utilizzare la Lingua Oscura è attraverso incantesimi come *parola del terrore* (vedi Capitolo 6). Molti personaggi devono acquisire il talento Lingua Oscura per poter cominciare a parlare in Lingua Oscura.

La Lingua Oscura è estremamente difficile da padroneggiare. È necessario un talento apposito anche per riuscire a pronunciare soltanto una parola correttamente, in quanto le lingue dei mortali non sono state create per pronunciare parole di tale depravazione. Alcuni esterni malvagi possiedono qualche conoscenza superficiale innata di Lingua Oscura e non necessitano di alcun talento per padroneggiarla.

Per riuscire a tutti gli effetti a comunicare attraverso la Lingua Oscura, vale a dire affinché un oratore competente riesca a trasmettere alcune informazioni a un ascoltatore competente, l'oratore deve pronunciare le parole con molta

attenzione, altrimenti sia lui che l'ascoltatore subiranno dei danni. Non esistono nella Lingua Oscura parole per concetti benevoli come la gentilezza, la pietà e la purezza. I personaggi malvagi parlano soltanto di sofferenza, angoscia, odio e tradimento, con un'accuratezza impossibile da raggiungere in qualsiasi altra lingua. La Lingua Oscura non ha una forma scritta. Non può essere tradotta nella forma scritta di un altro linguaggio senza perdere parte del suo significato e del suo potere.

Oltre che per comunicare nel linguaggio del male vero e proprio, un personaggio può usare la Lingua Oscura in altri quattro modi.

Terrore: Le parole pronunciate seminano la paura, il disprezzo e il terrore in tutti coloro che le sentono. Colui che pronuncia le parole del terrore subisce un effetto di risucchio che infligge 1d4 danni al Carisma ad ogni round in cui la Lingua Oscura viene utilizzata. Quando vengono pronunciate le parole del terrore in Lingua Oscura, tutti coloro che si trovano entro 9 metri da colui che le pronuncia devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello di colui che le pronuncia, + il suo modificatore di Car). Se coloro che ascoltano conoscono la Lingua Oscura in quanto hanno acquisito il talento Lingua Oscura, ottengono un bonus di circostanza +4 a questo tiro salvezza. Se un ascoltatore non supera il suo tiro salvezza, subisce i seguenti effetti, in base ai suoi Dadi Vita o al suo livello, e al suo allineamento.

Livelli 1-4, non malvagi: I personaggi rimangono scossi dalle parole in Lingua Oscura e fuggono dalla fonte della loro paura più in fretta possibile, sebbene possano scegliere il percorso che preferiscono per allontanarsi. Oltre a questo effetto, una volta fuori portata visiva e uditiva della fonte della loro paura, i personaggi sono in grado di fuggire come vogliono. Quei personaggi impossibilitati a fuggire possono combattere (ma rimangono comunque scossi per 1d10 round).

Livelli 5-10, non malvagi: I personaggi rimangono scossi e subiscono una penalità morale di -2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per 1d10 round.

Livelli 11+, non malvagi: Nei personaggi cresce un incontrollabile disprezzo per colui che ha utilizzato la Lingua Oscura e lo attaccano alla loro azione successiva.

Livelli 1-4, malvagi: I personaggi diventano tremanti e rimangono raggelati dalla paura. Perdono il loro bonus di Destrezza alla CA (se ne hanno uno) e non possono intraprendere azioni per 1d10 round. Gli avversari ottengono un bonus di +2 per colpire un personaggio tremante.

Livelli 5-10, malvagi: I personaggi sono soggiogati dalla Lingua Oscura e agiscono come se fossero sotto l'effetto di *charme* (con le stesse modalità descritte nell'incantesimo omonimo) per 1d10 minuti.

Livelli 11+, malvagi: I personaggi sono impressionati, e si comportano nei confronti di colui che usa la Lingua Oscura con maggior rispetto e prudenza. Viene aggiunto un bonus di competenza +2 ai tentativi successivi di cambiare la loro attitudine (vedi "Attitudine dei PNG" nella *Guida del DUNGEON MASTER*).

Potere: Le parole della Lingua Oscura infondono ulteriore energia negli incantesimi e negli oggetti magici malvagi. Anche in questo caso, le parole hanno un effetto di risucchio su colui che le pronuncia, infliggendogli 1d4 danni al Carisma ogni volta che vengono pronunciate. Se usata unitamente a incantesimi malvagi dotati di componenti verbali, la Lingua Oscura aumenta il livello effettivo dell'incantatore di +1. Se usata nella creazione di un oggetto magico malvagio, la Lingua Oscura aumenta il livello dell'incantatore dell'oggetto di +1 senza aumentarne il costo.

Corruzione: Le parole della Lingua Oscura, sussurrate a bassa voce, possono indebolire gli oggetti fisici. Come azione di round completo, colui che usa la Lingua Oscura può sussurrare infami parole di corruzione e distruzione a un oggetto inanimato come una porta o una parete, riducendo la sua durezza della metà. Questo uso minore della Lingua Oscura non ha alcun effetto di risucchio su colui che la pronuncia. Non può essere usato per più di una volta sullo stesso oggetto.

Unità oscura: Le parole della Lingua Oscura hanno il potere di creare una mente alveare. Fino a un massimo di cento parassiti o animali (nessuno dei quali deve possedere più di 1 DV) può arrivare a formare una mente alveare, come descritto nella sezione "Mente alveare", più sotto. La coscienza comune delle creature eseguirà un singolo comando pronunciato da chi ha utilizzato la Lingua Oscura, allo stesso modo che nell'incantesimo *suggestione*. Attirare nuove creature sotto l'influsso del male provoca un risucchio in colui che usa la Lingua Oscura, infliggendo 1d4 danni alla Costituzione ogni volta che vengono pronunciate le parole di unità oscura.

ANIME COME POTERE

Le anime sono la più alta manifestazione incarnata dell'energia. In quanto tali, racchiudono un vasto ammontare di potere. Il loro potere è talmente grande da fungere addirittura da valuta sui Piani Inferiori (vedi Capitolo 7). Le streghe notturne e gli immondi accumulano anime malvagie in forma di larve, che usano per comprare e vendere beni, servizi, o semplicemente per pagare tributo ad altre entità più potenti. I macchinari infernali e demoniaci più grandi usano le anime come combustibile (vedi "Marchingegni diabolici e congegni demoniaci" nel Capitolo 6).

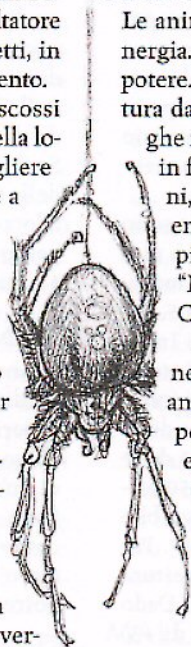
Le anime possono essere utilizzate come componenti per gli incantesimi (Vedi Capitolo 3) e possono anche sostituire il costo in punti esperienza necessario per creare oggetti magici. Ogni anima ha il valore equivalente di 10 punti esperienza ai fini di creare un oggetto. Quando il creatore porta a termine la realizzazione dell'oggetto, l'oggetto viene corrotto da un effetto di male duraturo, come descritto in "Effetti permanenti del male", più avanti in questo capitolo. I creatori di oggetti magici possono utilizzare le anime unitamente ai punti esperienza e alle monete d'oro di artigianato oscuro che possiedono.

Per poter essere utilizzata in questo modo, un'anima deve essere preparata e conservata in modo adeguato. Il miglior modo per farlo consiste nell'utilizzare un ricettacolo adeguato, come la gemma utilizzata in un incantesimo *legare anima* o *intrappolare l'anima*, oppure l'oggetto di contenimento utilizzato in un incantesimo *imprigionare l'anima*. Anche l'oggetto magico *pietra d'altare oscura* può essere utilizzato a tale scopo. Le larve soggiogate o catturate, o gli altri spiriti extraplanari dei morti (solitamente chiamati supplicanti) possono fungere da anime, se preparati in modo adeguato. Anche i non morti incorporei possono essere usati in questo modo, se si riesce a imprigionarli in qualche maniera.

Usare un'anima in qualsiasi altro modo che non sia un semplice scambio commerciale la distrugge per sempre e irrimediabilmente. Distruggere un'anima è una delle azioni più nere e perverse, anche se l'anima in questione era malvagia.

DOLORE COME POTERE

Alcuni incantesimi e oggetti magici (come l'incantesimo *dolore liquido* o l'oggetto meraviglioso *estrattore del dolore*) consentono di immagazzinare il dolore in un ricettacolo



speciale. Il dolore distillato, solitamente chiamato agonia, è un liquido denso e viscoso.

Gli incantatori malvagi possono utilizzare il dolore liquido nella creazione degli oggetti magici. Ogni dose ha il valore equivalente di 3 punti esperienza ai fini di creare l'oggetto. Il dolore liquido può essere utilizzato unitamente ai punti esperienza e alle monete d'oro di artigianato oscuro che il creatore possiede.

Una dose di dolore può anche essere utilizzata come componente speciale per gli incantesimi malvagi (vedi Capitolo 3). Alcuni oggetti magici infernali sono alimentati dal dolore (vedi "Marchingegni diabolici e congegni demoniaci" nel Capitolo 6).

È necessario un giorno intero per distillare una dose di dolore liquido attraverso l'incantesimo *dolore liquido* o attraverso un *estrattore del dolore*. Una vittima non può tollerare (o produrre, da un altro punto di vista) un numero di estrazioni di dolore superiore ai suoi punti di Costituzione.

MENTE ALVEARE

Come effetto collaterale della presenza di un'entità malvagia o di una benedizione oscura, i parassiti e alcuni animali possono sviluppare una sorta di coscienza malvagia collettiva comune a un grosso gruppo di esemplari, anche se ogni singolo soggetto dispone di ben poco intelletto, o non ne dispone affatto. Quando viene a crearsi una mente alveare, ogni creatura individuale diventa soltanto una piccola parte di un'intelligenza superiore molto più vasta. Ma nemmeno i saggi più autorevoli sanno spiegare come o perché la mente alveare venga a formarsi.

Se almeno 50 parassiti o animali della stessa specie sono disposti in modo che nessun elemento si trovi a più di 3 metri da almeno un altro, la mente alveare viene a formarsi. Tutte le creature agiscono con un'Intelligenza pari a 5, anche se fino ad allora non avevano alcun punteggio di Intelligenza (come nel caso dei parassiti). Il punteggio di Intelligenza aumenta di +1 per ogni 20 individui aggiuntivi (oltre i primi 50) nella mente alveare, fino a un'Intelligenza di 10 per una mente alveare di 150 creature. Oltre la soglia delle 150 creature, l'Intelligenza aumenta di +1 per ogni 50 elementi aggiuntivi. Quindi, un branco di 500 topi avrebbe una mente alveare dotata di un'Intelligenza pari a 17. Per ogni punto bonus di Intelligenza posseduto, ogni creatura individuale acquisisce un talento e 1 punto abilità per Dado Vita. Quindi i 500 topi del branco (Int 17, bonus di +3) avrebbero ognuno 3 punti abilità extra e tre talenti. In questo caso, acquisiscono un bonus di +3 alle prove di Nascondersi e i talenti *Abilità Focalizzata* (*Muoversi Silenziosamente*), *Arma Focalizzata* (*morso*) e *Sensi Acuti*.

L'incremento di Intelligenza ottenuto per ogni creatura appartenente alla mente alveare oltre i primi 50 viene applicato anche al Carisma. Quindi la mente alveare di un branco di 500 topi (con un normale punteggio di Carisma pari a 2) avrà un punteggio di Carisma pari a 14.

Se la mente alveare raggiunge un punteggio di Carisma pari o superiore a 18, acquisisce la capacità di lanciare incantesimi come stregone. La mente alveare di un branco di 1.000 topi dispone di un livello da stregone. Ad esempio, la mente alveare di un branco di 1.000 topi avrà un Cari-



ma pari a 22, e lancerà quindi i suoi incantesimi come uno stregone di 5° livello. La mente alveare dispone di sei trucchetti, otto incantesimi di 1° livello e sei incantesimi di 2° livello al giorno. Gli incantesimi della mente alveare possono essere lanciati da una qualsiasi creatura che ne faccia parte, ma gli slot incantesimo utilizzati vanno perduti per tutte le creature della mente alveare. Le creature della mente alveare non necessitano di componenti somatiche o materiali, e i loro versi, squittii o grida fungono da componenti verbali.

Quando le creature di una mente alveare attaccano, acquisiscono un bonus cognitivo di +4 ai loro tiri per colpire e un bonus cognitivo di +1 alla loro Classe Armatura. Ogni creatura è consapevole delle azioni di qualsiasi altro membro della mente alveare. L'intera mente alveare è consapevole di ciò che ogni soggetto al suo interno sta pensando.

Quando i personaggi incontrano una mente alveare, il DM dovrebbe interpretare il branco di creature come una singola creatura sotto ogni aspetto. Combattere contro un tale numero di creature può risultare noioso, quindi è consigliabile presumere che i colpi delle armi influenzino la mente alveare nella sua interezza. Ad esempio, se un guerriero combatte un branco di topi animato da una mente alveare e infligge 9 danni, considerando che ogni topo dispone di 1 punto ferita, il suo colpo avrà ucciso nove topi. Se invece sta combattendo contro un branco di vipere Piccole dotate di 4 pf ciascuna, ne ha uccise due.

Il Grado di Sfida di una mente alveare è superiore al Grado di Sfida delle creature individuali che la compongono. Se il GS di una singola creatura è inferiore a 1/2, allora il GS della mente alveare è 1/2. Se il GS della creatura è pari a 1/2, allora il GS della mente alveare è 1. Se la creatura ha un GS pari o superiore a 1, il GS della mente alveare è superiore di 1 a quello della singola creatura.

DANNI INFAMI

I danni infami, proprio come i danni regolari, provocano la perdita di punti ferita o l'abbassamento dei punteggi di caratteristica. A differenza dei danni normali, i danni infami possono essere curati soltanto da magie lanciate all'interno di un'area sotto l'effetto di un incantesimo *consacrare* o *santificare*. I danni infami stanno ad indicare una violazione del corpo o dell'anima del personaggio talmente empia che soltanto in un luogo sacro la magia curativa sarà in grado di porre rimedio al danno.

TEMPO ATMOSFERICO MALVAGIO

Esistono varie manifestazioni di tempo atmosferico malvagio che possono minacciare l'incolumità di vaste aree o di grandi gruppi di persone, solitamente come piaghe inviate da un dio malvagio o come manifestazione di altre forze malvagie superiori. Il tempo atmosferico malvagio, proprio come quello normale, è assai poco prevedibile e raramente appare due volte allo stesso modo.

Pioggia viola: La pioggia viola, sempre accompagnata da terribili tempeste con tuoni e fulmini, solitamente giunge come presagio di qualche evento di grande malvagità. Quando la pioggia viola comincia a cadere, tutti i collegamenti con gli agenti divini rimangono interrotti per 24 ore. Gli incantatori divini non hanno accesso ad alcun incantesimo, gli effetti degli incantesimi divini vengono soppressi e gli oggetti magici in cui è stato infuso un potere divino smettono di funzionare. Quando la pioggia viola è in arrivo, i capi dei templi solitamente ingaggiano forze aggiuntive per proteggere il tempio in assenza della magia. Da momento che l'effetto della pioggia viola è talmente grave, i capi religiosi a volte ricorrono a divinazioni e profezie per ottenere il più ampio preavviso possibile.

Una tipica tempesta di pioggia viola copre un'area quadrata del lato di 1d10 x 1,6 km.

Nebbia verde: La regione viene ricoperta da nuvole di nebbia scura e verdastra. La nebbia corrompe qualsiasi creatura che tocchi, distorcendo e trasformando la sua carne. Qualsiasi creatura toccata dalla nebbia deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 17), altrimenti subirà un effetto di metamorfosi e si trasformerà in una creatura casuale (utilizzare le regole dell'incantesimo *reincarnazione* per determinare la creatura in questione, oppure scegliere la creatura dalla tabella più appropriata degli incontri nelle terre selvagge, nella *Guida del DUNGEON MASTER*). La nebbia solitamente investe un'area quadrata del lato di 1d3 x 1,6 km, dura per 10d6 minuti e si sposta a una velocità di 9 metri.

Infestazione di ortiche: Dal cielo cade una pioggia di sottili spine organiche. Coloro che vengono investiti da questo rapido scroscio subiscono 1d2 danni a ogni round, a meno che non trovino un riparo di qualche sorta. Gli aghi si conficciano nel suolo e crescono fino a diventare una fitta e tenace ortica selvatica in grado di devastare interi raccolti nel giro di pochi minuti. Un'epidemia di ortiche è talmente violenta da riuscire ad avviluppare e a soffocare una foresta nel giro di una giornata. Una settimana dopo la caduta delle spine, l'area è ricoperta di vegetali animati assai pericolosi, come ad esempio liane assassine, tendriculos e cumuli striscianti. Questa precipitazione maligna investe una zona quadrata del lato di 3d6 x 1,6 km e dura per 3d6 round.

Pioggia di sangue: Questo orribile evento può essere parte di un violento temporale normale o verificarsi separatamente. Pesanti gocce di sangue iniziano a cadere per 2d10 minuti, rivestendo tutto di una patina rossastra e viscosa. Qualsiasi creatura vivente non malvagia nell'area toccata dalla pioggia di sangue deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20), altrimenti subirà una penalità morale di -1 al tiro per colpire, ai danni, alle prove e ai tiri salvezza per 24 ore. I non morti corporei ottengono un bonus morale di +1 al tiro per colpire, ai danni, alle prove e ai tiri salvezza per 24 ore, se si trovano nell'area toccata dalla pioggia. La pioggia di sangue copre un'area quadrata del lato di 1,6 km x 5d6.

Pioggia di rane o di pesce: Questa pioggia innaturale infligge 1d3 danni per round a chiunque non si trovi sotto un riparo. Le migliaia di animali che piovono dal cielo solitamente muoiono al momento dell'impatto, ma 1 su 20 riesce a vivere per saltare o agitarsi almeno per un breve periodo di tempo, rendendo la scena ancora più insolita e innaturale. La pioggia dura 2d6 round e copre un'area quadrata del lato di 2d6 x 1,6 km.

EFFETTI PERMANENTI DEL MALE

Le grandi gesta malvagie e i peccati più gravi e opprimenti a volte richiedono un prezzo da pagare alle persone coinvolte, e il male spesso permane nel luogo in cui si è manifestato. Ma quel che è peggio è che a volte l'eco della malvagità permane anche dopo che il male in sé se n'è andato. Le forze del male particolarmente potenti possono alterare l'anima e il corpo di una creatura, e le azioni di malvagità più intense possono lasciare il segno in un luogo o su un oggetto in modo irreversibile.

Gli effetti permanenti del male dipendono, anche se in modo vago, dal livello di malvagità coinvolto. Le creature, i luoghi e gli oggetti possono rimanere segnati da quattro diversi gradi di malvagità: un brutto presentimento, un male duraturo, una grande e potente malevolenza e un'oscurità mai vista prima nel mondo.

BRUTTO PRESENTIMENTO

Anche un breve atto di violenza o un'azione malvagia minore può lasciare un segno permanente dopo il suo passaggio. Questo tipo di malvagità può lasciare il segno sulla mente di una persona che abbia sperimentato o assistito a un evento orribile. Può lasciare un alone sinistro in un luogo in cui un tempo è stato consumato un atto di violenza. Eventi del genere possono anche animare alcuni non morti spontaneamente: un fantasma potrebbe infestare il luogo del suo omicidio, oppure un *morhg* potrebbe rimanere nel luogo in cui ha subito un torto. Alcuni degli atti che generano questo grado di male permanente includono i seguenti.

- Un omicidio brutale e sanguinario.
- La proclamazione di un editto scellerato, come ad esempio l'ordine di uccidere tutti i neonati per impedire la nascita di un re.
- Un singolo sacrificio a una divinità malvagia o a un immondo.
- L'animazione di dozzine di creature non morte.
- Abuso, maltrattamenti e denutrizione di prigionieri.
- Lanciare un incantesimo permanente o a lunga durata dotato del descrittore male.

Un brutto presentimento ha i seguenti effetti.

Creature: Gli individui possono avere degli incubi dopo essere stati toccati da questo grado di malvagità, ma solitamente non subiscono altri effetti fisici duraturi. Alcuni tipi di non morti possono animarsi anche dopo un singolo torto commesso nei loro confronti. Lo spettro della vittima di un assassinio potrebbe rimanere ad infestare il luogo in cui fu ucciso, ad esempio.

Luoghi: I luoghi che sono stati scena di un brutale omicidio o di un sacrificio sono caratterizzati da una debole aura vagamente inquietante. A volte, i non morti o gli esterni che si trovano in un luogo simile ottengono i benefici di un incantesimo *benedizione*.

Oggetti: Solitamente questo grado di malvagità non ha alcun effetto sugli oggetti.

Individuazione del male: Solitamente, *individuazione del male* non rileva nessuna aura malvagia relativa alle creature, ai luoghi o agli oggetti esposti a questo grado di malvagità, ma nei luoghi corrotti un individuo a volte può percepire un brivido gelido.

MALE DURATURO

Gli eventi malvagi talmente grandi da perdurare a lungo sono pochi e si verificano raramente. Questo grado di malvagità è frutto di una grande malizia e di atti scellerati compiuti intenzionalmente. Alcuni eventi di male duraturo includono i seguenti.

- La costruzione di un tempio malvagio.
- Sacrifici multipli a un dio malvagio o a un immondo.
- L'evocazione di più immondi.
- La perpetrazione di un omicidio di massa o la conservazione dei macabri trofei di un simile gesto.
- Molteplici possessioni di creature innocenti.
- La presenza duratura di un lich, di un'ombra notturna o di altri non morti potenti.
- La presenza duratura di un esterno malvagio sul Piano Materiale.

Un male duraturo ha i seguenti effetti.

Creature: Gli individui esposti a questo grado di malvagità potrebbero avere incubi, nevrosi o disordini psicologici più gravi.

Luoghi: Il luogo di un orribile evento malvagio rimane quasi sempre segnato da effetti duraturi. Tali effetti possono

includere i seguenti.

- Un brivido innaturale in tutta l'area.
- L'assenza di vita vegetale.
- Il luogo è pieno di suoni inquietanti: gemiti, sussurri e, di tanto in tanto, un urlo proveniente dal nulla.
- Un vento gelido che soffia in continuazione.

Oggetti: Un oggetto esposto a questo grado di malvagità può essere caratterizzato da uno o più dei seguenti cambiamenti.

- L'oggetto diventa di colore più scuro o più pallido.
- La forma dell'oggetto viene distorta.
- L'oggetto diventa freddo in modo innaturale.
- L'oggetto diventa posseduto da uno o più esterni.

Individuazione del male: *Individuazione del male* rileva una debole aura attorno al luogo o all'oggetto coinvolto nell'evento. Le creature coinvolte non emanano un'area malvagia, ma forse già ne possedevano una.

GRANDE E POTENTE MALEVOLENZA

Esistono soltanto pochi eventi in grado di giungere a questo grado di malvagità in tutto il mondo, a meno che la campagna in corso non sia ambientata in un mondo particolarmente perverso. Questi eventi sono momenti di male puro e terribile, come ad esempio i seguenti.

- Costruire un portale verso i Piani Inferiori.
- Portare dei potenti immondi fino a un tempio malvagio sul Piano Materiale.
- Commettere molteplici sacrifici giornalieri per centinaia di anni in un tempio o su un altare malvagio.
- La presenza di un dio malvagio sul Piano Materiale.

Una grande e potente malevolenza può provocare i seguenti effetti.

Creature: Oltre a soffrire di traumi psicologici, le creature esposte a questo grado di malvagità tendono a trasformarsi fisicamente. In base alle circostanze, una creatura potrebbe acquisire l'archetipo di immondo o mezzo-immondo. Altri cambiamenti fisici non prevedono l'uso di archetipi, ma sono comunque drastici. Alcuni dei cambiamenti possibili includono i seguenti.

- I capelli della creatura diventano bianchi.
- La pelle della creatura diventa pallida.
- La carne della creatura diventa fredda in modo innaturale.
- Gli occhi della creatura si fanno neri o rossi.
- La creatura emana un odore terribile.
- Le creature neutrali diventano malvagie.
- Le creature vengono possedute.

Luoghi: Un evento malvagio di tale portata lascia sempre il segno sul territorio, un segno che potrebbe manifestarsi in uno o più dei seguenti modi.

- Tempo atmosferico malvagio.
- La guarigione naturale diventa impossibile nell'area.
- Gli incantesimi di allineamento buono come *santificare*, *consacrare* e *cerchio magico contro il male* sono impossibili da lanciare in questa locazione.

Oggetti: Un oggetto esposto a una forza malvagia di questa portata può subire i seguenti cambiamenti.

- L'oggetto assume un debole bagliore verdastro.
- L'oggetto emana un odore orribile.
- Sull'oggetto compaiono strane immagini scolpite a fuoco



sulla superficie: demoni ghignanti, volti spettrali o altri simboli del male.

- La struttura dell'oggetto si indebolisce, i punti ferita e la durezza dell'oggetto vengono ridotti di uno.
- L'oggetto è portatore di una malattia (scegliere una malattia a caso).

Individuazione del male: *Individuazione del male* indica sempre che un'aura malvagia circonda il luogo in cui un evento di tale portata si è verificato, o in cui l'oggetto è stato esposto a una tale forza. Le creature coinvolte potrebbero emanare una leggera aura malvagia per le successive 1d10x10 ore.

OSCURITÀ MAI VISTA PRIMA NEL MONDO

Un tale evento, solitamente unico in tutto il mondo, è sufficiente a lasciare una cicatrice sul tessuto della realtà stessa. Gli eventi come questi, i peggiori che sia possibile concepire, possono includere i seguenti.

- Un atto di genocidio.
- La nascita di un dio malvagio.
- L'uccisione di un dio, di un semidio o di un leggendario eroe della luce.

Un evento di oscurità mai vista prima nel mondo genera i seguenti effetti.

Creature: Coloro che si trovano sulla scia di un evento malvagio di tale portata sono soggetti a gravi traumi psicologici e fisici. Alcuni dei possibili cambiamenti includono i seguenti.

- La creatura emana un debole bagliore verdastro.
- La creatura è inferma.
- La creatura subisce una penalità intrinseca di -2 a un punteggio di caratteristica.
- Il tocco della creatura provoca dolori minori e infligge 1 danno.
- Gli animali evitano la presenza della creatura, per quanto possibile.
- La creatura acquisisce Marchio Malvagio come talento bonus, che lo desidera o meno.
- La creatura subisce orribili mutazioni fisiche, acquisendo *Deformità Volontaria* come talento bonus.
- Il sangue della creatura diventa acido. La creatura è immune ai danni del suo stesso sangue.
- Il corpo della creatura sprigiona bubboni che secernono veleno.
- La creatura acquisisce l'archetipo corrotto (vedi Capitolo 8).

Luoghi: Il luogo di un evento malvagio di portata talmente orribile rimane segnato per sempre. Un tale fulcro di malvagità può disporre delle seguenti proprietà.

- Un incantesimo *profanare* si diffonde per tutta l'area. I tentativi di dissolvere *profanare* riescono solo a sopprimere l'effetto per 1d4 round.
- Un incantesimo *contaminare* o *desolazione* si diffonde per tutta l'area.
- Il territorio circostante cambia in modo significativo, spesso formando enormi spaccature o prosciugando un vasto specchio d'acqua.
- Il tempo atmosferico cambia in modo permanente; il cielo nuvoloso, il vento freddo e la pioggia diventano dominanti.

Oggetti: Un oggetto esposto a una tale malvagità può disporre di uno o più dei tratti seguenti.

- Toccare l'oggetto provoca dolore e infligge 1 danno.
- L'oggetto diventa un artefatto malvagio.

Individuazione del male: *Individuazione del male* indica sempre che una forte aura malvagia circonda il luogo in cui l'evento terrificante ha avuto luogo o in cui l'oggetto è stato toccato dal potere del male. Le creature coinvolte emanano una debole aura malvagia che permane per i 1d10x10 giorni successivi.



L'equipaggiamento descritto in questo capitolo è solitamente in possesso di personaggi malvagi. Il Dungeon Master potrebbe decidere di limitare il numero, o la semplice presenza di tali oggetti sul normale mercato. Gli oggetti acquistati al mercato nero potrebbero essere venduti a prezzi esorbitanti, pari anche a due o tre volte i prezzi qui riportati. L'incremento dei prezzi è indicativo della rarità di tali oggetti: questo genere di equipaggiamento è troppo perverso per poter essere venduto nei comuni mercati.

STRUMENTI DI TORTURA

Esistono strumenti di ogni tipo ideati appositamente per infliggere dolore. Ognuno degli strumenti di tortura di seguito descritti in questa sezione conferisce un bonus di circostanza da aggiungere alle prove di Intimidire effettuate da un torturatore contro la vittima: più efficace è lo strumento, più alto è il modificatore.

Solitamente, un torturatore infligge dolore alla vittima per cercare di apprendere informazioni, ma a volte invece lo fa per il puro gusto di infliggere dolore. Il piacere perverso che il torturatore prova nel mozzare un dito della vittima o l'estasi viscerale che prova mentre preme un ferro arroventato sul suo volto sono come una droga per questo genere di depravati.

REGOLE DELLA TORTURA

La vittima del torturatore deve essere innanzi tutto bloccata tramite legacci, tenuta immobilizzata in lotta o legata saldamente a uno strumento di tortura stazionario. Una vittima rinchiusa in tale strumento può tentare di effettuare una prova di Artista della Fuga ad ogni round, con la CD relativa allo strumento in questione (vedi Tabella 3-1:

"Strumenti di tortura", nella pagina seguente). Una creatura immobilizzata può tentare di liberarsi dalla presa. Tuttavia, solitamente il torturatore tiene d'occhio la vittima mentre questa è legata a uno strumento di tortura stazionario o è tenuta ferma da altri. Se la vittima effettua una prova di Artista della Fuga o una prova di lotta sotto gli occhi consapevoli del torturatore, sia che la prova abbia successo o che fallisca, il torturatore può colpire la vittima con un colpo di grazia.

Una volta che la vittima è bloccata, il torturatore può tentare di usare uno strumento di tortura contro di lei (come ad esempio uno schiacciapollici su una fanciulla legata a una sedia) in un determinato lasso di tempo (una volta per round, a meno che non venga specificato diversamente). Ad ogni strumento è associato un bonus di circostanza che viene sommato alla prova di Intimidire del torturatore per strappare le informazioni desiderate alla vittima. La CD della prova di Intimidire è pari a 10 + il livello o i DV della vittima.

Naturalmente, una vittima può scegliere di rivelare le informazioni richieste prima che la tortura venga effettuata. Anche limitarsi a minacciare la vittima con uno strumento di tortura può rivelarsi efficace: se il torturatore supera una prova contrapposta di Raggiare contro la prova di Percepire Inganni della vittima, il torturatore può aggiungere metà del bonus di circostanza dello strumento alla sua successiva prova di Intimidire.

Quando un torturatore utilizza uno strumento di tortura, può effettuare molteplici prove di Intimidire per tentare di ottenere la stessa in-

formazione, a differenza del normale uso previsto per l'abilità Intimidire. Una prova di Intimidire superata significa che la vittima cede e rivela l'informazione richiesta.

La vittima può tentare di fuorviare il torturatore, fingendo di rivelare l'informazione richiesta nella speranza che il torturatore ponga fine al dolore. La prova di Raggiare della vittima viene contrapposta alla prova di Percepire Inganni del torturatore, nel caso la vittima cerchi di mentire o di fuorviare il torturatore nel corso dell'interrogatorio. Dal momento che il torturatore è convinto dell'efficacia dei suoi metodi (e cioè che il dolore spinge a dire la verità, e che alla tortura è impossibile resistere), è possibile che creda anche alla menzogna più pittoresca. Il torturatore subisce una penalità di circostanza -3 alle prove di Percepire Inganni effettuate per smascherare i tentativi di raggiare delle vittime. Anche quelle vittime che in realtà non conoscono le informazioni che il torturatore vuole sapere possono arrivare a mentire, soltanto per porre fine al dolore.

La tendenza delle vittime a dire qualsiasi cosa pur di porre fine al dolore a volte rende la tortura poco pratica. Ma anche una volta ottenuta quella che reputa la verità, il torturatore potrebbe continuare con la tortura.

Se una vittima scende a 0 punti ferita o meno attraverso l'uso di uno strumento di tortura e in seguito viene curata, il successivo uso di uno strumento di tortura contro quella vittima verrà effettuato con un bonus di circostanza raddoppiato da aggiungere alle prove di Intimidire del torturatore. Il raddoppio viene applicato solo dalla seconda sessione di tortura in poi.

Strumenti di tortura come armi: Oggetti non stazionari come attizzatoi e bisturi possono diventare armi da mischia di scarsa efficacia. In mischia, gli strumenti di tortura possono infliggere la metà dei normali danni riportati nella Tabella 3-1, ammesso che possano essere utilizzati in assoluto. Per esempio un torturatore di taglia Media non potrebbe senz'altro utilizzare una vergine di ferro come arma!

Strumenti perfetti: È possibile realizzare degli strumenti di tortura perfetti, che però non forniscono un bonus di circostanza superiore. Fanno soltanto sfoggio di una qualità artigianale superiore e costano il doppio.

DESCRIZIONE DEGLI STRUMENTI

Esistono ulteriori strumenti sinistri e altre forme di tortura oltre a quelle descritte di seguito. È possibile utilizzare gli strumenti descritti più sotto come indicazioni per determinare gli effetti, in termini di gioco, di ulteriori forme di tortura.

Ago: Aghi e grossi chiodi possono esser infilati nella pelle della vittima per massimizzare il dolore e minimizzare il

danno effettivo. Ogni ago infligge 1 danno. Solitamente, applicarne tre o quattro sulla vittima consente una prova di Intimidire.

Bisturi/lame da scuoiamento: Il bisturi è un coltello di fine fattura con una lama corta e affilata che viene usato dai chirurghi per rimuovere la carne malata. Un torturatore usa il bisturi per rimuovere pezzi di pelle, un dito o il lobo di un orecchio. Ogni uso del bisturi infligge 1d6 danni e consente una prova di Intimidire. Alcune lame simili sono coltelli da scuoiamento che vengono utilizzati per scuoiare i cadaveri.

Ferro/attizzatoio rovente: Questa verga di ferro, arroventata sui carboni ardenti, viene utilizzata per creare ferite dolorose, ma non fatali. La bruciatura infligge 1d3 danni e consente una prova di Intimidire.

Gogna: Questo strumento in sé, composto da una struttura in legno con dei buchi per la testa e le mani della vittima, non è uno strumento di tortura in sé. Una gogna ha lo scopo di immobilizzare e imprigionare una vittima. Quando la gogna è collocata in un luogo pubblico, il torturatore, i suoi assistenti e anche gli stranieri di passaggio possono dileggiare, attaccare e umiliare la vittima. Coloro che si intrattengono nei pressi della gogna possono commettere atti che vanno dalla semplice umiliazione della vittima al danno fisico diretto. Ogni 8 ore di esposizione alla gogna infliggono solitamente 1d6 danni e consentono una prova di Intimidire.

Legacci: Tutto ciò che viene usato per legare la vittima non è in sé uno strumento di tortura. Ma se la vittima vede molti strumenti di tortura stazionari o ausiliari nelle vicinanze (come è assai probabile in una camera di tortura), il torturatore può effettuare subito una prova di Intimidire usando la metà del bonus di circostanza dello strumento in questione.

Piombo fuso: Il torturatore fonde del piombo e poi lo versa sulla pelle della vittima. Spesso sui palmi delle mani, sulle braccia o sullo stomaco, ma a volte anche sulle palpebre o su altri punti più delicati. Ogni utilizzo infligge 1d3 danni e consente una prova di Intimidire.

Pugnale: Qualsiasi arma può essere utilizzata come strumento di tortura, sebbene le armi tradizionali abbiano la tendenza a funzionare troppo bene (il rischio di uccidere la vittima è più alto di quanto si pensi). Se si utilizza un pugnale come strumento di tortura, ogni uso infligge 2d4 danni e consente una prova di Intimidire.

Schiacciapollici: Questo piccolo strumento di legno e metallo frantuma lentamente il pollice o un altro dito della vittima. Provoca molto dolore, ma infligge soltanto 1d2 danni ad ogni uso. Ogni volta che lo schiacciapollici viene

TABELLA 3-1: STRUMENTI DI TORTURA

Strumento	Bonus di circostanza	CD Artista della Fuga	Danni	Costo	Peso
Ago	+2	—	1	1 ma	—
Bisturi/lame da scuoiamento	+4	—	1d6	4 mo	—
Ferro/attizzatoio rovente	+3	—	1d3	2 mo	1,9 kg
Gogna	+2	20	1d6	50 ma	22,5 kg
Legacci	+0	*	—	1 ma	0,45 kg
Piombo fuso	+3	—	1d3	1 ma	0,45 kg
Pugnale	+4	—	2d4	2 mo	0,45 kg
Schiacciapollici	+3	—	1d2	1 mo	0,45 kg
Spaccamascelle	+4	—	2d4	10 mo	0,45 kg
Tavolo della tortura	+5	22	1	150 mo	90 kg
Vergine di ferro	—	27	—	200 mo	112,5 kg
Gradazione bassa	+6	—	1	—	—
Gradazione moderata	+8	—	5	—	—
Gradazione severa	+10	—	10	—	—
Gradazione terminale	+12	—	50	—	—

* La prova di Utilizzare Corde del torturatore stabilisce la CD della prova di Artista della Fuga della vittima.

stretto, il torturatore può effettuare una nuova prova di Intimidire.

Spaccamascelle: Questo strumento in legno e metallo funziona come uno schiacciapollici al contrario. Il torturatore inserisce lo spaccamascelle nella bocca della vittima e poi gira una piccola ruota. Man mano che la ruota viene girata, le due metà opposte dello strumento costringono la vittima ad aprire la bocca sempre di più, spaccando prima i denti e poi, alla fine, anche la mascella. Lo spaccamascelle può essere usato anche su altri punti della vittima. Ogni uso infligge 2d4 danni e consente al torturatore una prova di Intimidire. Normalmente lo spaccamascelle deve essere rimosso per consentire alla vittima di parlare in modo coerente.

Tavolo della tortura: Questo lungo strumento è un grosso tavolo dotato di catene e carrucola collegate a delle manette. Quando viene fatta girare una ruota, le catene allungano le braccia e le gambe della vittima. Ogni 30 minuti passati sul tavolo della tortura la vittima subisce 1 danno e il torturatore ha diritto a una prova di Intimidire.

Vergine di ferro: Questo contenitore metallico a forma di bara è rivestito di punte acuminate su tutti i lati interni. Chiunque viene collocato al suo interno viene perforato in dozzine di punti, e ogni ulteriore movimento genera maggior dolore. La vergine di ferro può essere regolata a varie gradazioni, che determinano la vicinanza delle due metà una volta che lo sportello viene chiuso. A gradazione bassa, la vittima al suo interno subisce 1 danno per round. A gradazione moderata infligge 5 danni per round, a gradazione severa 10 danni e a gradazione terminale 50 danni per round. Una volta che la vergine di ferro è stata regolata su una qualsiasi gradazione, il torturatore può effettuare una prova di Intimidire a ogni round.

EQUIPAGGIAMENTO PER LE ESECUZIONI

L'esecuzione di un prigioniero, lontano da ogni luce e ogni speranza di salvataggio, è qualcosa che tutte le creature temono, quando si addentrano in quei reami governati dalle forme di vendetta o di malizia più brutali. I governanti più spregevoli e gli stati più dispotici traggono un piacere particolare dai metodi di esecuzione più crudeli e disdegnano qualsiasi altra condanna di entità minore. Perfino alcune società sotto altri aspetti più illuminate a volte credono che la vendetta sia più importante della rieducazione del prigioniero. E così coloro che esercitano la professione del boia non sono mai a corto di lavoro.

Il boia solitamente si occupa di dispensare la morte ai condannati con un unico, rapido colpo. A volte un boia riceve l'ordine di infliggere la morte tramite tortura, ma in questi casi, spesso decide di rinviare la vittima a un torturatore che sia in grado di eseguire la sentenza. Tuttavia, molti degli strumenti usati per le esecuzioni si rivelano straordinariamente crudeli per coloro destinati a ricevere il loro crudele tocco finale.

REGOLE PER LE ESECUZIONI

Il condannato deve essere innanzi tutto bloccato tramite legacci, tenuto immobilizzato in lotta o legato saldamente a uno strumento di esecuzione. Una vittima bloccata su un tale strumento può tentare di effettuare una prova di Artista della Fuga ad ogni round, con la CD relativa allo strumento in questione indicata nella Tabella 3-2, a meno che non sia bloccata magicamente o resa indifesa in altri modi. Se immobilizzato, il condannato può tentare di liberarsi dalla presa normalmente.

Una volta che il condannato è bloccato, il boia torturato

re può tentare di usare lo strumento di esecuzione che ha scelto. Il boia effettua una prova di Professione (boia) con la CD indicata per lo strumento nella Tabella 3-2. Se la prova viene superata, il condannato viene giustiziato nel modo che lo strumento prevede. Se il boia fallisce la sua prova, l'esecuzione va storta, ma il boia può effettuare una nuova prova al round successivo. I tentativi falliti infliggono comunque i danni indicati per quello strumento, quindi il condannato potrebbe rimanere ucciso anche se il boia fallisce la sua prova. I boia più orgogliosi (vale a dire quasi tutti) considerano un grave disonore uccidere un condannato attraverso un'esecuzione fallita.

Strumenti per le esecuzioni come armi: Alcuni strumenti per le esecuzioni, come ad esempio le asce da decapitazione, possono essere usate come armi da mischia; tali oggetti infliggono i danni normali di un oggetto di quel genere (come ad esempio un'ascia grande) ma non possono uccidere istantaneamente. La maggior parte dei restanti strumenti per le esecuzioni non può essere utilizzata in mischia.

Strumenti perfetti: Gli strumenti per le esecuzioni perfetti conferiscono al boia un bonus di circostanza +1 per la sua prova. Costano il doppio di quanto riportato nella Tabella 3-2.

STRUMENTI PER LE ESECUZIONI

Esistono centinaia, se non addirittura migliaia di modi per effettuare un'esecuzione oltre a quelli qui descritti. La Tabella 3-2 definisce le tecniche più comuni, dalle quali è possibile estrapolare altre forme di esecuzione più esotiche.

TABELLA 3-2: STRUMENTI PER LE ESECUZIONI

Strumento	CD dell'esecuzione	CD della fuga	Danno da fallimento	Costo	Peso
Ascia da decapitazione	18	*	Colpo di grazia	20 mo	9 kg
Corda da impiccagione	18	*	1d3 per round	3 ma	0,45 kg
Croce da crocifissione	15	28	**	1 mo	22,5 kg
Uncini da sventramento	18	25	5d6	2 ma	0,45 kg

* È la prova di Utilizzare Corde del boia a stabilire la Classe Difficoltà.

** I personaggi crocifissi perdono il 10% del totale dei loro punti ferita ad ogni ora.

Ascia da decapitazione: Quando un'ascia grande (o uno spadone) viene affilata e curata in modo particolare, può diventare un ottimo strumento da esecuzione per il boia. Il condannato viene immobilizzato, e il suo collo viene scoperto ed esposto alla lama del boia. Se il boia supera la sua prova di Professione (boia), il condannato muore sul colpo. Se la prova non viene superata, l'ascia del boia infligge sul condannato un colpo di grazia (critico automatico, e il condannato deve superare un tiro salvezza sulla Tempra). Il colpo di grazia solitamente completa comunque il lavoro del boia, ma lo fa in modo più disordinato.

Corda da impiccagione: Una corda usata per questo scopo solitamente viene fatta bollire e tesa in precedenza per evitare che si allunghi o si tenda ulteriormente. La corda viene lubrificata usando della cera per garantire uno scorrimento regolare nel momento in cui si stringe attorno al collo del condannato. Il cappio viene collocato in modo che il nodo venga a trovarsi dietro l'orecchio sinistro del condannato; poi si apre una botola, o viene calciato via uno sgabello e il condannato cade. Se il boia supera la sua prova di Professione (boia), il condannato muore sul colpo. Se la prova viene fallita, il condannato non viene ucciso dalla caduta ma strangolato lentamente, subendo 1d3 danni per round.

Croce da crocifissione: Questo strumento è composto da due pali di legno o di altro materiale resistente e da una

serie di chiodi. Il boia immobilizza il condannato piantando i chiodi nei suoi polsi e nei suoi piedi. Quando un condannato viene bloccato alla croce, viene considerato crocifisso. Se il boia supera la sua prova di Professione (boia), il dolore agonizzante uccide lentamente il condannato nel giro di poche ore: il condannato perde un numero di punti ferita pari al 10% del suo normale totale di punti ferita ad ogni ora. Se il boia fallisce la prova di crocifissione, il condannato non viene fissato alla croce in modo sicuro e ottiene un bonus di +10 alle prove di Artista della Fuga. Continua comunque a perdere il 10% del totale dei suoi punti ferita per ogni ora in cui rimane sulla croce.

Uncini da sventramento: Prima il boia spinge con forza una corda uncinata trattata in modo speciale in uno degli organi vitali interni della vittima, solitamente gli intestini; questa procedura infligge 3d4 danni. Una volta che la corda è stata fissata, il boia tira la corda personalmente oppure la lega a un cavallo che poi viene fatto galoppare. La corda si tende e strappa le viscere dal ventre del condannato. Se la prova di Professione (boia) viene superata, il condannato muore sul colpo. Se la prova viene fallita, la corda si scioglie prima dello sventramento, ma il condannato subisce comunque 5d6 danni.

TRAPPOLE SU ARMATURE ED EQUIPAGGIAMENTO

Le creature più vendicative o paranoiche a volte piazzano trappole nel proprio equipaggiamento, pronte ad attivarsi se qualcun altro tenta di impadronirsi dei loro oggetti. Probabilmente la trappola più comune di questo tipo è una patina di veleno a contatto sparsa sulla superficie dell'oggetto (un veleno al quale il proprietario risulta immune).

Esistono anche insidiosi e minuscoli aghi a molla e tenaglie nascoste, sempre ricoperte di veleno. Una trappola del genere infligge 1 danno e trasmette il veleno che il proprietario ha deciso di utilizzare. Tali trappole solitamente hanno una CD di Cercare pari a 30, ma una CD di Disattivare Congegni pari soltanto a 20: sono state ideate per risultare assai difficili da trovare, ma abbastanza semplici da disattivare o da rimuovere. Gli oggetti più grossi potrebbero nascondere varie trappole. Una guardia nera, ad esempio, potrebbe nascondere anche otto o dieci trappole nella sua armatura completa.

Esistono trappole ancora più complicate, che rendono l'equipaggiamento inutilizzabile per chiunque non sia il legittimo proprietario. Un'armatura protetta da una trappola potrebbe bloccare gli snodi delle giunture. La lama di una spada potrebbe sganciarsi dall'elsa nel bel mezzo del combattimento, oppure una corda potrebbe essere trattata in modo tale che si spezzi al momento dell'uso.

ESEMPLI DI TRAPPOLE

↗ **Ago a molla nell'elsa della spada:** A meno che colui che impugna la spada non attivi un blocco speciale, un ago pungerà chiunque tenti di usare questa spada lunga. Un costruttore di trappole può costruire una trappola del genere in ogni arma, strumento od oggetto simile. GS 2; 1 danno più veleno di scorpione di taglia Media; tiro salvezza Temp (CD 15); Cercare (CD 30); Disattivare Congegni (CD 20). Prezzo di mercato: 225 mo, compresa una dose di veleno.

↗ **Armatura completa bloccante:** Se colui che indossa l'armatura non disattiva alcuni incastri particolari e alcuni cavi secondari, l'armatura finisce per rendere quasi impossibile il movimento; i vari pezzi si incastrano l'uno con l'altro ad una o più giunture. Questa trappola può funzionare con armature complete, mezze armature, corazze di bande

o corazze a scaglie. GS 1; nessun danno, ma il portatore subisce una penalità di -12 alle prove appropriate; Cercare (CD 30), Disattivare Congegni (CD 20). Prezzo di mercato: 100 mo.

↗ **Lama sganciata dell'ascia:** A meno che due apposti incastri non vengano assicurati, la testa di quest'ascia da battaglia scivola via la prima volta che viene usata per attaccare. Questa trappola può essere applicata a praticamente qualsiasi arma. GS 1; nessun danno, arma inutilizzabile; Cercare (CD 30), Disattivare Congegni (CD 20). Prezzo di mercato: 40 mo.

↗ **Gas velenoso nel borsello delle monete:** Se si apre questo borsello senza girare una piccola rotella nascosta sotto la chiusura, dal borsello si sprigiona una nube di gas velenoso che ha effetto solo su colui che ha tentato di aprirlo. Una trappola simile può essere applicata a qualsiasi tipo di borsa o borsello, o perfino su un'armatura o sull'impugnatura di una spada. GS 3; veleno ishentav; tiro salvezza Temp (CD 15); Cercare (CD 30); Disattivare Congegni (CD 20). Prezzo di mercato: 625 mo, compresa una dose di veleno.

↗ **Spruzzo di fuoco dell'alchimista nella corazza di piastre:** A meno che il portatore non indossi questa corazza di piastre con molta cautela, uno speciale contenitore di vetro si infrangerà, versando del fuoco dell'alchimista sul personaggio. Se il portatore riesce a indossare l'armatura, tuttavia, una leva a pressione assicura la fiala di vetro in un vano imbottito che rende la fiala infrangibile finché l'armatura non viene rimossa. Anche le armature complete e le mezze armature possono essere dotate di un simile congegno. GS 1; 2d6 danni; tiro salvezza Rifl (CD 20) dimezza; Cercare (CD 30); Disattivare Congegni (CD 20). Prezzo di mercato: 110 mo.

↗ **Trappola di fuoco sulla fiala di una pozione:** Quando il tappo della fiala viene rimosso, uno spruzzo di fuoco colpisce il possessore, a meno che questi non sia specificamente regolato su di essa (vedi l'incantesimo *trappola di fuoco* nel *Manuale del Giocatore*) quando il tappo è stato collocato. Trappole analoghe possono essere collocate su qualsiasi strumento che possa aprirsi o chiudersi. GS 2; esplosione di fuoco del raggio di 1,5 m (1d4+3 danni); tiro salvezza Rifl (CD 13) dimezza; Cercare (CD 27); Disattivare Congegni (CD 27). Prezzo di mercato: 60 mo.

↗ **Glifo di interdizione sullo zaino:** A meno che chi apre lo zaino non pronunci la parola magica appropriata, lo zaino esplosione seminando acido, infliggendo danni all'utente non autorizzato e probabilmente distruggendo i contenuti dello zaino stesso. Praticamente qualsiasi strumento può essere dotato di una trappola simile. GS 2; esplosione di acido del raggio di 1,5 m (2d8 danni); tiro salvezza Rifl (CD 15) dimezza; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28). Prezzo di mercato: 150 mo.

OGGETTI ALCHEMICI O QUASI-MAGICI

Alcuni oggetti rimangono segnati dalla corruzione della magia nera, anche se non sono oggetti magici nel vero senso della parola. E i necromanti malvagi, nei loro sinistri laboratori, preparano in continuazione nuove sorprese per coloro che vorrebbero difendere il bene e la luce.

TABELLA 3-3: OGGETTI ALCHEMICI E QUASI-MAGICI

Oggetto	Prezzo	CD Alchimia
Bomba contaminante	50 mo	22
Coltello di pietra Karras	250 mo	—
Corno profanato	3.000 mo	—
Pietra piangente	100 mo	25
Polvere di piume	70 mo	25

Bomba contaminante: Questa piccola sfera di ceramica viene riempita di esplosivi alchemici, carne putrefatta e liquame infettato dalla febbre lurida. Quando viene lanciata come arma deflagrante, semina la malattia sulla sua scia. L'esplosione al momento dell'impatto non è tale da riuscire ad infliggere danni fisici, ma è sufficiente a spruzzare i suoi contenuti e la sua infezione in un'esplosione del raggio di 6 metri. Tutti coloro che si trovano all'interno del raggio devono superare un tiro salvezza come se fossero stati esposti alla febbre lurida (Temp CD 12; vedi la sezione relativa alle malattie nella *Guida del DUNGEON MASTER*). A differenza della normale contaminazione da febbre lurida, non è necessario che la vittima venga ferita.

Coltello di pietra Karras: Questo semplice coltello, un oggetto quasi-magico, deve essere ricavato da una pietra molto rara, estratta dalla vescica del fiele di una creatura intelligente, uccisa nel corso di uno speciale rituale. La pietra Karras viene utilizzata soltanto per fare coltelli, in quanto ha un solo uso speciale; sotto ogni altro aspetto, viene considerata una pietra normale. Quando un coltello di pietra Karras viene utilizzato per immolare una creatura vivente in sacrificio, il personaggio che usa il coltello acquisisce un bonus profano di +1 alla prova di Conoscenze (religioni) richiesta per effettuare il sacrificio (vedi "Sacrifici", nel Capitolo 2).

Corno profanato: Il corno profanato, a sua volta un oggetto quasi-magico, è un corno strappato da un unicorno ancora vivo, un'azione che lascia la creatura menomata e in preda a un continuo e orribile dolore. Affinché un corno profanato disponga di poteri speciali, deve essere usato per violare fisicamente una vittima nel corso di un perverso rituale religioso effettuato in cima a un altare dedicato a una divinità malvagia. Il personaggio che esegue il rituale deve superare una prova di Conoscenze (arcane) (CD 20) affinché il rituale venga completato nel modo giusto, e non è possibile effettuare altri tentativi con lo stesso corno se quella prova viene fallita. Una volta che un corno profanato ha ricevuto i suoi poteri, il possessore può spezzare il corno in qualsiasi momento successivo, e verrà trasportato al luogo del rituale come se stesse utilizzando un incantesimo *parola del ritiro*.

Pietra piangente: La pietra piangente, creata attraverso procedimenti alchemici che infliggono dolori terribili (e a volte letali) su un essere vivente, fa sì che qualunque persona toccata al volto dalla pietra inizi a piangere e a provare grande dolore. Un tale personaggio viene considerato scosso per 1d6 round.

Polvere di piume: Questa polvere alchemica color rosso scuro, un tempo ideata come arma contro i deva e i lammasu, è racchiusa in una piccola fiala di vetro che viene lanciata come arma deflagrante. Chiunque venga colpito dalla polvere o da un suo spruzzo deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15), altrimenti subirà una penalità di circostanza -1 al tiro per colpire e ai danni, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica per 1 minuto, a causa dell'irritazione e del prurito provocato dalla polvere. Le creature dotate di piume si rivelano particolarmente suscettibili: subiscono una penalità di circostanza -2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro la polvere di piume e subiscono un effetto doppio (penalità di -2) se non superano il tiro salvezza.

DROGHE

Le droghe funzionano come i veleni: consentono a chi le ingerisce un tiro salvezza iniziale e uno secondario per resistere ai loro effetti. *Ritarda veleno*, *neutralizza veleno* e altri effetti analoghi negano o pongono fine all'effetto di una dro-

ga, ma non restituiscono punti ferita, punteggi di caratteristica perduti o altri danni provocati dalla sostanza.

Se una creatura assume volontariamente una droga, fallisce automaticamente entrambi i tiri salvezza. Non è possibile fallire intenzionalmente il tiro salvezza iniziale ma provare a superare il danno secondario, o viceversa. Vengono riportate le CD relative a tutte le situazioni in cui un personaggio viene drogato contro la propria volontà.

Droghe nella campagna: In base alla campagna in cui il gioco è ambientato, le droghe potrebbero rivelarsi facili o difficili da ottenere: la cosa dipende dai gusti del Dungeon Master. Tuttavia, sia nel caso in cui le droghe si rivelino illegali (come potrebbe accadere nel caso di una civiltà di allineamento buono ma dalla morale rigida), sia che siano ampiamente diffuse, gli spacciatori esisteranno sempre.

Gli spacciatori sono coloro che, direttamente o indirettamente, desiderano diffondere l'uso di una droga nella popolazione. Solitamente sono mossi dal desiderio di trarne profitto. La tipica strategia di uno spacciatore consiste nell'offrire la droga a soltanto 1/10 del suo normale prezzo (o addirittura gratuitamente) a un potenziale nuovo cliente, nella speranza di indurre in lui dipendenza. Quando il cliente torna a cercare lo spacciatore per ulteriori dosi di droga (di solito dopo aver sviluppato la dipendenza), lo spacciatore gliela vende a prezzo intero (o addirittura migliorato).

Il modo più facile di inserire le droghe all'interno di una campagna probabilmente è attraverso un personaggio non giocante (PNG) che funga da spacciatore. I personaggi giocanti (PG) possono aspettarsi di imbattersi negli spacciatori in modo illecito in quelle società in cui le droghe sono proibite, o in un bazar, in quelle società in cui le droghe sono più comuni. In una società in cui le pozioni magiche sono comuni, anche le droghe potrebbero essere considerate legali.

La dipendenza alla droga funziona in modo simile alle malattie, come descritto nella *Guida del DUNGEON MASTER*. Dopo un'esposizione iniziale (una qualsiasi volta in cui un personaggio ingerisce o fa uso di una droga con un grado di dipendenza), il personaggio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti ne rimarrà assuefatto, con gli effetti sotto indicati. La dipendenza agisce come una malattia: finché il personaggio è assuefatto, subisce danni alle caratteristiche ogni giorno, finché non supera un tiro salvezza sulla Tempra alla CD indicata.

TABELLA 3-4: DIPENDENZA

Grado di dipendenza	Temp CD	Appagamento	Danni
Trascurabile	4	1 giorno	1d3-2 Des (può arrivare a 0)
Basso	6	10 giorni	1d3 Des
Medio	10	5 giorni	1d4 Des, 1d4 Sag
Alto	14	2 giorni	1d6 Des, 1d6 Sag, 1d2 Cos
Estremo	25	1 giorno	1d6 Des, 1d6 Sag, 1d6 Cos
Letale	36	1 giorno	1d8 Des, 1d8 Sag, 1d6 Cos, 1d6 For

Grado di dipendenza: Le droghe vengono classificate in base al loro potenziale di dipendenza. Ad esempio, molte popolari bevande alcoliche hanno un grado di dipendenza trascurabile, ma hanno comunque un effetto di assuefazione. A volte, la dipendenza a lungo tempo di un individuo aumenta il grado di dipendenza di una determinata droga, soltanto per quell'individuo. Le droghe con un grado di dipendenza trascurabile non sono soggette a tale cambiamento. Le droghe più forti aumentano il loro grado di un livello per ogni due mesi in cui un personaggio rimane assuefatto alla droga. Se un personaggio guarisce dalla dipendenza e in seguito vi ricade di nuovo, riprende dal grado di dipendenza che aveva raggiunto prima della sua guarigione.

Appagamento: Ogni volta che un personaggio fa uso di una droga a cui è assuefatto, soddisfa la sua dipendenza e allontana i sintomi da astinenza per un certo periodo di tempo. Dopo che il periodo di appagamento si è esaurito, la CD del tiro salvezza sulla Tempra per resistere agli effetti della dipendenza aumenta di +5. La dose attraverso la quale il personaggio ha sviluppato la dipendenza conta anche per procurare il periodo di appagamento. Ad esempio, un personaggio talmente sfortunato da diventare assuefatto all'erba del diavolo (bassa dipendenza), al suo primo uso della droga dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra ad ogni giorno, oppure subirà 1d2 danni alla Saggezza. Fintanto che continua a fumare l'erba del diavolo ogni dieci giorni, il suo tiro salvezza avrà una CD pari soltanto a 6. Se smette di fumare l'erba del diavolo per più di 10 giorni, la CD del tiro salvezza da dipendenza sale a 11. Se ricomincia a usarla, la CD scende di nuovo a 6.

Danni: La dipendenza infligge il danno elencato ogni giorno, a meno che il personaggio non superi un tiro salvezza sulla Tempra o non soddisfi la dipendenza. Il danno alle caratteristiche è temporaneo, e il personaggio guarisce naturalmente di 1 punto al giorno per ogni caratteristica.

Guarigione: Se un personaggio supera due tiri salvezza consecutivamente, ha sconfitto la sua dipendenza, porta a termine il suo recupero e non subisce più alcun danno. Naturalmente, può di nuovo diventare assuefatto se assume un'ulteriore dose di droga in seguito e se fallisce il suo tiro salvezza sulla Tempra per resistere alla dipendenza.

Un incantesimo *ristorare inferiore* o *ristorare* può negare parte del danno o tutto il danno inferto dalla dipendenza, ma al giorno successivo, nel caso continui a fallire i suoi tiri salvezza sulla Tempra, la vittima potrebbe accumulare ulteriori danni alle caratteristiche. *Rimuovi malattia* provoca l'immediata guarigione del soggetto dalla dipendenza, ma non gli restituisce i punteggi di caratteristica perduti. *Ristorare superiore* o *guarigione* provoca il recupero del soggetto e cura tutti i danni alle caratteristiche inferti dalla dipendenza.

TIPICI DI DROGHE

Alcune delle peculiarità delle droghe sono riassunte nella Tabella 3-5: "Droghe".

Altri dettagli vengono descritti in un paragrafo specifico dedicato ad ogni tipo di droga. Dopo una descrizione generica, vengono riportate le seguenti voci.

TABELLA 3-5: DROGHE

Nome	Tipo	Prezzo	CD Alchimia	Dipendenza
Agonia ("dolore liquido")	Ingestione CD 18	200 mo	25	Estrema
Baccaran	Ingestione CD 14	10 mo	20	Bassa
Brandy Terran ¹	Ingestione CD 19	500 mo	30	Bassa
Erba del diavolo	Inalazione CD 15	6 mo	20	Bassa
Foglie di fiore rosso	Ingestione CD 10	300 mo	27	Bassa
Luhix	Ferimento CD 25	2.000 mo	30	Letale
Polvere di funghi	Inalazione CD 15	100 mo	25	Media
Sannish	Ingestione CD 9	15 mo	20	Media
Vapore mordayn ("foschia onirica")	Inalazione CD 17	200 mo	20	Alta
Vodare	Ingestione CD 13	40 mo	15	Alta

Nome: Il nome della droga (e il suo soprannome popolare, se esiste).

Tipo: Questa colonna indica il modo in cui la droga viene inoculata nel sistema fisico di una creatura (tramite ingestione, inalazione o ferimento) e la CD del tiro salvezza sulla Tempra necessario per evitare gli effetti della droga. Il ferimento può anche includere metodi come versare la droga su una ferita o applicarla come impacco.

Prezzo: Il prezzo di una singola dose, presumendo che la droga sia disponibile pubblicamente. Se una droga viene bandita, il suo prezzo può essere raddoppiato o addirittura quintuplicato.

CD Alchimia: La CD per la prova di Alchimia richiesta per creare la droga. Tale prova può essere effettuata soltanto in un laboratorio alchemico adeguatamente attrezzato.

Dipendenza: Il grado di dipendenza della droga (vedi la sezione "Dipendenza", più sopra).

¹ Questa droga è magica. I suoi effetti positivi non funzionano all'interno di un *campo anti-magia*, mentre gli aspetti negativi degli effetti secondari e della dipendenza permangono.

Effetto iniziale: L'effetto della droga, nel caso non venga superato il tiro salvezza iniziale. Se vengono riportati più effetti a questa voce, il risultato di un unico tiro salvezza è sufficiente a stabilire se tutti gli effetti (o nessuno) vengono applicati.

Effetto secondario: L'effetto della droga, nel caso non venga superato il tiro salvezza secondario. Se vengono riportati più effetti a questa voce, il risultato di un unico tiro salvezza è sufficiente a stabilire se tutti gli effetti (o nessuno) vengono applicati.

Effetti collaterali: Eventuali effetti collaterali, nel caso ve ne siano. Si applicano immediatamente, non appena assunta la droga.

Sovradosaggio: Quando si verifica un sovradosaggio, e quali sono i suoi effetti.

Agonia (dolore liquido): Questo liquido viscoso e rosso è l'essenza distillata del dolore stesso, catturata usando incantesimi o oggetti speciali (vedi la sezione "Dolore come potere", nel Capitolo 2). È altamente ricercato dagli esterni.

Effetto iniziale: Chi ne fa uso rimane stordito per 1d4+1 round e può effettuare solo azioni parziali per gli 1d6 minuti successivi.

Effetto secondario: Bonus di potenziamento di 1d4+1 al Carisma per 1d10+50 minuti.

Effetti collaterali: Una sensazione di intenso piacere che dura per 1d4 ore.

Sovradosaggio: Se ne viene assunta più di una dose entro 24 ore, chi ne fa uso cade immediatamente a terra privo di sensi per 1d4 ore (Temp CD 18 nega).

Baccaran: Questa sostanza pastosa viene fatta essiccare e conservata in polvere, oppure lasciata come pasta. I suoi ingredienti sono numerosi e assai difficili da ottenere.

Effetto iniziale: 1d4 danni alla Forza.

Effetto secondario: Bonus di potenziamento di 1d4+1 alla Saggezza per 1d10+15 minuti.

Effetti collaterali: Chi è sotto l'effetto del baccaran subisce una penalità di circostanza -4 ai tiri salvezza contro le illusioni per 2d4 ore dopo aver utilizzato questo allucinogeno di media intensità.

Sovradosaggio: Se ne viene assunta più di una dose entro 24 ore, chi ne fa uso subisce immediatamente 2d6 danni e l'effetto collaterale viene raddoppiato.

Brandy Terran: Questa bevanda magica è un potente liquore, assai gradito dagli incantatori spietati di ogni tipo. Ha l'aspetto di un liquido verdastro e viene distillato dall'essenza dei folletti morenti.

Effetto iniziale: Bonus alchemico di +2 al livello effettivo dell'incantatore per 1d20+20 minuti.

Effetto secondario: 2 danni alla Costituzione.

Effetti collaterali: Nessuno.

Sovradosaggio: Se se ne assume più di una dose nell'arco di 8 ore, chi ne fa uso subisce immediatamente 1 danno alla Costituzione.

Erba del diavolo: Le foglie della pianta wyssin vengono fatte essiccare, arrotolate in una sostanza simile al tabacco e fumate.

Effetto iniziale: 1 danno alla Saggiezza.

Effetto secondario: Chi la fuma acquisisce un bonus alchemico di +2 alla Forza per 1d3 ore.

Effetti collaterali: Una creatura sotto l'effetto dell'erba del diavolo si confonde facilmente e agisce in modo nervoso (viene considerata scossa).

Sovradosaggio: Nessuna.

Foglie di fiore rosso: Queste foglie essiccate e tritate di un piccolo fiore rosso di palude sono famose per migliorare la coordinazione psicomotoria.

Effetto iniziale: Nessuno.

Effetto secondario: Come azione equivalente al movimento, chi ne fa uso può concentrare la sua attenzione su una creatura particolare. Se subito dopo quest'azione conduce un attacco su quella creatura, acquisisce un bonus di competenza +4 al tiro per colpire. Questa capacità dura 10 minuti.

Effetti collaterali: Nessuno.

Sovradosaggio: Se ne viene assunta una nuova dose prima che la precedente si sia esaurita, chi ne fa uso rimane nauseato per 1d4 x 10 minuti.

Luhix: Il luhix è la polvere ricavata dalle radici di alcuni vegetali che crescono solo nell'Abisso, e normalmente viene versata su una ferita aperta autoinflitta. Dopo aver versato la polvere, la ferita viene richiusa attraverso la magia o attraverso bendaggi molto stretti.

Effetto iniziale: 1 danno a ciascun punteggio di caratteristica.

Effetto secondario: Che ne fa uso ottiene un bonus alchemico di +2 a ogni punteggio di caratteristica per le 1d2 ore successive.

Effetti collaterali: Per il primo minuto dopo l'applicazione, chi ne fa uso prova un dolore intenso. Nell'arco di tempo in cui agisce l'effetto secondario, il soggetto diventa immune al dolore (compresi gli effetti di incantesimi come *simbolo di dolore*). Il personaggio subisce danni normalmente, ma non reagisce in modo normale a quei danni.

Sovradosaggio: Se ne viene assunta più di una dose entro 24 ore, chi ne fa uso deve superare un tiro salvezza a sé stante (Temp CD 25 nega), altrimenti morirà tra atroci dolori.

Polvere di funghi: Questa polvere, ricavata da un raro fungo blu, viene assunta tramite inalazione. È molto popolare tra gli incantatori arcani.

Effetto iniziale: Bonus alchemico di +2 all'Intelligenza e al Carisma per 1 ora.

Effetto secondario: 1 danno alla Forza.

Effetti collaterali: Questa droga è un allucinogeno leggero. Chi ne fa uso subisce una penalità alchemica di -2 alla Saggiezza per 1d4 ore e una penalità alchemica di -2 alla Forza alla Costituzione per 2d4 ore.

Sovradosaggio: Se ne viene assunta più di una dose entro 12 ore, chi ne fa uso subisce 2d6 danni. Se ne vengono assunte più di tre dosi nell'arco di 24 ore, chi ne fa uso subisce 4d6 danni e rimane paralizzato per 2d4 ore.

Sannish: Questa mistura, ottenuta da un liquido bluastro distillato dal latte di lupo e dalla polvere di una pianta del deserto, è molto diffusa. Chi ne è assuefatto è assai facile da riconoscere, a causa delle macchie blu permanenti che compaiono sulle sue labbra.

Effetto iniziale: 1 danno alla Saggiezza.

Effetto secondario: L'utente diventa insensibile al dolore per 1d4 ore e immune alle penalità indotte dal dolore (come nel caso di un *simbolo di dolore*).

Effetti collaterali: Il sannish provoca euforia. Finché la droga ha effetto, che ne fa uso subisce una penalità di -2 a tutte le prove di iniziativa.

Sovradosaggio: Se se ne assume una seconda dose mentre la prima ha ancora effetto, si viene colti da un capogiro che offusca la mente per 2d4 ore. Chi ne fa uso può effettuare soltanto azioni parziali finché il capogiro non svanisce.

Vapore mordayn ("foschia onirica"): Il mordayn, ricavato dalle foglie più basse di una rara erba che cresce nelle foreste più fitte, è talmente potente che viene assunto soltanto immergendone una piccola dose in acqua bollente e poi inalando i vapori del tè risultante. La polvere pura dal mordayn e l'acqua infusa di mordayn sono letali. Assumere la polvere o bere l'acqua direttamente provoca immediatamente l'effetto di un sovradosaggio. La foschia onirica è famosa per le splendide visioni che suscita, ma allo stesso tempo per il pericolo mortale del suo sinistro abbraccio.

Effetto iniziale: Visioni esotiche di incredibile bellezza che chi ne fa uso percepisce per i 1d20+20 minuti successivi. In questo periodo il soggetto ha una possibilità del 50% di perdere qualsiasi azione che volesse intraprendere, come descritto nell'incantesimo *scagliare maledizione*.

Effetto secondario: 1d4 danni alla Costituzione e 1d4 danni alla Saggiezza.

Effetti collaterali: Le visioni di chi fa uso della foschia onirica sono bellissime e giungono dritte al cuore. La vita normale, in confronto, appare vuota e futile, e il bisogno di fare ritorno alla bellezza ultraterrena dei sogni indotti dalla droga si fa sempre più forte. Quando l'effetto della dose si esaurisce, chi ne fa uso deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17), altrimenti cadrà preda di una compulsione che lo spingerà a fare qualsiasi cosa pur di ottenere una dose di foschia onirica (tale effetto di compulsione viene considerato simile a quello dell'incantesimo *suggestione*). Tale compulsione dura per 1d4 ore prima di svanire.

Sovradosaggio: Se se ne assumono due dosi nell'arco di un'ora, o se si ingerisce polvere di mordayn o tè di mordayn, la droga diventa un letale veleno (ingestione, CD 17, 1d10 Cos/1d10 Cos). Gli assuefatti ai vapori del mordayn spesso rigettano il tè non appena effettuata l'inalazione, e comunque si assicurano che soltanto una dose sia disponibile, in modo da non rischiare un sovradosaggio di questa droga mortale.

Vodare: Il vodare, una polvere marrone estremamente amara, solitamente viene mescolata all'acqua e miele o a un vino dolce per diluirne il sapore. Viene ricavato dai petali frantumati di un fiore che cresce solo sulle tombe di coloro che hanno dedicato la loro vita all'adorazione di Rallaster.

Effetto iniziale: Bonus alchemico di +2 alle prove di Intimidire e ai tiri salvezza contro gli effetti della paura per 1d4 ore.

Effetto secondario: Penalità alchemica di -4 alle prove di Diplomazia e di Raggiurare per 2d4 ore.

Effetti collaterali: Leggera euforia e grande fiducia in sé finché l'effetto della droga perdura.

Sovradosaggio: Se se ne assume più di una dose nell'arco di 4 ore, chi ne fa uso diventa catatonico (Temp CD 15 nega).

VELENI

Quando un personaggio subisce dei danni da un'arma avvelenata, tocca un oggetto ricoperto da veleno a contatto o ingerisce cibo o bevande avvelenate, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra. Se fallisce il tiro salvezza subisce i danni iniziali del veleno, che solitamente sono danni alle caratteristiche. Anche se un personaggio supera il tiro salvezza iniziale, 1 minuto dopo deve far fronte a un danno secondario, che può essere evitato superando un tiro salvezza sulla Tempra separato.

CREARE VELENI

La prima regola da ricordare quando si vogliono utilizzare i veleni naturali, come ad esempio il veleno di animali, in modo efficace, è che limitarsi a uccidere la creatura e a passare la lama della propria spada su una ghiandola velenifera non funzionerà. La maggior parte dei veleni generati dalle creature è un delicato miscuglio di tossine, un miscuglio che spesso viene scombinato quando la creatura muore o quando il veleno entra in contatto con l'aria. Far sì che il veleno rimanga permanentemente sulla lama e mantenga i suoi effetti è una questione molto più complessa.

Raffinare materiali grezzi, come può essere il veleno di una creatura, per ricavarne un veleno vero e proprio richie-

de tempo, determinazione e una buona dose di abilità nell'artigianato. Artigianato (preparare veleni), una sottocategoria dell'abilità Artigianato, fornisce la sapienza necessaria. La Tabella 3-6 elenca le CD di Artigianato (preparare veleni) per quei veleni utilizzabili ricavati dalle sostanze emesse dai millepiedi, dagli scorpioni e dai ragni.

Per creare dei veleni attraverso l'abilità Artigianato (preparare veleni) si applicano le regole riportate nel Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* per la creazione di oggetti attraverso l'abilità Artigianato, con le due eccezioni seguenti.

Costo: Il costo dei materiali grezzi per creare un veleno può variare ampiamente in base alla disponibilità o meno dell'ingrediente attivo, vale a dire la sostanza o la pianta dalla quale il veleno è ricavato. Se una scorta è già disponibile, i materiali grezzi costano 1/6 del prezzo di mercato, invece che 1/3. Analogamente, i materiali grezzi costano almeno 3/4 del prezzo di mercato, presumendo che l'acquisto della sostanza in questione sia in qualche modo disponibile.

Tempo: Per scoprire quanto veleno è possibile realizzare in una settimana, il personaggio effettua una prova di Artigianato (preparare veleni) alla fine della settimana. Se la prova viene superata, il risultato della prova viene moltiplicato per la CD della prova. Il valore risultante è il valore in monete d'oro della quantità di veleno creata in quella settimana. Quando il totale delle monete d'oro create è pari o superiore al prezzo di mercato di una dose di veleno, quella dose è stata completata ed è pronta all'uso. Un creatore di veleni molto abile può creare più di una dose alla settimana. Se il creatore di veleni non supera la prova, quella settimana

TABELLA 3-6: VELENI

Veleno	Tipo	Danni iniziali	Danni secondari	Prezzo	CD della creazione
Anatema della vita	Ferimento CD 20 ²	1d6 Cos	1d6 Cos	2.000 mo	25
Angelo bruciante con ali di fumo	Inalazione CD 18	1d6 Car	2d6 Car	2.800 mo	27
Bile di balor	Contatto CD 25	1d6 For	1d6 For	1.000 mo	25
Distruggiocchi	Ferimento CD 22	Cecità	Cecità	500 mo	23
Fumo di sofferenza	Inalazione CD 20	1 a tutti i punteggi	1 a tutti i punteggi	1.200 mo	21
Ishentav	Inalazione CD 13	1d6 For	1d6 For	500 mo	25
Nebbia di Nourn	Inalazione CD 25	1d8 Cos	1d8 Cos	7.000 mo	35
Occhio del diavolo	Ferimento CD 21 ¹	1 punto di RI ³	1d3 punti di RI ³	1.000 mo	22
Soffio del basilisco	Inalazione CD 17 ¹	1d6 Cos	1d6 Cos	2.500 mo	26
Stella infame	Contatto CD 24 ²	2d6 For	2d6 For	6.000 mo	34
Succo di sasson	Contatto CD 18	1d4 Des	1d4 Des	500 mo	22
Urthanyk	Inalazione CD 19	1d6 For	1d6 For	2.000 mo	26
Veleno di bebilith	Ferimento CD 20	1d6 Cos	2d6 Cos	900 mo	20
Veleno di millepiedi Minuscolo	Ferimento CD 11	1 Des	1 Des	40 mo	15
Veleno di millepiedi Piccolo	Ferimento CD 11	1d2 Des	1d2 Des	90 mo	15
Veleno di millepiedi Medio	Ferimento CD 13	1d3 Des	1d3 Des	110 mo	15
Veleno di millepiedi Grande	Ferimento CD 16	1d4 Des	1d4 Des	150 mo	18
Veleno di millepiedi Enorme	Ferimento CD 18	1d6 Des	1d6 Des	210 mo	20
Veleno di millepiedi Mastodontico	Ferimento CD 26	1d8 Des	1d8 Des	950 mo	20
Veleno di millepiedi Colossale	Ferimento CD 36	2d6 Des	2d6 Des	2.900 mo	30
Veleno di ragno Minuscolo	Ferimento CD 11	1d2 For	1d2 For	90 mo	15
Veleno di ragno Piccolo	Ferimento CD 11	1d3 For	1d3 For	100 mo	15
Veleno di ragno Medio	Ferimento CD 13	1d4 For	1d4 For	150 mo	18
Veleno di ragno Grande	Ferimento CD 16	1d6 For	1d6 For	175 mo	18
Veleno di ragno Enorme	Ferimento CD 22	1d8 For	1d8 For	1.000 mo	20
Veleno di ragno Mastodontico	Ferimento CD 31	2d6 For	2d6 For	2.500 mo	26
Veleno di ragno Colossale	Ferimento CD 35	2d8 For	2d8 For	3.000 mo	28
Veleno di scorpione Minuscolo	Ferimento CD 11	1d2 For	1d2 For	90 mo	15
Veleno di scorpione Piccolo	Ferimento CD 11	1d3 For	1d3 For	100 mo	15
Veleno di scorpione Medio	Ferimento CD 15	1d4 For	1d4 For	175 mo	18
Veleno di scorpione Grande	Ferimento CD 18	1d6 For	1d6 For	200 mo	20
Veleno di scorpione Enorme	Ferimento CD 26	1d8 For	1d8 For	1.200 mo	25
Veleno di scorpione Mastodontico	Ferimento CD 36	2d6 For	2d6 For	3.000 mo	32
Veleno di scorpione Colossale	Ferimento CD 54	2d8 For	2d8 For	9.000 mo	35

¹ Influenza anche quegli esterni normalmente immuni al veleno.

² Il danno inferto è di tipo infame.

³ I danni alla RI guariscono allo stesso ritmo dei danni alle caratteristiche.

na non è riuscito a creare nulla. Se il creatore di veleni fallisce la prova di 5 o più, i materiali grezzi vengono rovinati e devono essere acquistati di nuovo.

Utilizzare l'abilità Alchimia: Quei personaggi dotati dell'abilità Alchimia possono usarla al posto di Artigianato (preparare veleni), ma in tal caso subiranno una penalità di circostanza -4 alle prove relative alla creazione dei veleni.

Raccolta di sostanza velenosa: A causa della procedura di raffinamento, le sostanze velenose grezze ricavate dalle creature non hanno lo stesso valore di una dose di veleno normale. Non esiste alcun mercato che venda materiale grezzo per la creazione dei veleni, in quanto l'uso dei veleni spesso è illegale, o comunque assai raramente riconosciuto. Quei personaggi che decidono di dare la caccia alle creature che producono le sostanze velenose avranno grosse difficoltà a trovare compratori per le carcasse degli animali velenosi. Se ci riescono, solitamente otterranno 1/6 del costo di una dose della versione raffinata di quel veleno.

NUOVI VELENI

I veleni della Tabella 3-6 vanno ad aggiungersi a quelli descritti nella *Guida del DUNGEON MASTER*. Alcuni sono chiaramente derivati da alcuni mostri velenosi descritti nel *Manuale dei Mostri*, mentre altri sono il risultato del lavoro dei creatori di veleno più malvagi.

VELENI PSICHICI

I veleni psichici sono un tipo particolare di maledizione intenzionale scagliata su una creatura, un oggetto o un'area, e quasi sempre sono il risultato di un incantesimo *veleno psichico*. I veleni psichici vengono usati come trappole allo stesso modo in cui un veleno a contatto viene usato su un forziere pieno di oggetti di valore. Un veleno psichico è una tossina magica che influenza coloro che lanciano determinati tipi di incantesimi sulla creatura, sull'oggetto o sull'area colpita.

Se un incantatore lancia un incantesimo di divinazione o di influenza mentale su un oggetto o un'area influenzata da un veleno psichico, o su una creatura all'interno di un'area avvelenata, l'incantatore deve superare immediatamente un tiro salvezza (la cui CD è determinata dall'incantesimo *veleno psichico*). Quegli incantatori che non superano il loro tiro salvezza subiscono l'effetto del veleno psichico, costituito dai danni iniziali riportati nella Tabella 3-7. Sia che il tiro salvezza abbia avuto successo o meno, l'incantatore deve superare un altro tiro salvezza 1 minuto dopo per evitare i danni secondari (come accadrebbe con un veleno normale).

Ogni veleno psichico è associato a un livello minimo. Un incantatore o un creatore di oggetti deve essere di livello pari o superiore a quello indicato, per poter utilizzare quel particolare veleno psichico al momento di creare un oggetto o di lanciare un incantesimo *veleno psichico*.

TABELLA 3-7: VELENI PSICHICI

Veleno	Bersaglio	Danni iniziali	Danni secondari	Livello minimo
Darin-tasith	Creatura	1d6 Int	1d6 Int	7°
Karadrach	Creatura	1d6 Sag	1d6 Sag	7°
Estadrach	Creatura	1d8 Sag	2d8 Sag	9°
Stradda	Creatura o oggetto	1d6 Car	1d6 Car	8°
Nishita	Oggetto	1d6 Int	1d6 Int	7°
Vashita	Oggetto	1d6 Sag	1d6 Sag	7°
Lanshita	Oggetto	2d6 Car	2d6 Car	11°
Unlyn blu	Area	1d6 Int	1d6 Int	8°
Unlyn rosso	Area	1d6 Sag	1d6 Sag	8°
Unlyn ambrato	Area	1d6 Car	1d6 Car	8°
Unlyn viola	Area	1d6 Int	2d6 Int	10°
Unlyn nero	Area	1d6 Int, 1d6 Sag, 1d6 Car	1d6 Int, 1d6 Sag, 1d6 Car	13°

COMPONENTI MATERIALI

Alcune componenti materiali speciali sono necessarie per lanciare alcuni incantesimi malvagi (vedi Capitolo 6). Se una particolare componente non viene nominata nella Tabella 3-8, il suo prezzo è trascurabile e la componente è compresa nella sacca delle componenti dell'incantatore.

Per 10 mo aggiuntive, qualsiasi componente materiale può essere magicamente preservata, ritardando la decomposizione e il decadimento naturale di 24 ore.

TABELLA 3-8: COMPONENTI PER INCANTESIMI MALVAGI

Componente	Prezzo
Agonia (dolore liquido)	200 mo
Anima in forma larvale	250 mo
Anima nel ricettacolo	200 mo
Carne di demone	5 mo
Cervello di umanoide	4 mr
Cervello di yugoloth	5 mo
Cuore di demone	18 mo
Cuore di diavolo	20 mo
Cuore di drago cromatico	6 mo
Cuore di drago metallico	7 mo
Cuore di umanoide	1 ma
Dito di umanoide	1 mr
Fiala di sangue umanoide	3 mr
Fluido cerebrale bestiale	3 ma
Frammento di melma grigia o ameba paglierina	5 ma
Frammento di pelliccia o pelle di licanthropo	7 ma
Lingua di una creatura in grado di parlare	3 mr
Mano di umanoide	3 mr
Occhio di umanoide	3 mr
Oso di umanoide	1 mr
Piuma di una creatura intelligente	20 mo
Piuma di vrock (soltanto una per immondo utilizzabile)	1 mo

COMPONENTI OPZIONALI

Alcune componenti malvagie sono opzionali (e non vengono menzionate assieme alle altre componenti nel testo descrittivo dell'incantesimo). Queste componenti a volte aumentano la potenza di un incantesimo malvagio; la componente viene comunque consumata, che sia d'aiuto o meno. Un incantatore può utilizzare soltanto una componente opzionale quando lancia un incantesimo malvagio, quindi usare due cuori di umanoidi o il cuore e il cervello di un umanoide non migliorerà le probabilità di successo dell'incantatore.

Come accade per tutte le altre componenti magiche, l'incantatore deve toccare la componente opzionale per l'incantesimo malvagio e deve tenerla bene in mostra affinché funzioni. Queste componenti opzionali possono essere applicate soltanto agli incantesimi dotati del descrittore male.

Di seguito vengono riportate le descrizioni delle componenti opzionali aggiuntive descritte nella Tabella 3-8.

Agonia (dolore liquido): Il dolore distillato in forma liquida (vedi "Dolore come potere" nel Capitolo 2), estratto attraverso certi oggetti o incantesimi, aumenta automaticamente il livello effettivo dell'incantatore di un singolo incantesimo di +2. Questo incremento non è cumulativo a precedenti applicazioni del dolore liquido o a qualsiasi altro bonus di livello effettivo dell'incantatore.

Anima in forma larvale: Applicando questa componente a un incantesimo, si incrementa la CD del tiro salvezza di 2. Le anime in forma larvale possono essere trovate in natura solo su uno dei Piani Inferiori (vedi Capitolo 7).

Anima nel ricettacolo: Applicando questa componente a un incantesimo, si ottiene un bonus profano di +10 alla prova di livello dell'incantatore effettuata per oltrepassare la



resistenza degli incantesimi. Le anime racchiuse in un ricettacolo sono normalmente il risultato di incantesimi come *legare anima* e *intrappolare l'anima*.

Cervello di umanoide: Applicando questa componente a un incantesimo, si ottiene una possibilità del 50% di raddoppiare il suo raggio di azione. Il cervello deve essere intatto e fresco (o preservato).

Cervello di yugoloth: Applicando questa componente a un incantesimo, si ottiene una probabilità del 10% di negare qualsiasi tiro salvezza contro quell'effetto. Esiste anche una probabilità del 10% che l'incantesimo influenzi l'incantatore, oltre l'area o il bersaglio, senza consentire alcun tiro salvezza. Le due prove vanno effettuate indipendentemente l'una dall'altra. Il cervello deve appartenere a uno yugoloth (o a qualche altro immondo malvagio neutrale) di almeno 10 DV, e deve essere essiccato e ridotto in polvere.

Cuore di demone: Applicando questa componente a un incantesimo, si ottiene una possibilità del 25% di incrementare il danno inferto dall'incantesimo del 10%. Il cuore deve appartenere a un demone di almeno 6 DV e deve essere asciugato e indurito fino a diventare simile a una gemma.

Cuore di diavolo: Applicando questa componente a un incantesimo, si ottiene una probabilità del 10% di mantenere l'incantesimo preparato anche dopo che è stato lanciato. Quegli incantatori che non preparano gli incantesimi non traggono alcun vantaggio da questa componente. Il cuore deve appartenere a un diavolo di almeno 6 DV e deve essere asciugato e indurito fino a diventare simile a una gemma.

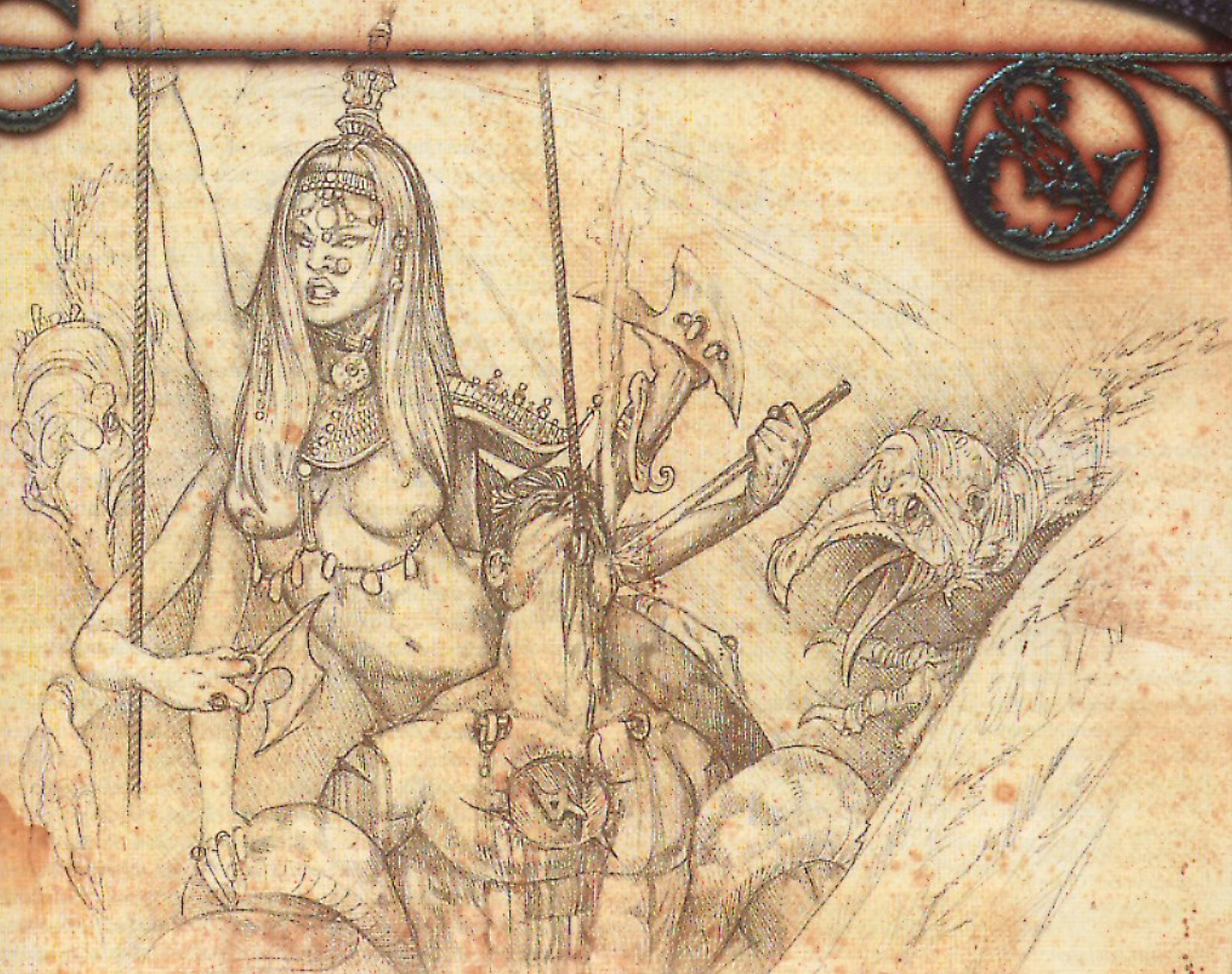
Cuore di drago cromatico: Se questa componente viene applicata a un incantesimo che infligge danni, esiste una possibilità del 30% che l'incantesimo infligga ulteriori +2d6 danni a un bersaglio di allineamento buono. Il cuore deve appartenere a un drago di almeno 15 DV e deve essere asciugato e indurito fino a diventare simile a una gemma.

Cuore di drago metallico: Se questa componente viene applicata a un incantesimo che infligge danni, esiste una probabilità del 30% che la CD del tiro salvezza contro l'incantesimo subisca un incremento di +1. Il cuore deve appartenere a un drago di almeno 15 DV e deve essere asciugato e indurito fino a diventare simile a una gemma.

Cuore di umanoide: Applicando questa componente a un incantesimo, si ottiene una possibilità del 25% di incrementare il livello effettivo dell'incantatore di +2. Il cuore deve essere intatto e ben conservato (ancora sanguinante).

Dito di umanoide: Applicando questa componente a un incantesimo che richiede un attacco di contatto (in mischia o a distanza), si ottiene una probabilità del 40% di ricevere un bonus profano al tiro per colpire. Il dito deve essere intatto e ben conservato (ancora sanguinante).

Occhio di bambino umanoide: Applicando questa componente a un incantesimo, si ottiene una probabilità del 20% di raddoppiare la sua durata. L'occhio deve essere intatto e fresco (o preservato).



Questo volume introduce un nuovo tipo di talenti: i talenti infami. Soltanto i personaggi intelligenti di allineamento malvagio possono utilizzare i talenti infami. I talenti infami vengono concessi ai personaggi da qualche potente entità malvagia: un dio, un demone o qualcosa di analogo. In quanto tali, i talenti infami sono considerati più vicini alle capacità soprannaturali che non a quelle straordinarie. Alcuni DM potrebbero richiedere a un personaggio desideroso di ottenere un talento infame di effettuare un rituale speciale o di stringere un patto vero e proprio con una creatura del male. Tale creatura (a discrezione del DM) potrebbe anche avere la capacità di revocare il talento, se il personaggio dovesse deluderlo.

AMANTE DEI LICH [INFAME]

Concedendosi ripetuti atti sessuali perversi con i non morti, il personaggio acquisisce terribili poteri.

Prerequisiti: Marchio Malvagio.

Beneficio: I non morti privi di volontà vedono il personaggio come una creatura non morta. Il personaggio, che nell'aspetto si fa sempre più simile a un non morto, acquisisce un bonus di circostanza +1 ai tiri salvezza contro gli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, sordimento e malattia.

AMICO DEI PARASSITI [INFAME]

I parassiti si comportano meglio del normale nei confronti del personaggio.

Prerequisiti: Car 15.

Beneficio: Se un parassita sta per attaccare un personaggio, il personaggio può effettuare una prova di Carisma (CD 20). Se la prova viene superata, i parassiti si rifiutano di attaccarlo per le 24 ore successive.

ANATEMA DEI MORTALI [GENERALE]

La creatura può rendere una delle sua capacità magiche particolarmente letale per i mortali.

Beneficio: Una capacità di anatema dei mortali è una capacità magica in grado di infliggere 2d6 danni aggiuntivi se usata contro i non esterni viventi, ma soltanto metà di tale danno (arrotondato per difetto) contro gli esterni, i non morti e i costrutti. Ad esempio, un *cono di freddo* anatema dei mortali lanciato da un gelugon che normalmente infliggerebbe 45 danni, ora infligge $45 + 2d6$ danni su un umanoide, ma soltanto 22 danni su una strega notturna. Le creature immuni al freddo (indipendentemente dal loro tipo) non subiscono alcun danno da un *cono di freddo* anatema dei mortali.

L'anatema dei mortali può essere applicato a ognuna delle capacità magiche della creatura per cinque volte al giorno, sebbene il talento non consenta alla creatura di superare il normale limite d'uso giornaliero per nessuna delle capacità. Quindi, se un gelugon sceglie di applicare Anatema dei Mortali alla sua capacità di *cono di freddo*, potrà usare un *cono di freddo* anatema dei mortali fino a cinque volte al giorno. Dopo di che, potrà ancora utilizzare la sua capacità di *cono di freddo* normalmente (dal momento che può usare *cono di freddo* a volontà).

Speciale: Questo talento può essere selezionato più volte. Ogni volta che viene scelto, la creatura può applicarlo alle sue capacità magiche cinque volte aggiuntive al giorno.

TABELLA 4-1: TALENTI

Talenti generali	Prerequisiti
Anatema dei Mortali	—
Capacità Magica Corrotta	Qualsiasi allineamento malvagio
Capacità Magica Potenziata	—
Capacità Magica Rafforzata	—
Capacità Magica Rapida	—
Capacità Magica Violata	—
Immunità al Veleno	—
Incantesimo Focalizzato Maligno	Qualsiasi allineamento malvagio
Resistenza agli Incantesimi Rafforzata	Qualsiasi allineamento malvagio
Talenti di metamagia	Prerequisiti
Incantesimi Corrotti	Qualsiasi allineamento malvagio
Incantesimi Violati	Qualsiasi allineamento malvagio
Talenti infami	Prerequisiti
Amante dei Lich	Marchio Malvagio
Amico dei Parassiti	Car 15
Attacco Naturale Infame	Attacco naturale che infligga almeno 1d8 danni, Bonus di attacco base +5
Colpo Armato Infame	Car 15, Arma Focalizzata
Colpo Ki Infame	Car 15, Colpo Senz'armi Migliorato
Deformità (Mani Artigliate)	Deformità Volontaria
Deformità (Obeso)	Deformità Volontaria
Deformità (Occhi)	Deformità Volontaria
Deformità (Scheletrico)	Deformità Volontaria
Deformità (Volto)	Deformità Volontaria
Deformità Volontaria	—
Discepolo dell'Oscurità	—
Lingua Oscura	Bonus ai tiri salvezza base sulla Volontà +5, Int 15, Car 15
Marchio Malvagio	—
Padronanza dei Sacrifici	Sag 15
Servitore di un Demone	—

ATTACCO NATURALE INFAME [INFAME]

Il personaggio può incanalare energia malvagia nei suoi attacchi naturali.

Prerequisiti: Attacco naturale che infligga almeno 1d8 danni, bonus di attacco base +5.

Beneficio: Ogni volta che un personaggio infligge danni con il suo attacco naturale, infligge 1 danno infame aggiuntivo.

CAPACITÀ MAGICA CORROTTA [GENERALE]

Una delle capacità magiche della creatura viene potenziata dal male. Tramite un patto oscuro, la creatura viene infusa di energia sacrilega.

Prerequisiti: Qualsiasi allineamento malvagio.

Beneficio: Questo talento aggiunge il descrittore male a una qualsiasi capacità magica. Inoltre, se la capacità magica infligge danni, metà dei danni (arrotondati per difetto) diventano danni sacrileghi. Ad esempio, se una palla di fuoco corrotta di un diavolo della fossa infligge un totale di 35 danni, metà dei danni (18) saranno danni da fuoco e metà (17) saranno danni sacrileghi. Eventuali creature non malvagie immuni al fuoco subirebbero comunque 17 danni sacrileghi.

Ognuna delle capacità magiche della creatura può essere corrotta per tre volte al giorno, sebbene il talento non consenta alla creatura di superare il normale limite d'uso giornaliero per nessuna delle capacità. Quindi, se un diavolo della fossa sceglie di corrompere la sua capacità di palla di fuoco, potrà usare una palla di fuoco corrotta fino a tre volte al giorno. Dopo di che, potrà ancora utilizzare la sua capacità di palla di fuoco normalmente (dal momento che può usare palla di fuoco a volontà), oppure potrà corrompere un'altra

delle sue capacità magiche, come ad esempio sciame di me-teore.

Speciale: Questo talento può essere selezionato più volte. Ogni volta che viene scelto, la creatura può applicarlo alle sue capacità magiche tre volte aggiuntive al giorno.

CAPACITÀ MAGICA POTENZIATA [GENERALE]

La creatura è in grado di usare una capacità magica con un effetto potenziato.

Beneficio: Tutti gli effetti numerici variabili di una capacità magica potenziata vengono incrementati della metà. Una capacità magica potenziata infligge danni aggiuntivi pari alla metà di quelli normali, cura un numero aggiuntivo di punti ferita pari alla metà di quelli normali, influenza un numero aggiuntivo di bersagli pari alla metà di quelli influenzati normalmente, e così via. Ad esempio, il dardo incantato potenziato di una strega notturna infligge una volta e mezzo i danni che infligge normalmente (tirare 1d4+1 e moltiplicare il risultato per 1,5 per ogni dardo). I tiri salvezza e le prove contrapposte (come quelle effettuate da un personaggio che lancia *dissolvi magie*) non vengono influenzate. Le capacità magiche prive di variabili casuali non vengono influenzate.

Ognuna delle capacità magiche della creatura può essere potenziata per due volte al giorno, sebbene il talento non consenta alla creatura di superare il normale limite d'uso giornaliero per nessuna delle capacità. Quindi, se una strega notturna sceglie di corrompere la sua capacità di dardo incantato, potrà usare un dardo incantato potenziato fino a due volte al giorno. Dopo di che, potrà ancora utilizzare la sua capacità di dardo incantato normalmente (dal momento che può usare dardo incantato a volontà), oppure potrà corrompere un'altra delle sue capacità magiche, come ad esempio sonno.

Speciale: Questo talento può essere selezionato più volte. Ogni volta che viene scelto, la creatura può applicarlo alle sue capacità magiche due volte aggiuntive al giorno.

CAPACITÀ MAGICA RAFFORZATA [GENERALE]

Resistere a una delle capacità magiche della creatura diventa più difficile rispetto al normale.

Beneficio: La Classe Difficoltà (CD) del tiro salvezza di una capacità magica rafforzata viene incrementata di +2. Ognuna delle capacità magiche della creatura può essere rafforzata per tre volte al giorno, sebbene il talento non consenta alla creatura di superare il normale limite d'uso giornaliero per nessuna delle capacità. Quindi, se un succube sceglie di rafforzare la sua capacità di suggestione, potrà usare una suggestione rafforzata fino a tre volte al giorno. Dopo di che, potrà ancora utilizzare la sua capacità di suggestione normalmente (dal momento che può usare suggestione a volontà), oppure potrà rafforzare un'altra delle sue capacità magiche, come ad esempio charme sui mostri.

Speciale: Questo talento può essere selezionato più volte. Ogni volta che viene scelto, la creatura può applicarlo alle sue capacità magiche tre volte aggiuntive al giorno.

CAPACITÀ MAGICA RAPIDA [GENERALE]

La creatura è in grado di usare una delle sue capacità magiche con la rapidità del pensiero.

Beneficio: Usare una capacità magica rapida è un'azione gratuita che non comporta alcun attacco di opportunità. La creatura può eseguire un'altra azione (compreso l'uso di un'altra capacità magica) nello stesso round in cui usa una capacità magica rapida. Le creature possono usare soltanto una

capacità magica rapida per round. Una capacità magica che riproduce un incantesimo con un tempo di lancio superiore a 1 round completo non può essere resa rapida.

Ognuna delle capacità magiche della creatura può essere resa rapida solo una volta al giorno, e il talento non consente alla creatura di superare il normale limite d'uso giornaliero per nessuna delle capacità. Quindi, se un demone sceglie di corrompere la sua capacità di *oscurità*, non può usare un'altra *oscurità* rapida nella stessa giornata, sebbene possa ancora utilizzare la sua capacità di *oscurità* normalmente (dal momento che può usare *oscurità* a volontà), oppure può corrompere un'altra delle sue capacità magiche, come ad esempio *dissacrare*.

Speciale: Questo talento può essere selezionato più volte. Ogni volta che viene scelto, la creatura può applicarlo alle sue capacità magiche una volta aggiuntiva al giorno.

CAPACITÀ MAGICA VIOLATA [GENERALE]

Le capacità magiche del personaggio vengono corrotte dal male in modo particolare.

Beneficio: Questo talento aggiunge il descrittore male a una qualsiasi capacità magica. Inoltre, se la capacità magica infligge danni, metà dei danni (arrotondati per difetto) diventano danni infami. Ad esempio, se un *fulmine* corrotto di cornugon infligge un totale di 35 danni, metà dei danni (18) saranno danni da elettricità e metà (17) saranno danni da elettricità infame. Eventuali creature immuni all'elettricità non subiscono alcun danno da un *fulmine* violato.

Ognuna delle capacità magiche della creatura può essere violata per due volte al giorno, sebbene il talento non consenta alla creatura di superare il normale limite d'uso giornaliero per nessuna delle capacità. Quindi, se un cornugon sceglie di violare la sua capacità di *fulmine*, potrà usare un *fulmine* violato fino a due volte al giorno. Dopo di che, potrà ancora utilizzare la sua capacità di *fulmine* normalmente per una volta (dal momento che può usare *fulmine* per tre volte al giorno), oppure potrà violare un'altra delle sue capacità magiche, come ad esempio *palla di fuoco*.

Speciale: Questo talento può essere selezionato più volte. Ogni volta che viene scelto, la creatura può applicarlo alle sue capacità magiche due volte aggiuntive al giorno.

COLPO ARMATO INFAME [INFAME]

Il personaggio può incanalare energia malvagia nei colpi delle sue armi.

Prerequisiti: Car 15, Arma Focalizzata relativo all'arma scelta.

Beneficio: Ogni volta che un personaggio infligge danni con un tipo specifico di arma, infligge 1 danno infame aggiuntivo.

Speciale: Un personaggio può selezionare questo talento più volte, scegliendo ogni volta un tipo di arma diverso.

COLPO KI INFAME [INFAME]

Il personaggio può incanalare energia malvagia nel suo colpo senz'armi.

Prerequisiti: Car 15, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Beneficio: Ogni volta che un personaggio infligge danni con il suo colpo senz'armi, infligge 1 danno infame aggiuntivo.

DEFORMITÀ (MANI ARTIGLIATE) [INFAME]

Attraverso una mutilazione autoinflitta, il personaggio sviluppa braccia e mani deformi che terminano con artigli affilati.

Prerequisiti: Deformità Volontaria.

Beneficio: Il personaggio è in grado di infliggere 1d6 danni con un attacco senz'armi tramite artigli. Il personaggio viene considerato armato anche quando è senz'armi.

Speciale: Il personaggio non provoca attacchi di opportunità quando attacca senz'armi, e minaccia le aree attorno a lui anche quando è disarmato.

DEFORMITÀ (OBESO) [INFAME]

Ingozzandosi volontariamente e divorando cibo in quantità, il personaggio diventa obeso. Ingrassa in modo debordante e raggiunge almeno il triplo del peso normale delle creature del suo tipo.

Prerequisiti: Deformità Volontaria.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di deformità +2 alla Costituzione e una penalità di deformità -2 alla Destrezza. Inoltre, acquisisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Intimidire e ai tiri salvezza contro il veleno.

Speciale: Un personaggio dotato di questo talento non può scegliere il talento Deformità (Scheletrico).

DEFORMITÀ (OCCHI) [INFAME]

Il personaggio si è scavato un buco nella fronte nel tentativo di aggiungere un terzo occhio, oppure ha sfregiato in modo soprannaturale uno dei suoi occhi normali.

Prerequisiti: Deformità Volontaria.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare *vedere invisibilità* per 1 minuto al giorno.

Speciale: Il personaggio subisce una penalità di deformità -2 alle prove di Cercare e Osservare.

DEFORMITÀ (SCHELETRICO) [INFAME]

Affamandosi volontariamente e attraverso altre macabre pratiche, il personaggio dimagrisce fino all'osso. Ha l'aspetto di uno scheletro e il suo peso diventa la metà di quello di una creatura del suo tipo.

Prerequisiti: Deformità Volontaria.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di deformità +2 alla Destrezza e una penalità di deformità -2 alla Costituzione. Inoltre, acquisisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Artista della Fuga e di Intimidire.

Speciale: Un personaggio dotato di questo talento non può scegliere il talento Deformità (Obeso).

DEFORMITÀ (VOLTO) [INFAME]

Attraverso una mutilazione autoinflitta, il personaggio sviluppa un volto deforme e mostruoso.

Prerequisiti: Deformità Volontaria.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di circostanza +2 alle prove di Intimidire e un bonus di deformità +2 alle prove di Diplomazia quando ha a che fare con creature malvagie di tipo diverso.

DEFORMITÀ VOLONTARIA [INFAME]

Attraverso cicatrici, mutilazioni autoinferte e suppellicce ai poteri oscuri, il personaggio sfigura il suo stesso corpo.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di deformità +2 alle prove di Intimidire.

DISCEPOLO DELL'OSCURITÀ [INFAME]

Il personaggio si sottomette formalmente ad un arcidiavolo. In cambio della sua obbedienza, gli viene concessa una quantità limitata di potere.

Beneficio: Per una volta al giorno, nel momento in cui compie un atto malvagio, il personaggio può appellarsi al suo patrono diabolico e aggiungere un bonus di fortuna +1 a un singolo tiro del dado.

Speciale: Una volta che un personaggio ha scelto questo

talento, non può sceglierlo di nuovo; non può essere il discepolo di più di un diavolo e non può scegliere il talento Servitore di un Demone.

IMMUNITÀ AL VELENO [GENERALE]

Dopo una prolungata esposizione a un veleno o a una tossina, il personaggio diventa immune ai suoi effetti.

Beneficio: Il personaggio diventa immune a un veleno specifico (scelto dal DM o dal giocatore del personaggio), che si tratti di un veleno da applicare alla lama, di una sostanza velenosa di una specifica creatura o di una qualsiasi altra sostanza. Il personaggio acquisisce anche un bonus di circostanza +1 ai tiri salvezza contro gli altri veleni.

Speciale: Un personaggio può selezionare questo talento più volte, scegliendo ogni volta un veleno diverso. Il bonus di +1 contro gli altri veleni non è cumulativo, in quanto le circostanze di immunità a ogni veleno sono, all'atto pratico, sempre le stesse.

INCANTESIMI CORROTTI [METAMAGIA]

Il personaggio può trasformare uno dei suoi incantesimi in una versione malvagia grazie a un patto stretto con una potenza malvagia.

Prerequisiti: Qualsiasi allineamento malvagio.

Beneficio: Questo talento aggiunge il descrittore male a un qualsiasi incantesimo. Inoltre, se l'incantesimo infligge danni, metà dei danni diventano danni sacrileghi. Ad esempio, una *palla di fuoco* corrotta, lanciata da un mago di 6° livello, infligge 6d6 danni: 3d6 danni da fuoco e 3d6 danni sacrileghi. Quindi, anche le creature immuni al fuoco possono subire 3d6 danni. L'incantesimo corrotto utilizza uno slot incantesimo di un livello più alto rispetto al livello effettivo dell'incantesimo.

Speciale: Un personaggio può usare questo talento più volte, scegliendo ogni volta un incantesimo diverso.

INCANTESIMI VIOLATI [METAMAGIA]

Il personaggio può trasformare uno dei suoi incantesimi in un incantesimo malvagio, e le ferite inferte da quell'incantesimo saranno corrotte dalla più empia delle energie malvagie.

Prerequisiti: Qualsiasi allineamento malvagio.

Beneficio: Questo talento aggiunge il descrittore male a un qualsiasi incantesimo. Inoltre, se l'incantesimo infligge danni, metà dei danni diventano danni infami. Ad esempio, un *fulmine* violato, lanciato da un mago di 8° livello, infligge 8d6 danni: 4d6 danni da elettricità e 4d6 danni da elettricità infame (le creature immuni all'elettricità, tuttavia, non subiranno alcun danno). Un incantesimo violato utilizza uno slot incantesimo di un livello più alto rispetto al livello effettivo dell'incantesimo.

Speciale: Un personaggio può usare questo talento più volte, scegliendo ogni volta un incantesimo diverso.

INCANTESIMO FOCALIZZATO MALIGNO [GENERALE]

Gli incantesimi del personaggio dotati del descrittore male sono più potenti del normale grazie a un patto stretto con una potenza malvagia.

Prerequisiti: Qualsiasi allineamento malvagio.

Beneficio: La CD dei tiri salvezza contro tutti gli incantesimi del personaggio dotati del descrittore male viene aumentata di +2.

LINGUA OSCURA [GENERALE]

Il personaggio apprende come usare un linguaggio che racchiude grandi poteri oscuri.

Prerequisiti: Bonus ai tiri salvezza base sulla Volontà +5,

Int 15, Car 15.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare la Lingua Oscura per infondere paura e disprezzo negli altri, per lanciare con più facilità gli incantesimi malvagi, per creare oggetti magici malvagi e per indebolire gli oggetti fisici (vedi "Lingua Oscura", nel Capitolo 2).

Normale: Chi tenta di pronunciare parole in Lingua Oscura senza essere stato addestrato ad usarne il suo terribile potere va sempre incontro a una morte immediata. Fortunatamente, è impossibile costringere qualcuno a usare la Lingua Oscura contro la propria volontà, dal momento che pronunciare le sue parole esige uno sforzo immane.

Speciale: Il personaggio acquisisce un bonus di circostanza +4 ai tiri salvezza effettuati quando qualcuno utilizza la Lingua Oscura contro di lui.

MARCHIO MALVAGIO [INFAME]

Il personaggio viene fisicamente marchiato per sempre come servitore di un potere malvagio a lui superiore, o come un nemico a cui non importa apparire come qualcuno che cerca soltanto morte, distruzione e dolore per gli altri. Il simbolo è immediatamente riconoscibile nella sua perversione, un marchio di depravazione talmente estremo da rivelare a tutti coloro che lo vedono, oltre ogni dubbio, che colui che lo porta è per sempre asservito alle potenze più oscure.

Beneficio: Le creature malvagie riconoscono automaticamente il simbolo con cui il personaggio è stato marchiato come un simbolo della sua depravazione o del suo asservimento a un potente patrono, anche se l'identità specifica del patrono non viene rivelata apertamente. Il personaggio acquisisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Diplomazia e di Intimidire effettuate contro le creature malvagie.

PADRONANZA DEI SACRIFICI [INFAME]

Il personaggio è abile nell'immolare sacrifici viventi alle divinità malvagie o agli immondi.

Prerequisiti: Sag 15.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus profano di +4 alle prove di Conoscenze (religioni) da effettuare quando immola un sacrificio.

Normale: Senza questo talento, un personaggio impegnato ad effettuare un sacrificio esegue una normale prova di Conoscenze (religioni), modificata nel modo descritto nel Capitolo 2.

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI RAFFORZATA [GENERALE]

Stringendo un patto con una potenza malvagia, il personaggio si rende ancora più resistente alla magia.

Prerequisiti: Qualsiasi allineamento malvagio.

Beneficio: Se il personaggio è già dotato di una resistenza agli incantesimi innata, ottiene un bonus profano di +2 al suo punteggio di resistenza agli incantesimi già esistente.

SERVITORE DI UN DEMONE [INFAME]

Il personaggio si sottomette formalmente a un principe dei demoni. In cambio della sua obbedienza, gli viene concessa una quantità limitata di potere.

Beneficio: Per una volta al giorno, nel momento in cui compie un atto malvagio, il personaggio può appellarsi al suo patrono demoniaco e aggiungere un bonus di fortuna +1 a un singolo tiro del dado.

Speciale: Una volta che un personaggio ha scelto questo talento, non può sceglierlo di nuovo; non può essere il discepolo di più di un demone e non può scegliere il talento Discepolo dell'Oscurezza.



Anche se vengono chiamate classi di prestigio, molte delle classi che seguono attirano quei personaggi che desiderano il potere nudo e crudo, non il prestigio. Chi sceglie di essere un servitore di Juiblex, ad esempio, difficilmente godrà degli applausi delle folle: molto più probabilmente condurrà oscuri rituali nelle fognature sotto il palazzo reale. Nella maggior parte dei luoghi civilizzati, i culti dei demoni e dei diavoli vengono ripudiati da quasi tutta la popolazione, se non addirittura direttamente proibiti dalla legge. Ne consegue che i servitori e i discepoli di seguito descritti svolgono buona parte del loro lavoro di nascosto. Spesso assumono l'aspetto di appartenenti ad altre classi per nascondere la loro vera natura. Un servitore di Orcus potrebbe sfoggiare il simbolo sacro appartenente a un altro dio, mentre un discepolo di Mefistofele potrebbe impugnare un bastone ferrato e portarsi dietro un topo fingendo di chiamarlo "il mio famiglia".

Nelle società malvagie, le cose funzionano al contrario. Se gli adoratori di un principe dei demoni o di un arcidiacono rivestono un ruolo di potere e di influenza in un luogo particolare, allora i vari servitori e discepoli descritti in questo capitolo sono liberi di agire apertamente. Le società malvagie sono spesso rifugi assai ambiti dai personaggi malvagi, che laggiù possono finalmente evitare la messinscena di dover apparire come in realtà non sono. Se il culto di Asmodeus governa una città, i discepoli di Asmodeus sono i padroni delle attività cittadine quotidiane, o quantomeno esercitano una grande influenza su coloro che governano la città.

I servitori e i discepoli di alto livello rivestono un ruolo importante in quelle campagne che fanno uso di un ar-

ciadiavolo o di un principe dei demoni come nemici: sono un ottimo incrocio tra il tipico servitore e la mente pianificatrice. I personaggi di basso livello si scontreranno con i cultisti e le altre pedine coinvolte nel piano dell'arci-immondo. I personaggi di alto livello potrebbero sopravvivere a una battaglia con l'arci-immondo stesso. A un livello intermedio, i personaggi potrebbero affrontare i servitori di livello medio-alto e quei discepoli dotati della capacità e delle connessioni necessarie per fungere come emissari dell'arci-immondo stesso.

Altre delle classi di prestigio descritte in questo capitolo non sono collegate ai principi dei demoni o agli arcidiaconi. I demonologi e i diabolisti studiano e stringono patti (rispettivamente con i demoni e con i diavoli) in termini più generici, piuttosto che vincolarsi a uno specifico principe dei demoni o a un arcidiacono. I maghi cancrena utilizzano la sporizia, le malattie e la putrefazione come fonti di potere e i signori dei parassiti si assicurano i favori degli insetti e di altre creature simili. I succhiavita sono vampiri in grado di utilizzare il sangue trafugato per i loro scopi oscuri, mentre i divoratori di anime fanno la stessa cosa con l'energia vitale che sottraggono agli altri. I cacciatori di mortali sono demoni che indossano la pelle delle loro vittime. I combattenti dell'oscurità utilizzano la magia nera per migliorare la loro bravura in combattimento. E, infine, i sacerdoti-ur risucchiano energia magica alle divinità stesse.

CACCIATORE DI MORTALI

Anche se gli immondi danno grande valore alle anime dei mortali sviate sul sentiero del male, a volte capita che un mortale debba essere ucciso e basta. Un tale mortale costituisce un ostacolo ai piani malvagi di un potente immondo, e così diventa il bersaglio di un cacciatore di mortali.

I cacciatori di mortali sono immondi specializzati nell'uccisione dei mortali. Ai fini di questa classe di prestigio, per "mortale" si intende qualsiasi creatura che non appartenga ai tipi degli esterni, dei non morti, dei costrutti o dei folletti.

Per tenere in esercizio le loro doti di cacciatori, gli immondi a volte catturano i mortali e li trascinano nei loro reami infernali, per poi lasciarli liberi di scappare, concedere loro un certo vantaggio e infine mettersi al loro inseguimento. Un cacciatore di mortali non solo è bravo a seguire le tracce e a uccidere i mortali, ma impara anche a usare le pelli dei mortali per creare dei travestimenti in modo da potersi infiltrare nelle società dei mortali e ingannare le loro vittime, attirandole in trappola.

Se un cacciatore di mortali appartiene a una classe di personaggio, quasi sempre si tratta di un ranger o di un guerriero. I cacciatori di mortali solitamente lavorano da soli, ma a volte usano alcuni immondi inferiori come truppe d'assalto o per far scattare una trappola o un'imboscata. Solitamente fanno uso di segugi (ululatori, belve distorcanti, segugi infernali e altre creature analoghe) quando partono per una caccia.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un cacciatore di mortali, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Tipo: Qualsiasi esterno.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenza delle Terre Selvagge 5 gradi, Muoversi Silenziosamente 3 gradi, Parlare Linguaggi (Comune).

Talenti: Anatema dei Mortali, Seguire Tracce, Sensi Acuti.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del cacciatore di mortali (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Raggiare (Car), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

TABELLA 5-1: CACCIATORE DI MORTALI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno			
						1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+0	Caccia ai mortali +1, pelle mortale (qualsiasi umanoide)	0	—	—	—
2°	+2	+3	+0	+0	Individuazione dei mortali, Capacità Magica Rafforzata	1	—	—	—
3°	+3	+3	+1	+1	Caccia ai mortali +2	1	0	—	—
4°	+4	+4	+1	+1	Punire i mortali	1	1	—	—
5°	+5	+4	+1	+1	Respingere magie mortali, pelle mortale (chiunque tranne draghi)	1	1	0	—
6°	+6	+5	+2	+2	Caccia ai mortali +3	1	1	1	—
7°	+7	+5	+2	+2	Artigli dell'immondo supremo	2	1	1	0
8°	+8	+6	+2	+2	Urlo dell'anatema dei mortali	2	1	1	1
9°	+9	+6	+3	+3	Caccia ai mortali +4	2	2	1	1
10°	+10	+7	+3	+3	Distruggere mortali, pelle mortale (qualsiasi)	2	2	2	1

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I cacciatori di mortali non ottengono alcuna competenza in armi, armature o scudi.

Incantesimi: Un cacciatore di mortali acquisisce la capacità di lanciare un piccolo numero di incantesimi arcani. Per lanciare un incantesimo, un cacciatore di mortali deve possedere un punteggio di Carisma pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un cacciatore di mortali dotato di Carisma pari o inferiore a 10 non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus del cacciatore di mortali sono basati sul Carisma, e i tiri salvezza contro tali incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma. Quando la Tabella 5-1 indica 0 incantesimi di un determinato livello, come ad esempio 0 incantesimi di 1° livello al 1° livello, il cacciatore di mortali ha diritto soltanto agli incantesimi bonus. La lista degli incantesimi del cacciatore di mortali viene riportata più sotto; un cacciatore di mortali ha accesso a qualsiasi incantesimo sulla lista e non ha bisogno di preparare i suoi incantesimi prima del tempo, analogamente a uno stregone. Un cacciatore di mortali lancia i suoi incantesimi esattamente allo stesso modo di uno stregone.

Caccia ai mortali (Str): Un cacciatore di mortali acquisisce un bonus da utilizzare contro i mortali, grazie al suo prolungato studio sui loro usi e al suo addestramento nelle tecniche di combattimento più appropriate. Il cacciatore di mortali acquisisce un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni contro i mortali; tale bonus va applicato anche alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggiare quando tali prove vengono effettuate contro i mortali. Il bonus ai danni viene applicato alle armi a distanza soltanto su quei bersagli che si trovano entro 9 metri (il cacciatore di mortali non può colpire con la precisione dovuta oltre quella distanza). Il bonus ai danni non viene applicato a quelle creature immuni ai colpi critici. Al 3°, al 6° e al 9° livello, il bonus che il cacciatore di mortali applica contro i mortali sale di +1. Tale bonus è cumulativo al bonus di nemico prescelto del ranger.

Pelle mortale (Sop): Applicando magicamente brandelli di pelle di un mortale sul suo corpo, un cacciatore di mortali acquisisce al 1° livello la capacità di trasformarsi (con gli stessi effetti dell'incantesimo *autometamorfofi*) in un qualsiasi umanoide di forma mortale. Al 5° livello, un cacciatore di mortali può assumere la forma di qualsiasi mortale, tranne quella di drago. All'8° livello, può assumere qualsiasi forma mortale. Se la carne utilizzata proviene direttamente dall'individuo che si desidera imitare, la durata della trasformazione è permanente. Se la carne appartiene a un individuo dello stesso tipo del soggetto che si intende imitare, la trasformazione dura 1 ora. Se la carne non appartiene allo stesso tipo della forma che si intende adottare, la tra-

sformazione dura 10 minuti. In qualsiasi caso, il cacciatore di mortali può porre fine a questa capacità usando un'azione standard. Sotto ogni altro aspetto, questa capacità funziona come l'incantesimo *autometamorfosi*, e il cacciatore di mortali può farvi ricorso per una volta al giorno.

Individuazione dei mortali (Sop): Al 2° livello, un cacciatore di mortali può utilizzare a volontà la sua capacità di individuazione dei mortali. Tale capacità funziona come l'incantesimo *individuazione dei non morti* lanciato da uno stregone di 15° livello, ma agisce invece sui mortali.

Capacità Magica Rafforzata: Al 2° livello, un cacciatore di mortali acquisisce questo talento gratuitamente.

Punire i mortali (Sop): Per una volta al giorno, un cacciatore di mortali di livello pari o superiore al 4° può tentare di punire i mortali con un normale attacco in mischia. Il cacciatore di mortali aggiunge il suo modificatore di Saggezza (se positivo) al suo tiro per colpire e infligge 2 danni aggiuntivi per ogni suo livello di classe; ad esempio, un cacciatore di mortali di 8° livello armato di una spada lunga infliggerebbe 1d8+16 danni, più 3 danni per la sua capacità di caccia ai mortali, più qualsiasi bonus aggiuntivo dovuto alla Forza o ad altri effetti magici. Se il cacciatore di mortali colpisce accidentalmente una creatura che non sia un mortale, l'effetto di punire il male non viene applicato, ma viene comunque considerato consumato per quel giorno.

Respingere magie mortali (Sop): Al 5° livello, il cacciatore di mortali applica il suo modificatore di Saggezza (se ne ha uno positivo) come bonus aggiuntivo a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi e capacità magiche usate dai mortali. I tiri salvezza sulla Volontà beneficiano quindi del doppio del normale modificatore di Saggezza.

Artigli dell'immondo supremo (Str): Al 7° livello, il danno inferto da tutti gli attacchi naturali di un cacciatore di mortali aumenta di un grado. Viene utilizzata la tabella sull'incremento dei danni per la taglia inclusa nel *Manuale dei Mostri* per determinare l'incremento di taglia adeguato. Ad esempio, un morso che infligge 1d6+2 danni diventa un morso da 1d8+2 danni.

Urlo dell'anatema dei mortali (Sop): Un cacciatore di mortali di 8° livello può emettere, per una volta al giorno, un urlo che stordisce per 1 round tutti i mortali nel raggio di 15 metri che falliscono un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + bonus di Carisma + livelli di classe).

Distuggere mortali (Sop): Un cacciatore di mortali di 10° livello può tentare di uccidere un mortale con il suo semplice tocco, per una volta al giorno. Se il cacciatore di mortali mette a segno un attacco di contatto in mischia, il mortale dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello di classe + modificatore di Car del cacciatore di mortali), altrimenti morirà sul colpo.

Lista degli incantesimi del cacciatore di mortali
I cacciatori di mortali scelgono i loro incantesimi dalla lista seguente.

1° livello: *charme*, *incuti paura*, *individuazione del bene*, *mal di cuore*, *protezione dal bene*, *sguardo snervante*, *sonno*.

2° livello: *arto avvizzito*, *blocca persone*, *cerchio magico contro il bene*, *individuazione dei pensieri*, *malocchio*, *ragnatela*, *vedere invisibilità*.

3° livello: *agonia*, *anti-individuazione*, *inviare speculari*, *lancia infame*, *scrutare*, *strappacarne*, *suggestione*.

4° livello: *allucinazione mortale*, *localizza creatura*, *moralità annientata*, *occhio arcano*, *resistenza risonante*, *richiamare orda di dretch*.

COMBATTENTE DELL'OSCURITÀ

Il combattente dell'oscurità, a volte chiamato il cavaliere oscuro, è un guerriero che fa ricorso alla magia nera. Studia le arti oscure e apprende i terribili segreti racchiusi negli incantesimi e nei rituali malvagi. Tuttavia, non lancia tali incantesimi personalmente. Fa invece uso delle sue conoscenze arcane per diventare un combattente ancora più formidabile.

I guerrieri malvagi, specialmente se dotati di alcuni livelli da mago o da stregone, a volte diventano combattenti dell'oscurità. Più raramente, maghi e stregoni monoclasse, bardi, ranger o perfino dei chierici scelgono questa classe di prestigio. I combattenti dell'oscurità spesso agiscono da soli, anche se a volte si alleano con stregoni o maghi malvagi.

In altre occasioni fanno ricorso a gruppi di umanoidi malvagi come orchi, gnoll e bugbear per ottenere aiuto e per difendere il loro quartier generale. Sognano di conquistare il potere attraverso la violenza e gli spargimenti di sangue. Un combattente dell'oscurità non è sempre sottile, ma nemmeno barbarico in combattimento. Spesso, si rivela un agghiacciante connubio tra potenza fisica e intelletto sofisticato.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un combattente dell'oscurità, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Alchimia 3 gradi, Conoscenze (arcane) 3 gradi, Parlare Linguaggi (Abissale) o Parlare Linguaggi (Infernale), Sapienza Magica 1 grado.

Talenti: Volontà di Ferro.

Speciale: Il combattente dell'oscurità deve sopportare una settimana di dolorosi e devastanti rituali di magia nera da effettuare in solitudine, i cui segreti richiedono mesi di studio e di ricerche per essere eseguiti correttamente.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del combattente dell'oscurità (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Calciare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane)

UTILIZZARE LE CLASSI DI PRESTIGIO

Ognuna delle classi di prestigio introdotta in questo capitolo è un ottimo personaggio non giocante pronto ad essere usato per tormentare i personaggi giocanti. Ognuno è un nemico in attesa di un obiettivo, un piano o uno scopo sinistro. Anche se il Capitolo 1 contiene molte informazioni su come creare i nemici e fornisce ottimi esempi, anche ognuna di queste classi di prestigio può fungere da generatore di trame malvagie.

I combattenti dell'oscurità, ad esempio, potrebbero essere un'organizzazione guerresca malvagia guidata da un paladino caduto che, nella campagna in corso, cerca di distruggere la sua ex-chiesa. Forse il discepolo di Graz't che compare nella campagna è un cultista che intende usare i suoi incantesimi *charme* e l'abilità *Camuffare* per rapire sei bambini, uno per ognuna delle dita dell'oscuro signore. Alla prossima luna nuova, i sei bambini verranno sacrificati.

(Int), Conoscenze (piani) (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Raggiare (Car), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del combattente dell'oscurità.

Competenza nelle armi e nelle armature: I combattenti dell'oscurità sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, nell'uso di tutti i tipi di armatura, e negli scudi.

Olio di magia nera (Sop): Un combattente dell'oscurità può usare le sue arti arcane proibite per creare un olio magico con cui cospargersi. Un singolo combattente dell'oscurità può creare un olio che funziona soltanto su di sé, e può creare soltanto una dose di olio ogni volta che questo privilegio di classe viene acquisito (al 1°, al 4°, al 7° e al 10° livello).

Livello di classe + modificatore di Car

Livello di classe + modificatore di Car	Capacità/effetto
2 o meno	Abitante dell'oscurità; il personaggio acquisisce il talento <i>Combattere alla Cieca</i> .
3-4	Velocità demoniaca; il personaggio acquisisce il talento <i>Riflessi da Combattimento</i> .
5-6	Carne stregata; il bonus di armatura naturale del personaggio aumenta di +1.
7-8	Potere infernale; il personaggio acquisisce un bonus intrinseco di +1 a For, Cos o Des.
9	Passo rapido; il personaggio acquisisce un bonus intrinseco di +3 metri alla velocità.
10	Colpo sacrale; il personaggio acquisisce la capacità di infliggere +2d6 danni alle creature buone 3 volte al giorno.
11 o più	Furia maligna; il personaggio può effettuare un'azione di attacco completo assieme a un movimento o a un'azione di movimento; può usare questa capacità per 3 volte al giorno.

Quando un combattente dell'oscurità raggiunge un livello appropriato, può creare un nuovo olio di magia nera con cui cospargersi. Poi sceglie dalla lista soprastante una capacità soprannaturale che rimarrà infusa in lui permanentemente, effettuando la sua scelta in base al suo livello di classe e al suo modificatore di Carisma (scegliendo il numero più alto possibile, o uno dei numeri inferiori). Un combattente dell'oscurità non può scegliere una capacità più di una volta.

Arma oscura (Sop): Usando 3 round di preparazione (utilizzando rituali e sostanze alchemiche del valore di 50 mo), un combattente dell'oscurità può infondere in una qualsiasi arma un bonus di potenziamento +1 al tiro per colpire e ai danni. Se l'arma dispone già di un bonus di potenziamento, il combattente dell'oscurità può infondere nell'arma una qualsiasi altra capacità magica che equivalga a un

bonus di +1 (vedi il capitolo sugli oggetti magici nella *Guida del DUNGEON MASTER* per una lista delle qualità delle armi). Il bonus o la qualità speciale funzionano solo quando l'arma viene impugnata dal combattente dell'oscurità, e dura 1 ora per livello del combattente dell'oscurità. Il guerriero può infondere solo una qualità speciale alla volta in un'arma.

Elisir di magia nera: Al 3° livello, un combattente dell'oscurità può usare la sua conoscenza della magia nera e dell'alchimia per creare un elisir magico da ingerire. Un singolo combattente dell'oscurità può creare un elisir che funziona soltanto su di sé, e può creare soltanto una dose di elisir ogni volta che questo privilegio di classe viene acquisito (al 3°, al 6° e al 9° livello).

Quando crea un elisir, il combattente dell'oscurità può scegliere dalla lista sottostante di capacità soprannaturali una capacità che rimarrà infusa in lui permanentemente, effettuando la sua scelta in base al suo livello di classe e il suo modificatore di Carisma. Nessuna capacità, eccettuata conoscenza violenta, può essere scelta per più di una volta.

Livello di classe + modificatore di Car

Livello di classe + modificatore di Car	Capacità/effetto
3 o meno	Conoscenza violenta; il personaggio acquisisce un talento dalla lista sottostante.
4-6	Aura di male; il personaggio acquisisce un bonus di deviazione +1 alla Classe Armatura.
7-8	Potere infernale interiore; il personaggio acquisisce un bonus intrinseco di +1 a Int, Sag o Car.
9	Percezione oscura; il personaggio acquisisce la capacità di percezione tellurica (può percepire la locazione di qualsiasi cosa entro 18 metri che sia in contatto col terreno).
10 o più	Ali demoniache; il personaggio può usare l'incantesimo <i>ali demoniache</i> un numero di volte al giorno pari al proprio livello di combattente dell'oscurità del personaggio.

Lista dei talenti di conoscenza violenta: Ambidestria, Arma Accurata*, Arma Focalizzata*, Attacco in Sella, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Carica Devastante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere in Sella, Competenza nelle Armi Esotiche, Critico Migliorato*, Deviare Frece, Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria,



Mobilità, Pugno Stordente, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma*, Spinta Migliorata, Tirare in Sella, Tiro Lontano, Tiro in Movimento, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato, Travolgere.

Un personaggio può selezionare i talenti contrassegnati con un asterisco (*) più di una volta, ma ogni volta il talento deve riferirsi a un'arma diversa. Il personaggio deve comunque soddisfare il prerequisito per un talento, compresi i punteggi di caratteristica e il bonus di attacco base (vedi il Capitolo 5: "Talent" del *Manuale del Giocatore* per una descrizione dei talenti e dei relativi prerequisiti).

Carne cicatrizzata (Sop): Attraverso una lunga serie di cicatrici rituali, un combattente dell'oscurità di 5° livello acquisisce riduzione del danno 5/+3.

Carne repellente (Sop): Attraverso una serie di empi tatuaggi rituali, un combattente dell'oscurità di 8° livello acquisisce resistenza agli incantesimi 20.

TABELLA 5-2: COMBATTENTE DELL'OSCURITÀ

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+2	Olio di magia nera
2°	+2	+3	+0	+3	Arma oscura
3°	+3	+3	+1	+3	Elisir di magia nera
4°	+4	+4	+1	+4	Olio di magia nera
5°	+5	+4	+1	+4	Carne cicatrizzata
6°	+6	+5	+2	+5	Elisir di magia nera
7°	+7	+5	+2	+5	Olio di magia nera
8°	+8	+6	+2	+6	Carne repellente
9°	+9	+6	+3	+6	Elisir di magia nera
10°	+10	+7	+3	+7	Olio di magia nera

DEMONOLOGO

Un demonologo è un mortale che ha dedicato la sua vita allo studio dei demoni. È un esperto nel trattare con loro, nel combatterli e nell'usarli ai propri scopi. Arriva addirittura ad acquisire alcune capacità demoniache attraverso i suoi studi e la sua dedizione agli immondi nell'Abisso. I demonologi sono sempre malvagi, anche se loro possono non considerarsi tali. Nessun personaggio può avvicinarsi tanto alla fonte della più nera corruzione e uscirne immutato.

Molti demonologi erano in precedenza maghi o stregoni, anche se può capitare che qualche bardo che abbia esplorato a lungo la materia del male soddisfi i requisiti della classe.

I demonologi si considerano ricercatori e custodi di conoscenze alle quali la gente comune non saprebbe come far fronte. E così, spesso si rinchiodano in biblioteche ricche di conoscenze oscure. Tentano di trattare i demoni da pari a pari (un'impresa a dir poco pericolosa) e interagiscono raramente con i semplici mortali. Quando il demonologo ha la necessità di farlo, emerge dai suoi studi e fa ricorso ai suoi poteri per fare o prendere ciò che vuole; poi fa immediatamente ritorno ai suoi libri e ai suoi cerchi di evocazione. I PG potrebbero entrare in conflitto con un demonologo in

cerca di qualche raro frammento di conoscenza da essi posseduto. Oppure potrebbero avere bisogno di consultare un demonologo se sono intenzionati a combattere un demone e necessitano di aiuto o di informazioni.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

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

Allineamento: Caotico malvagio.

Abilità: Conoscenze (arcane) 4 gradi, Conoscenze (piani) 8 gradi.

Talent: Incantesimo Focalizzato Maligno, Marchio Malvagio, Padronanza dei Sacrifici.

Speciale: Deve essere in grado di lanciare almeno sei incantesimi arcani della scuola di Evocazione, uno dei quali deve essere di almeno 3° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del demonologo (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Decifrare Scritture (Int), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Percepire Inganni (Sag), Raggiare (Car), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I demonologi non ottengono alcuna competenza in armi, armature o scudi.

Incantesimi: A partire dal 1° livello, un demonologo acquisisce la capacità di lanciare un piccolo numero di incantesimi arcani. Per lanciare un incantesimo, un demonologo deve possedere un punteggio di Carisma pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un demonologo dotato di Carisma pari o inferiore a 10 non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus del demonologo sono basati sul Carisma, e i tiri salvezza contro tali incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma. La lista degli incantesimi del demonologo viene riportata più sotto; un demonologo ha accesso a qualsiasi incantesimo sulla lista e non ha bisogno di preparare i suoi incantesimi prima del tempo, analogamente a uno stregone. Un demonologo lancia i suoi incantesimi esattamente allo stesso modo di uno stregone.

Charme sui demoni (Mag): Un demonologo di 1° livello può tentare di lanciare charme su un esterno caotico malvagio, con gli stessi effetti descritti nell'incantesimo *charme*,

TABELLA 5-3: DEMONOLOGO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno			
						1°	2°	3°	4°
1°	+0	+0	+0	+2	<i>Charme sui demoni</i>	1	—	—	—
2°	+1	+0	+0	+3	Famiglio quasit	1	1	—	—
3°	+1	+1	+1	+3	Padronanza delle evocazioni +2	2	1	1	—
4°	+2	+1	+1	+4	Resistenze	2	2	1	1
5°	+2	+1	+1	+4	Immunità al veleno	3	2	2	1
6°	+3	+2	+2	+5	Padronanza delle evocazioni +3	3	3	2	2
7°	+3	+2	+2	+5	<i>Blocca demoni</i>	3	3	3	2
8°	+4	+2	+2	+6	Telepatia	4	3	3	3
9°	+4	+3	+3	+6	Padronanza delle evocazioni +4	4	4	3	3
10°	+5	+3	+3	+7	<i>Dominare demoni</i>	4	4	4	3

per una volta al giorno. Il demone non ha diritto a usare la sua resistenza agli incantesimi, ma può tentare di superare un tiro salvezza normalmente (CD 11 + il modificatore di Car del demonologo).

Famiglio quasit (Str):

Al 2° livello, un demonologo acquisisce un quasit come famiglio, che lo desidera o meno. Se il demonologo possiede già un famiglio, il quasit lo divora e ne prende il posto, ma il personaggio non subisce alcuna perdita in punti esperienza. Il quasit viene considerato come un normale famiglio e usa il livello di classe del demonologo come livello del padrone (vedi la sezione relativa ai famigli nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore* per le capacità dei famigli).

Padronanza delle evocazioni (Sop):

Quando un demonologo di livello pari o superiore al 3° lancia un incantesimo *evoca mostri*, l'incantesimo viene considerato di due livelli più alto allo scopo di determinare le creature caotiche malvagie evocate. Ad esempio, un demonologo consulta la lista di *evoca mostri IV* degli esterni caotici malvagi quando lancia un *evoca mostri II*. Al 6° livello, il demonologo consulta la lista superiore di tre livelli a quella relativa all'incantesimo di *evoca mostri* che sta lanciando. Al 9° livello, il demonologo consulta la lista più alta di quattro livelli.

Resistenze (Sop): Quando un demonologo raggiunge il 4° livello, acquisisce resistenza all'acido 10, resistenza al freddo 10, resistenza al fuoco 10 e resistenza all'elettricità 20.

Immunità al veleno (Str): Un demonologo di 5° livello è immune al veleno.

Blocca demoni (Mag): Un demonologo di 7° livello può tentare di bloccare un esterno caotico malvagio, con gli stessi effetti descritti nell'incantesimo *blocca persone*, per una volta al giorno. Il demone non ha diritto a usare la sua resistenza agli incantesimi, ma può tentare di superare un tiro salvezza normalmente (CD 12 + il modificatore di Car del demonologo).

Telepatia (Sop): Un demonologo di 8° livello può comu-

nicare telepaticamente con qualsiasi creatura in grado di parlare un linguaggio entro un raggio di 30 metri, proprio come un tanar'ri.

Dominare demoni (Mag): Un demonologo di 10° livello può tentare di dominare un esterno caotico malvagio, con gli stessi effetti descritti nell'incantesimo *dominare persone*, per una volta al giorno. Il demone non ha diritto a usare la sua resistenza agli incantesimi, ma può tentare di superare un tiro salvezza normalmente (CD 15 + il modificatore di Car del demonologo).



Lista degli incantesimi del demonologo

I demonologi scelgono i loro incantesimi dalla lista seguente.

1° livello: *anatema, carne demoniaca, devastazione, evoca mostri I, protezione dal bene, protezione dal male, sguardo snervante, spore del vrock.*

2° livello: *cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro il male, danza della rovina, evoca mostri II, protezione dagli elementi, richiamo demoniaco, scagliare maledizione, urlo stordente.*

3° livello: *ali demoniache, ancora dimensionale, distorcere evocazione, evoca mostri III, legame planare inferiore, parola del terrore, potenza abissale, richiamare orda di dretch.*

4° livello: *congedo, evoca mostri IV, imprigionare possessore, legame planare, nube dell'achaierai, possessore impotente, richiamare incubo, scagliare maledizione superiore.*

DIABOLISTA

I diabolisti sono coloro che si sono schierati assieme alle forze degli inferi. A differenza dei discepoli di Asmodeus o degli altri arcidiavoli, il diabolista non è al servizio di un potente immondo in particolare, ma piuttosto un mortale che vede il sentiero oscuro come un mezzo per raggiungere il potere. Non si mette al servizio dei diavoli: vuole diventare egli stesso un diavolo.

Solitamente i diabolisti sono maghi, ma anche gli stregoni, i chierici o, più raramente, i bardì, vanno in cerca del po-

TABELLA 5-4: DIABOLISTA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Diabolismo +1d6	+1 livello della classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Famiglio imp	+1 livello della classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3		+1 livello della classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4		+1 livello della classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Diabolismo +2d6	+1 livello della classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5		+1 livello della classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5		+1 livello della classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Diabolismo infame	+1 livello della classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6		+1 livello della classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Diabolismo +3d6	+1 livello della classe esistente

tere degli inferi. I diabolisti spesso covano un odio particolare per i paladini e un vago disprezzo per tutti coloro che non sono incantatori.

I diabolisti tendono ad essere solitari, ma di tanto in tanto si riuniscono all'interno di qualche sinistra cabala. Solitamente ambiscono al potere politico, oltre che a quello magico. I diabolisti fanno spesso ricorso al potere nella sua forma più brutale e diretta per intimidire e distruggere i loro nemici. A causa del loro potere diabolico, sono particolarmente abili nell'affrontare gli avversari di allineamento buono, e concentrano i loro poteri su tali avversari quando ne hanno la possibilità. È normale che un diabolista abbia qualche diavolo al suo servizio, ma è altrettanto comune che si serva di legioni di non morti, mercenari ben pagati o cultisti fanatici.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

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

Allineamento: Legale malvagio.

Bonus ai tiri salvezza base: Volontà +5.

Abilità: Conoscenze (piani) 8 gradi, Intimidire 3 gradi, Raggiare 3 gradi,

Talenti: Incantesimi Corrotti, Marchio Malvagio.

Speciale: Deve essere in grado di lanciare *rinseccimento*.

Speciale: Il personaggio deve offrire la sua anima (ma non necessariamente la sua fedeltà) alle forze degli inferi in cambio del potere. Quando il diabolista muore (permanentemente), la sua anima diventa di proprietà di un potente diavolo, che ne fa l'uso che crede.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del diabolista (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcano) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Osservare (Sag), Raggiare (Car), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I diabolisti non ottengono alcuna competenza in armi, armature o scudi.

Incantesimi: quando un personaggio guadagna un nuovo livello come diabolista, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di controllare o intimidire i non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti ferita oltre quelli ricevuti dalla classe di prestigio e così via), fatta eccezione per l'incremento del livello di incantatore. In pratica, il personaggio aggiunge il nuovo livello di diabolista al livello di una qualsiasi altra classe di incantatore che già possedeva allo scopo di determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore. Ad esempio, se Lady Mandragora, una stregona di 9° livello, acquisisce un livello come diabolista, acquisisce nuovi incantesimi come se fosse diventata una stregona di 10° livello, ma tutti gli altri aspetti dell'avanzamento di livello che riceve sono quelli relativi al diabolista, come ad esem-

pio il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza base. Se in seguito acquisisce un livello come stregona, diventando una stregona di 10° livello/diabolista di 1° livello, acquisisce i suoi incantesimi come se fosse passata all'11° livello da stregona.

Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un diabolista, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di diabolista.

Diabolismo (Str): Un diabolista può scegliere di infondere in uno dei suoi incantesimi un potere magico maggiore per una volta al giorno, più una volta aggiuntiva ogni tre livelli. Qualsiasi incantesimo lanciato dal diabolista che agisca su un bersaglio o su un'area (e che non sia relativo a se stesso) acquisisce il descrittore male e infligge +1d6 danni sacrileghi a qualsiasi personaggio buono influenzato dall'incantesimo. Ad esempio, una *palla di fuoco* lanciata da un mago di 6° livello/diabolista di 1° livello infligge 7d6 danni da fuoco e 1d6 danni sacrileghi. Un incantesimo *blocca persone* lanciato dallo stesso diabolista rende immobile un bersaglio umanoide e gli infligge 1d6 danni sacrileghi se il bersaglio è di allineamento buono.

Al 5° livello, il danno sacrilego diventa di +2d6 danni. Al 10° livello, il danno sacrilego diventa di +3d6 danni.

Famiglio imp (Str): Al 2° livello, un diabolista acquisisce un imp come famiglio, che lo desideri o meno. Se il diabolista possiede già un famiglio, l'imp lo divora e ne prende il posto, ma il personaggio non subisce alcuna perdita in punti esperienza. L'imp viene considerato come un normale famiglio e usa il livello di classe del diabolista come livello del mago (vedi la sezione relativa ai famigli nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore* per le capacità dei famigli).

Diabolismo infame (Str): Un diabolista di 8° livello può usare il suo potere diabolico per infliggere metà del normale ammontare dei danni sacrileghi extra come danni infami (vedi il Capitolo 2 per i dettagli relativi ai danni infami). Ad esempio, una *palla di fuoco* lanciata da un mago di 6° livello/diabolista di 8° livello infligge 10d6 danni da fuoco e 2d6 danni sacrileghi. Se il diabolista ottiene un 7 tirando i 2d6 di danno sacrilego, può scegliere (se vuole) di trasformare i danni sacrileghi in 3 danni infami.

DISCEPOLO DI ASMODEUS

"Spietato signore del Nono Inferno, custode di tutto ciò che è proibito e ignoto, padrone di tutto ciò che incontri, Asmodeus, io invoco il tuo nome di terrore."

—Gilliard DeRosan

Il discepolo di Asmodeus è un individuo altero e dominatore, bramoso di ottenere un potere senza confini. È spietato nel perseguire i suoi obiettivi e privo di compassione per chiunque si metta sul suo cammino. Utilizza il suo potere e la sua influenza per apprendere nuovi segreti, che a loro volta gli conferiscono ancora più potere, per manipolare e comandare gli altri e per migliorare in continuazione il proprio aspetto fisico.

Gli incantatori (sia arcani che divini) spesso si dimostrano i migliori discepoli di Asmodeus.

I discepoli di Asmodeus fanno parte di una vasta ma segretissima organizzazione che si estende capillarmente in buona parte delle società civilizzate. La gerarchia interna è rigidissima, e i membri dell'organizzazione, assetati di potere, si alternano in continuazione a ranghi più alti. I discepoli di Asmodeus ambiscono direttamente al dominio del mondo. A tale scopo, il loro temuto signore pone spesso al loro servizio alcuni diavoli o non morti minori.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

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

Allineamento: Legale malvagio o neutrale malvagio.

Abilità: Diplomazia 5 gradi, Percepire Inganni 4 gradi, Raggiare 4 gradi.

Talenti: Autorità, Discepolo dell'Oscurità, Marchio Malvagio.

Speciale: La setta di Asmodeus accoglie gli iniziati tra le sue fila sottoponendoli a un terrificante rituale che richiede il sacrificio di una creatura senziente. Tale creatura deve essere di sangue reale o rivestire un importante ruolo politico.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del discepolo di Asmodeus (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Comunicazione Segreta (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I discepoli di Asmodeus non ottengono alcuna competenza in armi, armature o scudi.

Incantesimi: quando un personaggio guadagna il suo 1° livello come discepolo di Asmodeus, e ad ogni livello di classe successivo, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di controllare o intimorire i non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti fe-

rita oltre quelli ricevuti dalla classe di prestigio e così via), fatta eccezione per l'incremento del livello di incantatore. In pratica, il personaggio aggiunge il nuovo livello di discepolo di Asmodeus al livello di una qualsiasi altra classe di incantatore che già possedeva allo scopo di determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore. Ad esempio, se Ulthanc, un mago di 8° livello, acquisisce un livello come discepolo di Asmodeus, acquisisce nuovi incantesimi come se fosse diventato un mago di 9° livello, ma tutti gli altri aspetti dell'avanzamento di livello che riceve sono quelli relativi al discepolo di Asmodeus, come ad esempio il bonus di attacco base e i bonus ai

tiri salvezza base. Se in seguito acquisisce un livello come mago, diventando un mago di 9° livello/ discepolo di Asmodeus di 1° livello, acquisisce i suoi incantesimi come se fosse passata al 10° livello da mago.

Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un discepolo di Asmodeus, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare il livello di discepolo di Asmodeus.

Charme (Mag): Per una volta al giorno, un discepolo di Asmodeus può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *charm* lanciato da un incantatore del suo livello effettivo di incantatore.

Scoprire segreti (Str): Attraverso inganni, menzogne, e a volte anche attraverso l'intimidazione, un discepolo di Asmodeus può riuscire a scoprire segreti che altrimenti gli sarebbe impossibile conoscere. Al 1° livello, il discepolo può effettuare una prova di Raccogliere Informazioni per una volta alla settimana usufruendo di un bonus di competenza +10. Ad ogni due livelli oltre il 1° livello, il discepolo di Asmodeus acquisisce un uso aggiuntivo alla settimana di questa capacità (due volte alla settimana al 3° livello, tre volte al 5°, e così via) fino al raggiungimento del 9° livello, che gli consentirà di usare questa capacità per una volta al giorno.

Comando (Mag): Per una volta al giorno, un discepolo di Asmodeus di 2° livello può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *comando* lanciato da un incantatore del suo livello effettivo di incantatore.



TABELLA 5-5: DISCEPOLO DI ASMODEUS

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	<i>Charme</i> , scoprire segreti 1 volta alla settimana	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	<i>Comando</i>	—
3°	+2	+1	+1	+3	Scoprire segreti 2 volte alla settimana	+1 livello di classe esistente
4°	+3	+1	+1	+4	<i>Evoca gatto infernale</i>	—
5°	+3	+1	+1	+4	Scoprire segreti 3 volte alla settimana	+1 livello di classe esistente
6°	+4	+2	+2	+5	<i>Autorità malvagia</i>	—
7°	+5	+2	+2	+5	Scoprire segreti 4 volte alla settimana	+1 livello di classe esistente
8°	+6	+2	+2	+6	<i>Evoca diavolo superiore</i>	—
9°	+6	+3	+3	+6	<i>Comando superiore</i> , scoprire segreti 1 volta al giorno	+1 livello di classe esistente
10°	+7	+3	+3	+7	Potenza del terrore	+1 livello di classe esistente

Evoca gatto infernale (Mag): Al 4° livello, un discepolo di Asmodeus può evocare 1 gatto infernale per una volta al giorno. Tale capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* lanciato da un incantatore del suo livello effettivo di incantatore. Al 9° livello, un discepolo di Asmodeus acquisisce la capacità di evocare 1d4 gatti infernali per una volta al giorno.

Autorità malvagia (Mag): Per una volta al giorno, su ordine di un discepolo di Asmodeus di livello pari o superiore al 6°, tutte le creature di allineamento malvagio entro un raggio di 15 metri dal discepolo e dotate di un numero di Dadi Vita inferiore al suo devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il livello di classe del discepolo + il bonus di Car del discepolo), altrimenti riconosceranno il discepolo come un loro superiore. Le creature in tal modo influenzate non attaccano il discepolo di Asmodeus e fanno ciò che egli ordina come se fossero sotto l'effetto di un incantesimo *suggestione di massa*. Questa capacità di influenza mentale dura per 24 ore.

Evoca diavolo superiore (Mag): Per una volta alla settimana un discepolo di Asmodeus di 8° livello può generare un effetto pari all'incantesimo *alleato planare superiore* per evocare un diavolo e stringere con esso un patto per ottenere aiuto.

Comando superiore (Mag): Per una volta al giorno, un discepolo di Asmodeus di 9° livello può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *comando superiore* lanciato da un incantatore del suo livello effettivo di incantatore.

Potenza del terrore (Str): Lasciando che parte del potere di Asmodeus stesso fluisca in sé, il discepolo ottiene un bonus divino permanente di +2 alla Classe Armatura, ai tiri salvezza e al tiro per colpire.

DISCEPOLO DI BELZEBÙ

"Signore delle Mosche! Signore delle Menzogne! Belzebù, coi tuoi scaltri inganni, col tuo potere oscuro: tu sei il padrone della mia anima!"

—Israkahn la Bugiarda

Il discepolo di Belzebù è un ingannatore, un mentitore e un ladro. È assai più portato a uccidere un paladino nel sonno piuttosto che ad affrontarlo faccia a faccia in battaglia. Fa ricorso all'inganno e alle menzogne per ottenere ciò che vuole, arrivando anche a tradire i suoi familiari o i suoi amici più stretti pur di perseguire il suo scopo. Le sue capacità lo rendono un astuto provocatore e un infido pugnatore alle spalle, ma è in grado di estendere la potente influenza del suo signore su ogni creatura, dai diavoli alle mosche, a seconda delle necessità.

I ladri, gli assassini, i bardi e a volte i ranger diventano discepoli di Belzebù. Anche alcuni chierici malvagi di tanto in tanto scelgono questa classe, se rimangono particolar-

mente soggiogati dal fascino di Belzebù.

È raro che i discepoli Belzebù abbiano degli alleati al loro fianco. Sono abili nel manipolare gli altri, ma prima o poi finiscono per tradirli.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

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

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Abilità: Diplomazia 4 gradi, Raccogliere Informazioni 4 gradi, Raggiare 10 gradi.

Talenti: Discepolo dell'Oscurità.

Speciale: La setta di Belzebù accoglie gli iniziati tra le sue fila sottoponendoli a un terrificante rituale che richiede il sacrificio di una creatura senziente. Il rituale deve avere luogo nella casa della vittima sacrificale.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del discepolo di Belzebù (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Comunicazione Segreta (Sag), Conoscenze (religioni) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Svuotare Tasche (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I discepoli di Belzebù sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra e nelle armature leggere, ma non negli scudi.

Lingua del diavolo

(Str): Un discepolo di Belzebù è in grado di parlare in modo eloquente e credibile, arrivando anche a pronunciare le menzogne più sfacciate, mascherandole con astuzia e fascino. Quando un discepolo di Belzebù effettua una prova di Raggiare, può aggiungere al risultato il suo modificatore di Intelligenza, oltre a quello di Carisma.

Attacco furtivo (Str): Se un discepolo di Belzebù di livello pari o superiore al 2° riesce a colpire un avversario quando questi non è in grado di difendersi in modo efficace dal suo attacco, può colpire un punto vitale e infliggere



danni aggiuntivi. In pratica, ogni volta in cui al bersaglio del discepolo di Belzebù viene negato il suo bonus di Destrezza alla CA (che lo abbia o meno), il colpo del discepolo di Belzebù infligge +1d6 danni aggiuntivi. Tale danno extra aumenta di 1d6 danni ad ogni tre livelli successivi (+2d6 al 5° livello e +3d6 all'8° livello). Se il discepolo di Belzebù riesce a mettere a segno un colpo critico con un attacco furtivo, questo danno extra non viene moltiplicato.

Per colpire un punto vitale sono necessarie precisione e penetrazione, quindi gli attacchi a distanza contano come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova a meno di 9 metri.

Utilizzando un manganello o un colpo senz'armi, un discepolo di Belzebù può effettuare un attacco furtivo che infligga danni debilitanti invece di danni letali. Non può utilizzare un'arma che infligga danni normali per infliggere danni debilitanti in un attacco furtivo, nemmeno con la consueta penalità di -4, dal momento che l'arma in questione deve essere utilizzata in modo ottimale per effettuare un attacco furtivo.

Un discepolo di Belzebù può effettuare un attacco furtivo soltanto sulle creature viventi dotate di anatomie distinguibili: i non morti, i costrutti, le melme e le creature incorporee non dispongono di punti vitali da poter attaccare. Per lo stesso motivo, qualsiasi creatura immune ai colpi critici è analogamente immune agli attacchi furtivi. Il discepolo di Belzebù deve anche essere in grado di vedere il bersaglio bene a sufficienza da individuare un punto vitale. Un discepolo di Belzebù non può effettuare un attacco furtivo quando colpisce una creatura occultata o quando colpisce gli arti di una creatura i cui punti vitali sono fuori della sua portata.

Se un discepolo di Belzebù acquisisce un bonus di attacco furtivo da altre fonti (come ad esempio dai suoi livelli di ladro) i bonus ai danni sono cumulativi.

Suggestione (Mag): Per una volta al giorno, un discepolo di Belzebù di 3° livello può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *suggestione*. La CD per resistere alle parole del discepolo è pari a 10 + il livello di classe del discepolo + il bonus di Car del discepolo.

Evoca osyluth (Mag): Al 4° livello, un discepolo di Belzebù può evocare 1 osyluth per una volta al giorno. Tale capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* lanciato da un incantatore di 15° livello.

Piaga degli insetti (Mag): Per una volta al giorno, un discepolo di Belzebù di 6° livello può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *piaga degli insetti* lanciato da un incantatore di 15° livello. Gli insetti evocati sono sempre mosche affamate.

Natura ingannevole (Mag): Per una volta ogni due giorni, un discepolo di Belzebù di 7° livello può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *charme di massa*, con una CD del tiro salvezza sulla Volontà pari a 10 + il livello di classe del discepolo + il bonus di Car del discepolo.

TABELLA 5-6: DISCEPOLO DI BELZEBÙ

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+2	Lingua del diavolo
2°	+1	+0	+3	+3	Attacco furtivo +1d6
3°	+2	+1	+3	+3	<i>Suggestione</i>
4°	+3	+1	+4	+4	<i>Evoca osyluth</i>
5°	+3	+1	+4	+4	Attacco furtivo +2d6
6°	+4	+2	+5	+5	<i>Piaga degli insetti</i>
7°	+5	+2	+5	+5	<i>Natura ingannevole</i>
8°	+6	+2	+6	+6	Attacco furtivo +3d6
9°	+7	+3	+6	+6	<i>Evoca cornugon</i>
10°	+8	+3	+7	+7	Re delle menzogne

Evoca cornugon (Mag): Al 9° livello, un discepolo di Belzebù può evocare 1 cornugon per una volta al giorno. Tale capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* lanciato da un incantatore di 15° livello.

Re delle menzogne (Str): Al 10° livello, un discepolo di Belzebù acquisisce un bonus intrinseco di +4 al Carisma.

DISCEPOLO DI DISPATER

"Chiuso nella sua fortezza di ferro, nella sua città di ferro, nelle fosse di ferro rovente di Dis, Lord Dispater è il padrone di tutto ciò che vede!"

—Ustyhrin-ja

Il discepolo di Dispater è un generale militare delle forze del male. Ha una mentalità difensiva e tende a lasciare che siano gli altri a combattere per lui. Quando deve necessariamente combattere, lo fa secondo le sue regole e su un campo di battaglia da lui scelto. I discepoli di Dispater rasantano la paranoia e non si fidano di nessuno. Dispongono di un potere mistico che agisce sul ferro stesso e che conferisce loro nuove capacità in battaglia.

I guerrieri, i ranger e i ladri diventano spesso dei discepoli di Dispater, come anche molti dei chierici affiliati a questo arcidiavolo. Quando lo fanno, diventano dei soldati possenti, in grado di infliggere danni tremendi con le loro spade e le loro asce.

I discepoli di Dispater hanno ben pochi alleati, anche se spesso fanno uso di mercenari e altri guerrieri a pagamento. Tutti i discepoli di Dispater si costruiscono una sorta di quartier generale che cercano di rendere inespugnabile con ogni mezzo. Quei discepoli di livello più alto vengono posti al comando di gigantesche fortezze e di vasti eserciti.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

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

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus di attacco base: +6.

Talenti: Attacco Poderoso, Discepolo dell'Oscurità, Maestria.

Speciale: La setta di Dispater accoglie gli iniziati tra le sue fila sottoponendoli a un terrificante rituale che richiede il sacrificio di una creatura senziente su un altare di ferro. Il rituale deve avere luogo in presenza di un'erinni, che subito dopo ne riferisce l'esito a Dispater.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del discepolo di Dispater (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Comunicazione Segreta (Sag), Conoscenze (religioni)

TABELLA 5-7: DISCEPOLO DI DISPATER

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+2	Conoscenza dei congegni
2°	+2	+3	+3	+3	Mietitore di ferro
3°	+3	+3	+3	+3	<i>Stretta corrosiva</i>
4°	+4	+4	+4	+4	Potere di ferro +1
5°	+5	+4	+4	+4	<i>Evoca erinni</i>
6°	+6	+5	+5	+5	Mietitore di ferro superiore
7°	+7	+5	+5	+5	<i>Pelle di ferro</i>
8°	+8	+6	+6	+6	Potere di ferro +2
9°	+9	+6	+6	+6	—
10°	+10	+7	+7	+7	<i>Corpo di ferro</i>

DISCEPOLO DI MAMMON

"Mammon onnipotente, signore della passione e sovrano del capriccio, invoco la tua grande potenza per ottenere ciò che desidero. Mi prostro davanti a te e al tuo inarrestabile potere. Conduci a me ciò che il mio cuore desidera."

—Zbavra, la Regina-Strega

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I discepoli di Dispater sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armatura e negli scudi.

Conoscenza dei congegni (Str): Un discepolo di Dispater è in grado di localizzare quelle trappole costruite per buona parte in metallo proprio come un ladro. Acquisisce inoltre un bonus di competenza +2 alle prove di Disattivare Congegni contro quei congegni composti per buona parte in metallo.

Mietitore di ferro (Sop): Per un numero di volte al giorno pari al suo punteggio di Costituzione, un discepolo di Dispater di 2° livello può aggiungere un bonus divino di +3 ai danni degli attacchi effettuati in quel round.

Stretta corrosiva (Mag): Per una volta al giorno, un discepolo di Dispater di 3° livello può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *stretta corrosiva* lanciato da un incantatore di 15° livello.

Potere di ferro (Str): Quando un discepolo di Dispater di livello pari o superiore al 4° usa un'arma di ferro o di acciaio, acquisisce un bonus cognitivo di +1 al tiro per colpire o ai danni. Inoltre, la portata della minaccia dell'arma viene raddoppiata come se l'arma usata fosse affilata. All'8° livello, il bonus cognitivo diventa di +2 e la portata della minaccia viene triplicata. Questa capacità non è cumulativa ai bonus di un'arma di qualità affilata, mentre lo è con gli effetti del talento Critico Migliorato.

Evoca erinni (Mag): Al 5° livello, un discepolo di Dispater può evocare 1 erinni per una volta al giorno. Tale capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* lanciato da un incantatore di 15° livello. Un discepolo di 9° livello può evocare 1d4 erinni per una volta al giorno.

Mietitore di ferro superiore (Sop): Per un numero di volte al giorno pari al suo punteggio di Costituzione, un discepolo di Dispater di 6° livello può aggiungere un bonus divino di +6 ai danni degli attacchi effettuati in quel round. Questa capacità non è cumulativa a quella di mietitore di ferro, ma le due capacità sono separate: un discepolo di Dispater con un bonus di Costituzione +3 può usare ognuna delle due capacità per 3 volte al giorno.

Pelle di ferro (Mag): Per una volta al giorno, un discepolo di Dispater di 7° livello può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *pelle di pietra* lanciato da un incantatore di 15° livello, soltanto su se stesso.

Corpo di ferro (Mag): Per una volta al giorno, un discepolo di Dispater di 10° livello può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *corpo di ferro* lanciato da un incantatore di 18° livello.



Il discepolo di Mammon si prende ciò che vuole in qualsiasi modo desideri. È pronto a tradire i suoi amici e i suoi alleati per soddisfare i suoi desideri e non esita a mettersi in posizioni strane o imbarazzanti, pur di ottenere alla fine ciò che vuole. Il discepolo di Mammon non prova alcun onore, alcuna vergogna, alcuno scrupolo. Ricorre alle sue capacità non solo per mentire, imbrogliare e rubare, ma anche per evitare il pericolo a spese degli altri.

I ladri malvagi e i bardi a volte diventano discepoli di Mammon, specialmente coloro che sono più interessati a rubare che a uccidere.

I discepoli di Mammon in genere agiscono da soli. Anche se possono decidere di unirsi a una gilda o di collaborare con degli alleati, sono talmente rapidi nel tradirli che si fanno in fretta una pessima reputazione. È anche per questo motivo che i discepoli di Mammon viaggiano spesso, per essere sempre un passo avanti rispetto a coloro che hanno tradito, ingannato e derubato. Spesso le creature goblinoidi vengono attratte dal fascino di Mammon, come anche qualche drago malvagio (più di sovente quelli disposti a trattare con il mondo esterno, non quelli che amano rimanere nascosti nelle loro tane).

Dado Vita: d6.

REQUISITI

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

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Scassinare Serrature 4 gradi, Svuotare Tasche 4 gradi, Valutare 6 gradi.

Talenti: Discepolo dell'Oscurità.

Speciale: Il personaggio deve sottoporsi a un disgustoso e umiliante rituale sessuale e tradire il suo migliore amico per uno scopo malvagio, prima di potersi mettere al servizio del suo nuovo signore.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del discepolo di Mammon (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Comunicazione Segreta (Sag), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Professione (qualsiasi) (Sag), Scassi-

TABELLA 5-8: DISCEPOLO DI MAMMON

Livello classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+2	Mentire
2°	+2	+0	+3	+3	Barare
3°	+3	+1	+3	+3	Furto, rubare
4°	+3	+1	+4	+4	Sviare attacco
5°	+4	+1	+4	+4	Evoca osyluth
6°	+5	+2	+5	+5	Prendere oggetto
7°	+6	+2	+5	+5	Aumentare valore
8°	+6	+2	+6	+6	Sviare incantesimo
9°	+7	+3	+6	+6	Anti-individuazione
10°	+8	+3	+7	+7	Evoca gelugon

nare Serrature (Des), Svuotare Tasche (Des) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I discepoli di Mammon sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, ma non ottengono alcuna competenza in armature o scudi.

Mentire (Sop): Un discepolo di Mammon acquisisce un bonus di competenza +4 alle prove di Raggiare e una resistenza agli incantesimi pari a 11 + il suo livello di discepolo contro quegli incantesimi che rivelano falsità come *zona di verità* e *rivela bugie*, anche quando la resistenza agli incantesimi normalmente non viene concessa (come nel caso di *rivela bugie*).

Barare (Mag): Per un numero di volte al giorno pari al suo livello di classe, un discepolo di Mammon può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *barare* lanciato da un incantatore di 15° livello.

Furto (Str): Un discepolo di Mammon di 3° livello acquisisce un bonus di competenza +4 alle prove di Scassinare Serrature e Svuotare Tasche.

Rubare (Mag): Un discepolo di Mammon di 3° livello può chiamare a sé un unico oggetto incustodito che non pesi più di 2,25 kg come se stesse usando l'incantesimo *telecinesi*. Questa capacità funziona come l'incantesimo *sopraccitato* lanciato da un incantatore di 15° livello.

Sviare attacco (Str): Per tre volte al giorno, un discepolo di Mammon di 4° livello può manovrare gli eventi in modo che l'attacco in mischia di un avversario a lui diretto venga in realtà deviato verso un altro personaggio entro la portata dell'aggressore. Anche il nuovo bersaglio deve essere un nemico dell'aggressore. Se non esiste un tale nemico, la manovra fallisce.

Evoca osyluth (Mag): Al 5° livello, un discepolo di Mammon può evocare 1 osyluth per una volta al giorno. Tale capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* lanciato da un incantatore di 15° livello.

Prendere oggetto (Str): Un discepolo di Mammon di 6° livello acquisisce un bonus di competenza +4 ai tentativi di disarmare un avversario e non subisce attacchi di opportunità quando effettua un tentativo senz'armi per farlo.

Aumentare valore (Str): Attraverso sottili e meticolose modifiche, un discepolo di Mammon di 7° livello può incrementare il valore di un oggetto non magico prezioso, come una gemma, un'opera d'arte o uno strumento. Il discepolo passa 1 ora ad effettuare queste modifiche e poi effettua una prova di Valutare, incrementando il valore dell'oggetto dell'1% per ogni punto del risultato della prova. Un discepolo di Mammon non può modificare un oggetto dal valore palesemente dichiarato, come ad esempio una moneta, né può modificare lo stesso oggetto due volte.

Sviare incantesimo (Str): Per una volta al giorno, un discepolo di Mammon di 8° livello può manovrare gli eventi in modo che l'incantesimo di un avversario a lui diretto venga in realtà deviato verso un altro personaggio. Anche il nuovo bersaglio deve essere entro il raggio di azione dell'incantesimo e deve essere un nemico dell'aggressore. Se non esiste un tale nemico, la manovra fallisce.

Anti-individuazione (Mag): Un discepolo di Mammon di 9° livello genera permanentemente un effetto identico a quello di un incantesimo *anti-individuazione* lanciato da un

incantatore di 18° livello. Questa capacità non può essere dissolta, ma può essere soppressa.

Evoca gelugon (Mag): Al 10° livello, un discepolo di Mammon può evocare 1 gelugon per una volta al giorno. Tale capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* lanciato da un incantatore di 18° livello.

DISCEPOLO DI MEFISTOFELE

"Mefistofele, Signore del Fuoco Infernale e Duca dello Zolfo, invoco le fiamme della tua grandezza. Io mi prostro a te, legittimo Re degli Inferi. Un giorno il tuo oscuro potere regnerà supremo."

—Nhagruul, padrona del fuoco infernale

Il discepolo di Mefistofele utilizza il fuoco infernale come arma, spazzando via tutti coloro che si pongono sul suo cammino. Si concentra su tutto ciò che riguarda il fuoco, condividendo la stessa ossessione dell'arcidiavolo che serve.

I chierici, i maghi e gli stregoni sono coloro che più di sovente si convertono all'adorazione di Mefistofele, anche se praticamente ogni classe può imparare a manipolare il micidiale potere del fuoco infernale.

I discepoli di Mefistofele si trovano a loro agio sia da soli che in gruppo: a volte formano congreghe dove si riuniscono i congiurati più malvagi e i megalomani più distruttivi. Anche se considerano la compagnia dei diavoli sempre un piacere, i discepoli di Mefistofele si circondano altrettanto spesso di seguaci infernali, salamandre e altre creature malvagie del fuoco. Spesso anche i giganti del fuoco tentano di diventare discepoli di Mefistofele.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

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

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus di attacco base: +6.

Talenti: Discepolo dell'Oscurità, Marchio Malvagio.

Speciale: La setta di Mefistofele accoglie gli iniziati tra le sue fila sottoponendoli a un terribile rituale che richiede il sacrificio di una creatura senziente da immolare nel fuoco magico.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del discepolo di Mefistofele (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Comunicazione Segreta (Sag), Conoscenze (religioni) (Int), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des),

TABELLA 5-9: DISCEPOLO DI MEFISTOFELE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+2	Stretta di fuoco infernale, adepto del fuoco
2°	+2	+3	+3	+3	Resistenza al fuoco 10
3°	+3	+3	+3	+3	Esplosione di fuoco infernale
4°	+4	+4	+4	+4	Lampo
5°	+5	+4	+4	+4	Evoca hamatula
6°	+6	+5	+5	+5	Fuoco infernale, resistenza al fuoco 20
7°	+7	+5	+5	+5	Scudo di fuoco
8°	+8	+6	+6	+6	Tempesta di fuoco infernale
9°	+9	+6	+6	+6	—
10°	+10	+7	+7	+7	Corpo di fiamme

Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Professione (qualsiasi) (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I discepoli di Mefistofele sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature e negli scudi.

Stretta di fuoco infernale

(Sop): Un discepolo di Mefistofele può infliggere 1d6 danni da fuoco con un attacco di contatto, a volontà. Tale danno è aggiuntivo ad eventuali altri attacchi senz'armi.

Adepto del fuoco (Sop): Un discepolo di Mefistofele che sia in grado di lanciare incantesimi acquisisce resistenza al fuoco 10. Al 6° livello, la resistenza al fuoco sale a 20.

Esplosione di fuoco infernale (Sop): Un discepolo di Mefistofele di 3° livello può sprigionare un getto di fuoco infernale dalla sua mano a volontà, infliggendo 4d6 danni da fuoco con un attacco di contatto a distanza. Tale attacco ha un raggio di azione di 9 metri.

Lampo (Mag): Per un numero di volte al giorno pari al suo livello di classe, un discepolo di Mefistofele può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *lampo* lanciato da un incantatore di 15° livello.

Evoca hamatula (Mag): Al 5° livello, un discepolo di Mefistofele può evocare 1 hamatula per una volta al giorno. Tale capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* lanciato da un incantatore di 15° livello. Un discepolo di 9° livello può evocare 1d4 hamatula per una volta al giorno.

Fuoco infernale (Mag): Per tre volte al giorno, un discepolo di Mefistofele di 6° livello può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *fuoco infernale* lanciato da un incantatore di 15° livello.

Scudo di fuoco (Mag): Per due volte al giorno, un discepolo di Mefistofele di 7° livello può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *scudo di fuoco* lanciato da un incantatore di 15° livello.

Tempesta di fuoco infernale (Mag): Per due volte al giorno, un discepolo di Mefistofele di 8° livello può generare un ef-

fetto identico a quello di un incantesimo *tempesta di fuoco infernale* lanciato da un incantatore di 15° livello.

Corpo di fiamme (Sop): Al 10° livello, un discepolo di Mefistofele può trasformare il suo corpo in fiamme per un periodo della durata di 10 minuti nell'arco di una giornata. Acquisisce immunità al fuoco e riduzione del danno 30/+1, e chiunque viene da lui toccato deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) per non prendere fuoco. Le fiamme bruciano per 1d4 round (vedi la sezione "Prendere fuoco" nella *Guida del DUNGEON MASTER*). Una creatura che ha preso fuoco può utilizzare un'azione equivalente al movimento per estinguere le fiamme.

Quelle creature che colpiscono il discepolo di Mefistofele

con armi naturali o con attacchi senz'armi subiscono 2d6 danni da fuoco e prendono fuoco a loro volta, a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15).

DIVORATORE DI ANIME

Il divoratore di anime è il flagello di tutte le creature viventi, una creatura mostruosa che si nutre dell'essenza stessa della vita. Il divoratore di anime è una creatura contorta e malvagia anche agli occhi di creature come i beholder, i lamia e i mind flayer, ed è temuto da qualsiasi creatura vivente. I divoratori di anime vengono spesso confusi con i vampiri o gli altri non morti, ma sono in realtà anche loro delle creature viventi, il che rende le loro azioni ancora più orribili.

Le creature malvagie sopra menzionate, come i beholder, i lamia e i mind flayer diventano spesso dei divoratori di anime, come anche i destrachan, gli yuan-ti, i troll, le arpie e le meduse. Di tanto in tanto anche un gigante o un drago scopre di non sapere resistere alla tentazione e prova a diventare un divoratore di anime. È possibile anche che creature di allineamento buono, come i lammasu e gli unicorni, si volgano al male e diventino divoratori di anime.

I divoratori di anime agiscono da soli, anche se a volte assoggettano o rendono schiave altre creature.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un divoratore di anime, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Tipo: Qualsiasi umanoide vivente (gli umanoidi mostruosi sono accettati)

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (arcane) 2 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (artigli o altre armi naturali), Sensi Acuti.

Speciale: I divoratori di anime solitamente vengono creati contro la loro volontà. A volte l'emissario di un dio malvagio o di un potente immondo si presenta a un mostro in punto di morte. In cambio della sopravvivenza, alla creatura viene offerto di cibarsi delle anime. Più raramente, una creatura bramosa di acquisire la capacità di divorare le anime si sottopone a un rituale proibito e sacrilego che la trasforma in un divoratore di anime.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del divoratore di anime (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Intimidire (Car), Muoversi Si-

lenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (qualsiasi) (Sag), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For) e Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I divoratori di anime non ottengono alcuna competenza in armi, armature o scudi.

Risucchio di energia (Sop): Un divoratore di anime acquisisce la capacità di risucchiare energia, infliggendo livelli negativi alle sue vittime. A partire dal 1° livello, il tocco di un divoratore di anime infligge un livello negativo al bersaglio. Al 7° livello, il divoratore di anime infligge due livelli negativi ad ogni tocco.

Forza dell'anima (Sop): Quando un divoratore di anime di 2° livello usa la sua capacità di risucchio di energia, acquisisce un bonus di potenziamento +4 alla Forza per 24 ore.

Esplosione dell'anima (Sop): Quando un divoratore di anime di 3° livello utilizza la sua capacità di risucchio di energia, può proiettare un raggio di forza lungo 30 metri che infligge 1d6 danni per ogni suo livello come divoratore di anime su un singolo bersaglio. Il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza sui Riflessi per evitare i danni (CD 10 + il livello di classe del divoratore di anime + il bonus di Car del divoratore di anime). Questa capacità soprannaturale può essere usata per una volta al giorno e soltanto in un giorno in cui il divoratore di anime abbia risucchiato dei livelli.

Potenziamento dell'anima (Sop): Quando un divoratore di anime di 4° livello usa la sua capacità di risucchio di

energia, acquisisce un bonus di potenziamento +2 a tutti i tiri salvezza, alle prove di caratteristica e di abilità per 24 ore. Tale bonus è cumulativo a qualsiasi altro bonus di potenziamento relativo ai punteggi di caratteristica che sia applicabile ai tiri salvezza o alle prove.

Resistenza dell'anima (Sop): Quando un divoratore di anime di 5° livello usa la sua capacità di risucchio di energia, acquisisce un bonus di potenziamento +4 alla Costituzione per 24 ore.

Emanazione dell'anima (Sop): Se un divoratore di anime di 6° livello risucchia completamente l'energia di una creatura, può assimilare l'emanazione dell'anima di quella creatura, assumendo la forma, l'aspetto e le capacità della vittima per 24 ore (con le stesse modalità dell'incantesimo *trasformazione*).

Agilità dell'anima (Sop): Quando un divoratore di anime di 8° livello usa la sua capacità di risucchio di energia, acquisisce un bonus di potenziamento +4 alla Destrezza per 24 ore.

Schiavo dell'anima (Sop): Se un divoratore di anime di 9° risucchia tutta l'energia di una creatura, la vittima diventa un wight al servizio del divoratore di anime.

Potere dell'anima (Sop): Dopo che un divoratore di anime di 10° livello ha risucchiato energia, tutte le sue capacità magiche e soprannaturali acquisiscono un bonus profano di +2 alla CD del loro tiro salvezza per 24 ore. Inoltre, una qualsiasi o tutte le capacità magiche e soprannaturali del divoratore di anime possono essere usate un numero di volte al giorno doppio rispetto al normale. Ad esempio, se un aboleth divoratore di anime risucchia dell'energia, può utilizzare il suo potere di assoggettare per sei volte al giorno invece che per tre volte al giorno.



MAGO CANCRENA

Il mago cancrena si nasconde nelle fognature, nei vicoli più luridi e nei palazzi abbandonati, nutrendosi di ciò che la società scarta. Il mago cancrena si nasconde in quegli angoli bui in cui nessuno vuole guardare, rovistando tra lordure da tempo dimenticate. I maghi cancrena sono alcuni tra gli individui più disgustosi che sia possibile incontrare: si immergono con piacere nella lordura, nella malattia e nella putrefazione. Solitamente perseguono qualche abominevole obiettivo personale, ma a volte venerano le divinità della malattia e della corruzione, seminando nuove epidemie, per il puro gusto di farlo.

I maghi cancrena utilizzano i loro poteri per accumulare una vasta gamma di armi, sebbene molto diverse da quelle che userebbe un guerriero. Il mago cancrena colpisce di nascosto. Conduce rapidi attacchi velenosi e poi si dilegua, lasciando che siano le ferite contaminate che ha inferto a incancrenirsi e, con un po' di fortuna, a uccidere lentamente i suoi nemici.

I ladri, i ranger, i druidi e i chierici sono i più adatti a di-

TABELLA 5-10: DIVORATORE DI ANIME

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+2	Risucchio di energia 1
2°	+2	+3	+3	+3	Forza dell'anima
3°	+3	+3	+3	+3	Esplosione dell'anima
4°	+4	+4	+4	+4	Potenziamento dell'anima
5°	+5	+4	+4	+4	Resistenza dell'anima
6°	+6	+5	+5	+5	Emanazione dell'anima
7°	+7	+5	+5	+5	Risucchio di energia 2
8°	+8	+6	+6	+6	Agilità dell'anima
9°	+9	+6	+6	+6	Schiavo dell'anima
10°	+10	+7	+7	+7	Potere dell'anima

ventare maghi cancrena. I topi, gli insetti, i vermi e le malfattie sono i migliori alleati di un mago cancrena. I maghi cancrena solitamente agiscono all'interno di terrificanti società segrete, nascoste nelle classi più disagiate dei malati e dei contaminati, come ad esempio i mendicanti o i malfattori di bassa lega. A volte amano circondarsi della compagnia di assassini e signori dei parassiti. Odiano i chierici e i paladini di allineamento buono (specialmente questi ultimi) con tutte le loro forze. Di tanto in tanto un mostro intelligente, come ad esempio un troglodita o una medusa, può diventare un mago cancrena, ma solitamente viene allontanato e disprezzato dai suoi stessi simili. È facile immaginare, tuttavia, che gli otyugh o quei parassiti come i vermi giganti e gli scarafaggi, possano gradire la compagnia di un mago cancrena. Gli alleati più comuni di un mago cancrena sono le creature non morte.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un mago cancrena, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus ai tiri salvezza base: Temp +7.

Abilità: Conoscenze (natura) 2 gradi, Guarire 3 gradi, Muoversi Silenziosamente 6 gradi, Nascondersi 6 gradi.

Talenti: Immunità al Veleno, Robustezza, Tempra Posente.

Speciale: Il mago cancrena deve aver subito gli effetti devastanti di una malattia e deve aver subito danni da un veleno.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del mago cancrena (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Alchimia (Int), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Conoscenze (natura) (Int), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Svuotare Tasche (Des) e Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi cancrena sono competenti in tutte le armi semplici e da

Livello del mago cancrena	Int compagno	Capacità
2°	6	Vista cieca entro 9 metri
3°	7	Può utilizzare un incantesimo o una capacità magica del mago cancrena come propria come azione standard per una volta al giorno, senza che sia richiesta alcuna azione al mago cancrena.
4°	8	Può avvertire il mago cancrena del pericolo, conferendogli la capacità eludere.
5°	9	Può avvertire il mago cancrena del pericolo, conferendogli la capacità schivare prodigioso (bonus di Des alla CA).
6°	10	Gli incantesimi e gli effetti di influenza mentale hanno il 50% di possibilità di influenzare il compagno invece che il mago cancrena.
7°	11	Può utilizzare un incantesimo o una capacità magica del mago cancrena come propria come azione standard per tre volte al giorno, senza che sia richiesta alcuna azione da parte del mago cancrena.
8°	12	Può avvertire il mago cancrena del pericolo, conferendogli la capacità schivare prodigioso (non subisce attacchi ai fianchi).
9°	13	Può generare un tentacolo di carne lungo 30 cm in grado di effettuare attacchi di contatto che includono le capacità magiche <i>contagio</i> e <i>veleno</i> del mago cancrena.
10°	14	Vista cieca entro 18 metri.

guerra, nell'uso di tutti i tipi di armature e negli scudi.

Attacco furtivo (Str): Se un mago cancrena riesce a colpire un avversario quando questi non è in grado di difendersi in modo efficace dal suo attacco, può colpire un punto vitale e infliggere danni aggiuntivi. In pratica, ogni volta in cui al bersaglio del mago cancrena viene negato il suo bonus di Destrezza alla CA (che lo abbia o meno), il colpo del mago cancrena infligge +1d6 danni aggiuntivi. Tale danno extra aumenta di 1d6 danni ogni quattro livelli (+2d6 al 5° livello e +3d6 al 9° livello). Se il mago cancrena riesce a mettere a segno un colpo critico con un attacco furtivo, questo danno extra non viene moltiplicato.

Per colpire un punto vitale sono necessarie precisione e penetrazione, quindi gli attacchi a distanza contano come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova a meno di 9 metri.

Utilizzando un manganello o un colpo senz'armi, un mago cancrena può effettuare un attacco furtivo che infligga danni debilitanti invece di danni letali. Non può utilizzare un'arma che infligga danni normali per infliggere danni debilitanti in un attacco furtivo, nemmeno con la consueta penalità di -4, dal momento che l'arma in questione deve essere utilizzata in modo ottimale per effettuare un attacco furtivo.

Un mago cancrena può effettuare un attacco furtivo soltanto sulle creature viventi dotate di anatomie distinguibili: i non morti, i costrutti, le melme e le creature incorporee non dispongono di punti vitali da poter attaccare. Per lo stesso motivo, qualsiasi creatura immune ai colpi critici è analogamente immune agli attacchi furtivi. Il mago cancrena deve anche essere in grado di vedere il bersaglio bene a sufficienza da individuare un punto vitale. Un mago cancrena non può effettuare un attacco furtivo quando colpisce una creatura occultata o quando colpisce gli arti di una creatura i cui punti vitali sono fuori della sua portata.

Portatore sano (Str): Al 1° livello, un mago cancrena non subisce alcun effetto negativo dalle malattie, fatta eccezione per quelli puramente estetici come bubboni, chiazze, occhiaie, pelle annerita, perdita di capelli, fetore e così via. Il mago cancrena diventa portatore sano di ogni malattia che contrae, ma rimane immune a buona parte dei suoi effetti.

Tuttavia, il mago cancrena subisce 1d6 danni per livello dell'incantatore se qualcuno lancia su di lui un incantesimo o un effetto di *rimuovi malattia* (può tentare di superare un tiro salvezza sulla Tempra per provare a resistere all'effetto). Inoltre, se un mago cancrena possiede un compagno cancreno (vedi sotto), perde tutte le capacità ottenute dal suo compagno per 1d10 giorni dopo aver ricevuto l'incantesimo *rimuovi malattia*.

Contagio (Mag): A partire dal 2° livello, il tocco di un mago cancrena trasmette un incantesimo *contagio* per un numero di volte al giorno pari al suo livello di classe. La CD del tiro salvezza per il bersaglio è 13 + il modificatore di Saggezza del mago cancrena.

Compagno cancrenoso (Str): A partire dal 2° livello, un cancro si sviluppa all'interno del mago cancrena, dando vita a un grosso tumore. Questa crescita cancrenosa acquisisce intelligenza e personalità separate rispetto a quelle del mago cancrena. Il mago cancrena e il suo compagno possono comunicare telepaticamente. Se necessario, il compagno cancrenoso può utilizzare i punteggi del mago cancrena per effettuare tiri salvezza, punteggi delle caratteristiche diversi dall'Intelligenza e così via. Il compagno cancrenoso acquisisce nuove capacità man mano che il mago cancrena sale di livello.

Tatterdemalion (Str): Ammucchiando vestiti strappati e vecchi stracci, un mago cancrena di 3° livello è in grado di ricavare da tale materiale un'armatura leggera con le seguenti statistiche: bonus di armatura +4, bonus massimo di Des +5, penalità di armatura alla prova di -1, possibilità del 15% di fallimento degli incantesimi arcani, velocità 9 m/6 m, peso 9 kg. Soltanto un mago cancrena di livello pari o superiore al 3° è in grado di indossare questa armatura e di ottenerne i benefici; per tutti gli altri eventuali portatori, l'armatura è una semplice armatura imbottita. L'armatura è considerata di qualità perfetta e può essere trasformata in armatura magica.

Veleno (Mag): Per un numero di volte al giorno pari al proprio livello di classe, a partire dal 3° livello, il tocco di un mago cancrena trasmette gli effetti di un incantesimo *veleno*. La CD per il tiro salvezza del bersaglio è pari a 14 + il modificatore di Saggezza del mago cancrena.

Creature della notte (Sop): Al 4° livello, un mago cancrena è in grado di impartire ordini alle piccole creature della notte e può chiamare a sé uno sciame di 1d6 ragni mostruosi Piccoli, un branco di 4d8 topi crudeli o uno sciame di 10d10 pipistrelli per una volta al giorno, come azione standard. Le creature arrivano nel giro di 2d6 round e rimangono al servizio del mago cancrena (comprendendo i suoi comandi mentali) per un periodo pari a 10 minuti per livello di classe.

Agente virale (Sop): Al 5° livello, un mago cancrena stringe amicizia con una malattia o un virus tra quelli che infestano il suo corpo. Può così potenziare in modo soprannaturale una malattia e renderla più intelligente, assegnandogli un punto della propria Intelligenza. Stabilisce così facendo un legame empatico con la malattia che funziona entro una portata pari a 1,6 km per livello di classe del mago cancrena.

Il mago cancrena può tentare di contagiare un bersaglio usando il proprio agente virale, grazie alla sua capacità di *contagio*. Se vi riesce, l'agente virale può comunicare telepaticamente al mago cancrena ciò che il contagiato prova. Sotto tutti gli altri aspetti, l'agente virale è una malattia norma-

le; se la vittima lo debella o se riceve l'effetto di un incantesimo *rimuovi malattia*, l'agente virale muore. Il mago cancrena riacquista il suo punto di Intelligenza 24 ore dopo la morte dell'agente virale. Il mago cancrena può creare tutti gli agenti virali che desidera, finché è disposto a cedere punti di Intelligenza per farlo.

Ferita infetta (Str): A partire dal 6° livello, per un numero di volte al giorno pari al suo livello di classe, il mago cancrena può trasmettere ai suoi nemici un'infezione dannosa dopo aver messo a segno un attacco in mischia. L'avversario subisce 1 danno alla Costituzione e deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il livello di classe del mago cancrena + il modificatore di Saggezza del mago cancrena) dopo 1 ora, altrimenti subirà altri 1d6 danni alla Costituzione.

Piaga degli insetti (Mag): Al 7° livello, un mago cancrena può invocare *piaga degli insetti* una volta al giorno come un chierico del suo livello di classe.

Armatura di insetti (Sop): Lasciando che vermi e insetti ricoprano il suo corpo, un mago cancrena di 7° livello acquisisce un bonus di armatura naturale +4. Al fine di ottenere questo beneficio, tuttavia, il mago cancrena può indossare soltanto armature leggere.

Alleato virale (Sop): In modo simile alla capacità di agente virale, un mago cancrena di livello pari o superiore all'8° può creare un alleato virale assegnando tre punti della propria Intelligenza a una malattia o a un virus presente nel suo sistema. Il mago cancrena può trasmettere il suo alleato virale a una vittima umanoide grazie alla sua capacità di *contagio* e l'alleato virale può comunicare telepaticamente con il mago cancrena. L'alleato virale (e quindi anche il mago cancrena) può controllare la sua vittima con le stesse modalità di un incantesimo *dominare persone*. L'alleato virale è tuttavia una malattia normale, e se la vittima lo debella superando i suoi tiri salvezza o ricevendo l'effetto di un incantesimo *rimuovi malattia*, l'alleato virale muore. Il mago cancrena riacquista i suoi tre punti di Intelligenza 24 ore dopo la morte dell'alleato virale. Il mago cancrena può creare tutti gli agenti virali che desidera, finché è disposto a cedere punti di Intelligenza per farlo.

Forma di malattia (Sop): Al 10° livello, un mago cancrena acquisisce la capacità di trasformarsi in malattia per una volta al giorno (tale capacità ha effetto anche su un massimo di 45 kg di equipaggiamento trasportati dal mago cancrena, oltre all'armatura *tatterdemalion*, all'armatura di insetti e al compagno cancrenoso). In quanto malattia, il mago cancrena è intangibile e invisibile ai normali metodi di osservazione, anche alla vista cieca. Le creature dotate della capacità di olfatto acuto percepiscono un odore mal sano nell'aria. Il mago cancrena non può spostarsi, se non sospinto dal vento (se ce n'è) o all'interno di un portatore.

Il mago cancrena può assumere forma di malattia come azione standard, cercando di infettare una creatura vivente entro un raggio di 30 metri. La potenziale vittima deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) per evitare di essere infettato dal mago cancrena. Anche qualsiasi creatura che arrivi entro 3 metri da un mago cancrena in forma di malattia deve superare il tiro salvezza per resistere all'infezione. Una volta all'interno di un portatore, il mago cancrena infligge 1d3 danni alla Costituzione al giorno dopo un periodo di incubazione di 24 ore. La vittima non ha modo di sapere che il mago cancrena sia qualcosa di diverso da una normale malattia.

Il mago cancrena si sposta assieme alla vittima, e percepisce tutto ciò che percepisce la vittima. Per un numero di volte al giorno pari al Carisma della vittima, il mago cancrena può tentare di costringere la vittima ad effettuare per un round le azioni desiderate dal mago cancrena; superan-

TABELLA 5-11: MAGO CANCRENA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+0	Attacco furtivo +1d6, portatore sano
2°	+1	+3	+3	+0	Contagio, compagno cancrenoso
3°	+2	+3	+3	+1	Tatterdemalion, <i>veleno</i>
4°	+3	+4	+4	+1	Creature della notte
5°	+3	+4	+4	+1	Attacco furtivo +2d6, agente virale
6°	+4	+5	+5	+2	Ferita infetta
7°	+5	+5	+5	+2	Piaga degli insetti, armatura di insetti
8°	+6	+6	+6	+2	Alleato virale
9°	+6	+6	+6	+3	Attacco furtivo +3d6
10°	+7	+7	+7	+3	Forma di malattia

do un tiro salvezza sulla Volontà (CD 18 + il modificatore di Sag del mago cancrena), la vittima può resistere a questo tentativo. Quando il mago cancrena ha il controllo della vittima, può accedere a tutte le abilità, i talenti, gli incantesimi e le capacità speciali della vittima, oltre alle proprie che l'attuale forma incorporea gli consente di utilizzare.

Il mago cancrena può abbandonare la sua vittima in qualsiasi momento, consentendole di recuperare normalmente. La vittima può anche tentare di espellere il mago cancrena superando i suoi tiri salvezza come se il mago cancrena fosse una malattia normale. Le prove di Guarire aiutano la vittima nel modo normale. Un incantesimo *rimuovi malattia* uccide il mago cancrena, se questi non supera un tiro salvezza sulla Tempra (la CD del tiro salvezza viene calcolata come per gli incantesimi dello stesso livello). Anche se il mago cancrena supera il tiro salvezza, è comunque costretto a riassumere la propria forma materiale accanto alla vittima.

Un mago cancrena può rimanere in forma di malattia per tutto il tempo che desidera, o far ritorno alla sua forma naturale e abbandonare la forma di malattia per quella giornata. In forma di malattia, il mago cancrena non ha bisogno di mangiare, dormire o bere e non invecchia. Un mago cancrena potrebbe rimanere assopito in una stanza per centinaia di anni, per poi assumere di nuovo forma materiale o infettare una nuova vittima.

SACERDOTE-UR

I sacerdoti-ur disprezzano gli dei. Tuttavia, un numero ristretto di essi ha imparato ad attingere al potere divino e ad utilizzarlo per i propri scopi senza dover pregare o adorare un dio. Ogni giorno, invece di pregare, cadono in una trance e trafugano mentalmente il potere che normalmente gli dei inviano ai chierici fedeli. I sacerdoti-ur sono prudenti e astuti, non rubano mai troppo potere allo stesso dio, ma si insinuano mentalmente, attingono al potere di cui hanno bisogno per i loro incantesimi e poi si dileguano in fretta. Imparano presto a resistere ai poteri divini e ad usare in modo creativo le energie che rubano. I più grandi sacerdoti-ur detengono poteri pari a quelli dei chierici più potenti, anche se non dispongono della stessa varietà di scelta di questi ultimi.

I membri di tutte le classi possono diventare sacerdoti-ur, perfino (anzi, in particolar modo) gli ex-chierici.

I sacerdoti-ur solitamente agiscono da soli, anche se di tanto in tanto possono trovare utile collaborare con membri di altre classi. Non si radunano in nessun luogo che assomigli anche solo vagamente a un tempio, in quanto temono che se troppi membri della loro classe si radunasse in uno stesso luogo, potrebbero attrarre attenzioni indesiderate da parte di qualche divinità. E naturalmente, frequentano assai raramente i chierici o gli altri incantatori divini, che considerano dei leccapiedi, e dai quali vengono considerati a loro volta degli abomini.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un sacerdote-ur, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus ai tiri salvezza base: Temp +3, Vol +3.

Abilità: Conoscenze (arcane) 5 gradi, Conoscenze (religioni) 8 gradi, Conoscenze (piani) 5 gradi, Raggiare 6 gradi, Sapienza Magica 8 gradi.

Talenti: Incantesimo Focalizzato Maligno, Volontà di Ferro.

Speciale: Il personaggio non deve possedere nessuna capacità di lanciare incantesimi divini. Se in precedenza possedeva una tale capacità (come nel caso di un ex-chierico), deve rinunciare a tale capacità per sempre.

Speciale: Il personaggio deve essere addestrato da un altro sacerdote-ur.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del sacerdote-ur (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Professione (Sag), Raggiare (Car), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del sacerdote-ur.

Competenza nelle armi e nelle armature: I sacerdoti-ur sono competenti in tutte le armi semplici, ma non ottengono alcuna competenza in armature o negli scudi.

Incantesimi: Un sacerdote-ur acquisisce la capacità di lanciare una determinata quantità di incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo, un sacerdote-ur deve possedere un punteggio di Saggezza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un sacerdote-ur dotato di Saggezza pari o inferiore a 10 non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus del sacerdote-ur sono basati sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro tali incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza. Quando la Tabella 5-12 indica 0 incantesimi di un determinato livello, come ad esempio 0 incantesimi di 2° livello al 2° livello, il sacerdote-ur ha diritto soltanto agli incantesimi bonus. Un sacerdote-ur senza incantesimi bonus in un determinato livello non può ancora lanciare incantesimi di quel livello.

La lista degli incantesimi di un sacerdote-ur è identica alla lista degli incantesimi di un chierico. Un sacerdote-ur ha accesso a qualsiasi incantesimo della lista e prepara gli incantesimi come un chierico, fatta eccezione per il fatto che non prega per ricevere tali incantesimi, se li prende e basta.

TABELLA 5-12: SACERDOTE-UR

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno												
						0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°			
1°	+0	+0	+0	+2	—	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+0	+0	+3	Intimorire non morti	5	3	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	+1	+1	+3	—	5	3	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4°	+3	+1	+1	+4	RI divini 15	6	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—
5°	+3	+1	+1	+4	—	6	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—
6°	+4	+2	+2	+5	Fondere energia magica	6	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—
7°	+5	+2	+2	+5	—	6	4	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—
8°	+6	+2	+2	+6	RI divini 20	6	4	4	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—
9°	+6	+3	+3	+6	—	6	5	4	4	4	4	3	2	1	0	—	—	—
10°	+7	+3	+3	+7	Rubare capacità magica	6	5	5	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—

Un sacerdote-ur lancia i suoi incantesimi allo stesso modo di un chierico, ma a differenza di un chierico, non dispone della capacità di lanciare spontaneamente incantesimi *curare* o *infliggere*, né dispone degli incantesimi di dominio o dei poteri concessi di dominio di cui dispone normalmente un chierico. Non subisce alcuna limitazione relativa all'allineamento degli incantesimi. Per determinare il livello dell'incantatore di un sacerdote-ur, si sommano i livelli di sacerdote-ur alla metà degli altri livelli del personaggio in altre classi di incantatori (i livelli acquisiti come chierico nel caso di un ex-chierico non vengono conteggiati).

Intimorire non morti: Come un chierico malvagio, un sacerdote-ur di livello pari o superiore al 2° è in grado di intimorire i non morti. Utilizza il suo livello di sacerdote-ur come livello di chierico al fine di determinare il grado di successo e i danni (vedi "Scacciare e intimorire non morti" nel *Manuale del Giocatore*).

Resistenza agli incantesimi divini (Sop): Al 4° livello, un sacerdote-ur acquisisce resistenza agli incantesimi 15, ma soltanto contro gli incantesimi divini e le capacità magiche degli esterni. All'8° livello, la resistenza agli incantesimi del sacerdote-ur sale a 20.

Fondere energia magica (Str): Dal momento che i sacerdoti-ur rubano ogni forma di potere possibile, presto imparano a manipolare la propria energia in un modo che confonde gli altri incantatori. Un sacerdote-ur di 6° livello può sacrificare temporaneamente due (o più) slot incantesimi di livello inferiore e utilizzare tali slot per preparare un incantesimo di livello superiore. L'incantesimo di livello superiore deve appartenere a un livello che il sacerdote-ur sia in grado di lanciare. È possibile effettuare soltanto uno scambio di questo tipo al giorno. I livelli degli slot inferiori vengono sommati e poi ridotti a tre quarti (arrotondando per difetto) per determinare il livello dello slot incantesimo aggiuntivo di livello superiore. Ad esempio, se un sacerdote-ur sacrifica un incantesimo di 3° livello e un incantesimo di 5° livello, può usare lo slot incantesimo che si viene a creare per preparare un incantesimo aggiuntivo di 6° livello ($3 + 5 = 8$, e $8 \times 3/4 = 6$).

Rubare capacità magica (Sop): I più potenti sacerdoti-ur possono usare le stesse tecniche utilizzate per sottrarre il potere magico degli dei anche per sottrarre le capacità magiche delle altre creature. Per una volta al giorno, quando una creatura dotata di capacità magiche si trova entro 15 metri da un sacerdote-ur di 10° livello, il sacerdote-ur può scegliere una delle capacità magiche della creatura e rubarla per sé. Il sacerdote-ur può usare tale capacità per un numero di volte pari a quello della creatura, o per tre volte al giorno (si sceglie il numero minore). Il sacerdote-ur usa la capacità allo stesso modo della creatura per tutto ciò che riguarda il livello dell'incantatore e le CD dei tiri salvezza. Questa capacità dura solo 24 ore. La creatura che possiede la capacità magica non la perde quando il sacerdote-ur la ruba. Se il sacerdote-ur cerca

di rubare una capacità magica che la creatura non possiede o prova a rubare una capacità soprannaturale invece di una capacità magica, il tentativo fallisce automaticamente.

Ad esempio, se il sacerdote-ur si trova vicino a una salamandra nobile, può rubare la sua *palla di fuoco* e usarla per tre volte al giorno, oppure rubare *dissolvi magie* e usarlo una volta al giorno. Se si trova vicino a un diavolo della fossa, può rubare *teletrasporto senza errore* (su se stesso più 22,5 kg di equipaggiamento) e usarlo per tre volte al giorno, dal momento che il diavolo della fossa può usarlo a volontà. Potrebbe perfino rubare la capacità di *desiderio* del diavolo della fossa, ma potrebbe usare *desiderio* solo una volta all'anno, dal momento che il diavolo della fossa può usarlo solo una volta all'anno. Poi non potrebbe più rubare quel potere da nessun'altra creatura per un anno.

SERVITORE DI DEMOGORGON

"O principe dell'Abisso dalla duplice vita e dalla duplice volontà, signore del mistero e sovrano dei perversi, Demogorgon, sei tu il mio signore!"

—Qill

Il servitore di Demogorgon è una perversione della propria razza, un pazzo. È attirato da ciò che è morboso e innaturale, e trae piacere dalla natura caotica delle mutazioni e delle deformità. Al servizio del suo terribile maestro, cerca di seminare ovunque vada il dissenso, la follia e il conflitto. Si impegna per sovvertire ciò che garantisce l'ordine e per corrompere ciò che è vero.

I personaggi multiclasse sono i migliori servitori di demogorgon, in quanto il demone apprezza la loro versatilità. Un servitore di Demogorgon di solito lavora da solo, e i suoi peggiori nemici spesso sono gli altri servitori di Demogorgon, sebbene sia pronto ad odiare indiscriminatamente i servitori di qualsiasi principe dei demoni. Anche i personaggi e le creature di allineamento buono vanno annoverate tra i suoi nemici... in verità, i servitori di Demogorgon odiano tutti.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un servitore di Demogorgon, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Caotico malvagio.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenze (arcani) 2 gradi, Conoscenze (religioni) 2 gradi, Conoscenze (un'altra qualsiasi) 2 gradi.

Talenti: Deformità Volontaria, Servitore di un Demone.

Speciale: Deve essere in grado di lanciare incantesimi di 1° livello o di effettuare attacchi furtivi.

TABELLA 5-13: SERVITORE DI DEMOGORGON

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+1	+2	+0	+0	Pelle scagliosa +1, <i>ipnosi</i>	Talento bonus o +1 livello della classe esistente
2°	+2	+3	+0	+0	<i>Tocco di paura</i>	—
3°	+3	+3	+1	+1	<i>Tocco prolungato</i>	—
4°	+4	+4	+1	+1	Azioni duplici, pelle scagliosa +2	Talento bonus o +1 livello della classe esistente
5°	+5	+4	+1	+1	<i>Evoca demoni inferiore</i>	—
6°	+6	+5	+2	+2	<i>Tocco di putrefazione</i>	—
7°	+7	+5	+2	+2	Pelle scagliosa +3	Talento bonus o +1 livello della classe esistente
8°	+8	+6	+2	+2	Doppia personalità, <i>tocco mortale</i>	—
9°	+9	+6	+3	+3	<i>Evoca demoni superiore</i>	—
10°	+10	+7	+3	+3	<i>Volontà di Demogorgon</i> , pelle scagliosa +4	Talento bonus o +1 livello della classe esistente

Speciale: Un servitore di Demogorgon viene sottoposto a un terrificante rito di iniziazione che richiede il sacrificio di una creatura intelligente a Demogorgon. Tale cerimonia deve avere luogo su terreno profanato, di notte e in presenza di un demone.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del servitore di Demogorgon (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (qualsiasi) (Sag), Raggiurare (Car), Saltare (For), Scalare (For) e Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I servitori di Demogorgon sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, nell'uso di tutte le armature e negli scudi.

Talenti o incantesimi bonus: Quando un servitore di Demogorgon giunge al 1°, al 4°, al 7° e al 10° livello, il personaggio acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno, come se avesse ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio, oppure acquisisce un talento bonus a sua scelta. Se il servitore sceglie di acquisire +1 livello di incantatore, tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di controllare o intimidire i non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti ferita oltre quelli ricevuti dalla classe di prestigio e così via), fatta eccezione per l'incremento del livello di incantatore. In pratica, il personaggio aggiunge il nuovo livello di servitore di Demogorgon al livello di una qualsiasi altra classe di incantatore che già possedeva allo scopo di determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore. Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un servitore di Demogorgon, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare il livello di servitore di Demogorgon.

Un servitore di Demogorgon è libero di scegliere il talento bonus quando se ne presenta l'opportunità e di scegliere il livello aggiuntivo di incantatore alla volta successiva, o viceversa. Quei personaggi che non sono incantatori devono scegliere necessariamente il talento bonus.

Pelle scagliosa (Str): Un servitore di Demogorgon di 1° livello sviluppa una pelle scura e scagliosa che gli conferisce un bonus di armatura naturale di +1. Ad ogni tre livelli dopo il 1° (al 4°, al 7° e al 10°), tale bonus aumenta di +1. Il bonus della pelle scagliosa è cumulativo all'eventuale bonus di armatura naturale derivante dal tipo di appartenenza della creatura (nel caso in cui il servitore di Demogorgon sia un lucertoloide o un troglodita, ad esempio), ma non è cumulativo a quello derivante da fonti magiche, come ad esempio un *amuleto dell'armatura naturale*.

Ipnosi (Mag): Per una volta al giorno, un servitore di Demogorgon può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *ipnosi*. La CD del tiro salvezza sulla Volontà per resistere all'effetto è pari a 10 + il livello di classe del servitore + il bonus di Car del servitore.

Tocco di paura (Mag): Per una volta al giorno, un servitore di Demogorgon di livello pari o superiore al 2° può genera-

re un effetto identico a quello di un incantesimo *incuti paura*. La CD del tiro salvezza sulla Volontà per resistere all'effetto è pari a 10 + il livello di classe del servitore + il bonus di Car del servitore.

Tocco prolungato (Sop): Per tre volte al giorno, un servitore di Demogorgon può allungare le sue braccia in modo innaturale, trasformandole in tentacoli e acquisendo una portata aggiuntiva di 1,5 metri per un round.

Azioni duplici (Sop): Per due volte al giorno, un servitore di Demogorgon di 4° livello può eseguire un ammontare di azioni pari a due round nel corso di un singolo round.

Evoca demoni (Mag): Al 5° livello, un servitore di Demogorgon può evocare un demone di 5 DV o meno per una volta al giorno. Tale capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* lanciato da un incantatore di 15° livello. Un servitore di Demogorgon di 9° livello può evocare un demone di 10 DV o meno.

Tocco di putrefazione (Mag): Per tre volte al giorno, un servitore di Demogorgon può infliggere 1d6 danni alla Costituzione con un attacco di contatto.

Doppia personalità (Str): All'8° livello, un servitore di Demogorgon inizia a perdere la ragione, sempre che non fosse già pazzo in precedenza. Il servitore sviluppa un disordine mentale di personalità multipla che come effetto collaterale consente al personaggio di avanzare come multiclasse liberamente, senza alcuna penalità in punti esperienza.

Tocco mortale (Mag): All'8° livello, un servitore di Demogorgon può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *distruggere viventi* per una volta al giorno. La CD del tiro salvezza sulla Tempra per resistere all'effetto è pari a 10 + il livello di classe del servitore + il bonus di Car del servitore.

Volontà di Demogorgon (Mag): Un servitore di Demogorgon di 10° livello può appellarsi al potere del suo padrone e ottenere un *desiderio limitato* da utilizzare una volta al giorno. Per usare questa capacità, il discepolo di Demogorgon deve passare 3 round completi a pregare e supplicare Demogorgon, prima di poter disporre del *desiderio limitato*. Il servitore deve comunque pagare il relativo costo in punti esperienza e fornire le componenti materiali richieste.

SERVITORE DI GRAZ'ZT

"L'uomo nero, il re delle ombre, il signore dalla pelle d'ebano di tutte le creature che infestano la notte, o Graz'zt, mio padrone, risparmiami dalla tua collera e concedimi il tuo favore!"

—Besmal

Il servitore di Graz'zt è un maestro di conoscenze arcane e di segreti oscuri dall'animo sinistro, infido e irrimediabilmente malvagio. Fa uso della sua astuzia e del suo fascino per scoprire quei segreti che non riuscirebbe mai a scoprire... una versione seducente del maestro del sapere che si affida al sotterfugio invece che allo studio. Un maestro del sapere passa giorni e giorni nelle biblioteche quando vuole scoprire un segreto, mentre un servitore di Graz'zt lo trafuga o lo estorce agli altri attraverso la seduzione o l'inganno.

I maghi, gli stregoni, i chierici e i bardi sono degli ottimi servitori di Graz'zt, anche se gli stregoni si rivelano i migliori in assoluto, per ovvi motivi. Graz'zt è l'uomo nero dal quale molti stregoni apprendono i loro segreti iniziali senza nemmeno saperlo.

I servitori di Graz'zt spesso si riuniscono in una cabala. Queste sinistre organizzazioni segrete a volte collaborano con ladri e assassini per muovere le fila di un'intera comunità o addirittura di un intero regno. La bramosia di potere di un servitore di Graz'zt non conosce limiti.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un servitore di Graz'zt, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Abilità: Conoscenze (arcane) 5 gradi, Diplomazia 2 gradi, Raggiare 2 gradi.

Talenti: Servitore di un Demone, Incantesimi Violati.

Speciale: Deve essere in grado di lanciare incantesimi di 3° livello dotati del descrittore male.

Speciale: Un servitore di Graz'zt viene sottoposto a un terrificante rito di iniziazione che richiede il sacrificio di una creatura intelligente a Graz'zt. Tale cerimonia deve avere luogo in un'area oscurata magicamente e sotto l'influenza di un incantesimo *dissacrare* o *profanare*.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del servitore di Graz'zt (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Comunicazione Segreta (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Sapienza Magica (Int), Scassinare Serature (Des), Scrutare (Int), Svuotare Tasche (Des) e Utilizzare Oggetti Magici (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di presti-

gio del servitore di Graz'zt.

Competenza nelle armi e nelle armature: I servitori di Graz'zt non ottengono alcuna competenza in armi, armature o scudi.

Incantesimi: Quando un personaggio guadagna il suo 1° livello come servitore di Graz'zt, e ad ogni livello di classe successivo, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno

come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tut-

tavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di controllare o intimidire i non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti ferita oltre quelli ricevuti dalla classe di prestigio e così via), fatta eccezione per l'incremento del livello di incantatore. In pratica, il personaggio aggiunge il nuovo livello di servitore di Graz'zt al livello di una qualsiasi altra classe di incantatore che già possedeva allo scopo di determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore. Ad esempio, se Kalleyis, una maga di 8° livello, acquisisce un livello come servitore di Graz'zt, acquisisce nuovi incantesimi come se fosse diventata una maga di 9° livello, ma tutti gli altri aspetti dell'avanzamento di livello che riceve sono quelli relativi al servitore di

Graz'zt, come ad esempio il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza base. Se in seguito acquisisce un livello come maga, diventando una maga di 9° livello/servitore di Graz'zt di 1° livello, acquisisce i suoi incantesimi come se fosse passata al 10° livello da maga.

Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un servitore di Graz'zt, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare il livello di servitore di Graz'zt.

Charme (Mag): Per una volta al giorno, un servitore di



QH/JE

TABELLA 5-14: SERVITORE DI GRAZ'ZT

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Charme	+1 livello della classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Incantesimi traditori +1d6	—
3°	+1	+1	+1	+3	Carisma oscuro +1	+1 livello della classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Incantesimi traditori +2d6, evoca demoni inferiore	—
5°	+2	+1	+1	+4	Carisma oscuro +2	+1 livello della classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Incantesimi traditori +3d6, colpo magico +1d6	—
7°	+3	+2	+2	+5	Carisma oscuro +3	+1 livello della classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Incantesimi traditori +4d6, colpo magico +2d6	—
9°	+4	+3	+3	+6	Evoca demoni superiore	+1 livello della classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Incantesimi traditori +5d6	+1 livello della classe esistente

Graz'zt può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *charme* lanciato da un incantatore di livello pari al livello di classe del servitore di Graz'zt.

Incantesimi traditori (Sop): Quando un servitore di Graz'zt di livello pari o superiore al 2° lancia un incantesimo che infligge danni su uno o più bersagli a cui viene negato il proprio bonus di Destrezza, il servitore di Graz'zt può aumentare l'ammontare di danni inferti. Un servitore di 2° livello, ad esempio, aggiunge +1d6 danni a un incantesimo lanciato contro bersagli colti alla sprovvista. Graz'zt conferisce ai suoi discepoli questa capacità nella speranza che essi convincano i loro avversari di essere degli amici, per poi tradirli con un attacco magico a sorpresa. Il danno aggiuntivo sale a +1d6 per ogni due livelli oltre il 2°, fino a +5d6 al 10° livello.

Carisma oscuro (Str): Al 3° livello, un servitore di Graz'zt può aggiungere un bonus di potenziamento ad alcune prove di abilità basate sul Carisma. Tale bonus è pari a +1 al 3° livello, a +2 al 5° livello e a +3 al 7° livello. Il bonus viene applicato alle prove di Addestrare Animali, Diplomazia, Empatia Animale, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggiungere quando il servitore ha a che fare con creature malvagie.

Evoca demoni (Mag): Al 5° livello, un servitore di Graz'zt può evocare un demone di 5 DV o meno per una volta al giorno. Tale capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* lanciato da un incantatore di 15° livello. Un servitore di Graz'zt di 9° livello può evocare un demone di 10 DV o meno per una volta al giorno.

Colpo magico (Sop): Se un servitore di Graz'zt lancia un incantesimo che infligge danni su uno o più bersagli minacciati in una mischia (e quindi distratti) può aggiungere metà del suo bonus di incantesimi traditori (arrotondato per difetto) al danno inferto. Quindi, un servitore di Graz'zt di 6° o di 7° livello infligge +1d6 danni aggiuntivi con un incantesimo lanciato su dei bersagli minacciati. Dall'8° livello in poi, il bonus ai danni sale a +2d6.

SERVITORE DI JUIBLEX

“Che tutti si inchinino dinanzi al signore dei sussurri oscuri, al padrone della pestilenza, al padre delle fanghiglie, Juiblex l'innominabile!”

—Duvamil

Il servitore di Juiblex è uno dei più disgustosi individui che sia possibile incontrare. Trasuda un'orribile fanghiglia, è circondato da un rivoltante fetore, e per lui non c'è posto in alcuna società civilizzata, anche se alcuni dei servitori più potenti riescono a camuffare il loro aspetto e a mimetizzarsi tra la gente civilizzata.

I guerrieri e i barbari a volte diventano servitori di Juiblex, e anche quei chierici che rimangono soggiogati dal fascino di questo prin-



cipe dei demoni a volte scelgono questa classe di prestigio.

Un servitore di Juiblex agisce quasi sempre da solo, dal momento che nessuno riesce a stargli vicino, fatta eccezione per i non morti, le melme e forse i maghi cancrena.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un servitore di Juiblex, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus ai tiri salvezza base: Temp +6.

Abilità: Artista della Fuga 5 gradi.

Talenti: Deformità Volontaria, Servitore di un Demone.

Speciale: Deve essere stato sottoposto a metamorfosi o aver sperimentato una mutazione di forma di qualche tipo.

Speciale: Un servitore di Juiblex viene sottoposto a un terrificante rito di iniziazione che richiede il sacrificio di una creatura intelligente a Juiblex. Almeno tre melme, fanghiglie o protoplasmici devono essere presenti al rituale. La vittima del rituale sacrificale deve essere dissolta nell'acido.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del servitore di Juiblex (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Conoscenze (religioni) (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Osservare (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I servitori di Juiblex sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, nell'uso di tutti i tipi di armature e negli scudi.

Fanghiglia nauseante (Str): Un servitore di Juiblex può secernere una fanghiglia dall'odore nauseante che riveste tutto il suo corpo con uno spesso strato. Chiunque si trovi entro 1,5 metri dal lui deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il livello di classe del servitore + il suo bonus di Costituzione), altrimenti subirà una penalità di circostanza al tiro per colpire e alle prove di abilità, a causa del fetore nauseabondo emanato dallo strato di fanghiglia.

Tocco corrosivo (Str): Per tre volte al giorno, un servitore di Juiblex di livello pari o superiore al 2° può secernere una fanghiglia corrosiva dalla sua mano che infligge 2d6

danni. Una volta generata la sostanza, il servitore può effettuare un attacco per danneggiare un avversario con la fanghiglia, infliggendo i normali danni del suo attacco senz'armi più i danni della fanghiglia. A causa della fanghiglia corrosiva, questo attacco non viene considerato senz'armi e non provoca attacchi di opportunità.

Evoca melme (Mag): Al 3° livello, un servitore di Juiblex può evocare un ammasso di fanghiglia verde, una melma grigia, un'ameba paglierina o un cubo gelatinoso, come se stesse usando un incantesimo *evoca mostri* a un livello dell'incantatore pari al proprio livello di servitore.

Contagio (Sop): Per una volta al giorno, un servitore di Juiblex può diffondere una malattia con gli stessi effetti dell'incantesimo *contagio* (10° livello dell'incantatore).

Alterare se stesso (Sop): Al 4° livello, la forma di un servitore di Juiblex diventa parzialmente instabile e transitoria. Il servitore può cambiare il suo aspetto e la sua forma a

TABELLA 5-15: SERVITORE DI JUIBLEX

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+2	Fanghiglia nauseante
2°	+2	+3	+3	+3	Tocco corrosivo
3°	+3	+3	+3	+3	Evoca melme
4°	+4	+4	+4	+4	Contagio, alterare se stesso
5°	+5	+4	+4	+4	Evoca demoni inferiore
6°	+6	+5	+5	+5	Sputo corrosivo
7°	+7	+5	+5	+5	Evoca protoplasmici
8°	+8	+6	+6	+6	Autometamorfosi
9°	+9	+6	+6	+6	Evoca demoni superiore
10°	+10	+7	+7	+7	Anatomia indistinguibile

volontà, con gli stessi effetti di un incantesimo *alterare se stesso* lanciato da un incantatore di 4° livello.

Evoca demoni (Mag): Al 5° livello, un servitore di Juiblex può evocare un demone di 5 DV o meno per una volta al giorno. Tale capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* lanciato da un incantatore di 15° livello. Un servitore di Juiblex di 9° livello può evocare un demone di 10 DV o meno.

Sputo corrosivo (Str): Al 6° livello, un servitore di Juiblex può sputare un bolo di melma corrosiva su un'area larga 1,5 metri e lunga 1,5 metri, per una volta al giorno. Lo sputo corrosivo infligge 8d6 danni da acido a chiunque si trovi in questa sulla traiettoria, e richiede un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + il livello di classe del servitore + il bonus di Cos del servitore) per dimezzare i danni.

Evoca protoplasmi (Mag): Al 7° livello, un servitore di Juiblex può evocare un protoplasma nero, come se stesse usando un incantesimo *evoca mostri* a un livello dell'incantatore pari al proprio livello di servitore.

Autometamorfosi (Sop): All'8° livello, la forma del servitore di Juiblex si fa più instabile che mai. Il servitore può cambiare il suo aspetto e la sua forma a volontà, con gli stessi effetti di un incantesimo *autometamorfosi* lanciato da un incantatore di 8° livello.

Anatomia indistinguibile (Str): Al 10° livello, la forma di un servitore di Juiblex diventa talmente indefinita che il servitore non deve più preoccuparsi di essere influenzato da colpi critici, attacchi furtivi, danni da veleno, paralisi o stordimento. Tuttavia, nemmeno le pozioni lo influenzano ulteriormente.

SERVITORE DI ORCUS

"Abominevole principe capro della non morte, padrone dei vampiri e signore degli spettri, Orcus, concedimi la tua schiacciante potenza e il micidiale potere della tua bacchetta dalla punta di teschio!"

—Quah-Nomag, il Re dei Teschi

Il servitore di Orcus si è votato al servizio del principe demoniaco della non morte. Ai suoi ordini, è diventato uno strumento di dolore, di morte e di vendetta. Trae un piacere perverso dalla compagnia dei non morti, e preferisce il loro tocco putrefatto a quello della carne vivente.

I chierici, i maghi e gli stregoni sono i migliori servitori di Orcus, anche se i bardi, le guardie nere e i vari personaggi multiclasse, a volte, si uniscono alle sue fila demoniache.

I servitori di Orcus spesso lavorano in piccoli gruppi. Queste cabale di necromanti e necrofili accettano tra le loro fila anche creature non morte e demoni, per costituire piccoli nuclei di depravazione anche all'interno delle città più affollate o dei villaggi più tranquilli. I servitori di Orcus odiano i servitori di Demogorgon e di Graz'zt, e sono in guerra contro di loro.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un servitore di Orcus, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenze (arcane) 2 gradi, Conoscenze (religioni) 2 gradi.

Talenti: Amante dei Lich, Servitore di un Demone.

Speciale: Deve essere in grado di lanciare un incantesimo della scuola di Necromanzia.

Speciale: Un servitore di Orcus viene sottoposto a un terrificante rito di iniziazione che richiede il sacrificio di una creatura intelligente a Orcus. Il rituale deve avere luogo nell'oscurità completa e su di un altare composto da almeno trenta teschi.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del servitore di Orcus (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Professione (Sag), Raggiare (Car) e Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I servitori di Orcus sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, nell'uso di tutti i tipi di armature e negli scudi.

Talenti o incantesimi bonus: Quando un servitore di Orcus giunge al 1°, al 4°, al 7° e al 10° livello, il personaggio acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno, come se aves-



TABELLA 5-16: SERVITORE DI ORCUS

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+1	+2	+0	+2	Fetore della carogna	Talento bonus o +1 livello della classe esistente
2°	+2	+3	+0	+3	Tocco di paura	—
3°	+3	+3	+1	+3	Ali demoniache	—
4°	+4	+4	+1	+4	Grosso ventre/volto scheletrico	Talento bonus o +1 livello della classe esistente
5°	+5	+4	+1	+4	Evoca non morti minori	—
6°	+6	+5	+2	+5	Pallore della morte	—
7°	+7	+5	+2	+5	Ali demoniache (a volontà)	Talento bonus o +1 livello della classe esistente
8°	+8	+6	+2	+6	Tocco mortale	—
9°	+9	+6	+3	+6	Evoca non morti maggiori	—
10°	+10	+7	+3	+7	Evoca ala notturna	Talento bonus o +1 livello della classe esistente

se ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio, oppure acquisisce un talento bonus a sua scelta. Se il servitore sceglie di acquisire +1 livello dell'incantatore, tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di controllare o intimidire i non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti ferita oltre quelli ricevuti dalla classe di prestigio e così via), fatta eccezione per l'incremento del livello dell'incantatore. In pratica, il personaggio aggiunge il nuovo livello di servitore di Orcus al livello di una qualsiasi altra classe di incantatore che già possedeva allo scopo di determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore. Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un servitore di Orcus, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare il livello di servitore di Orcus.

Un servitore di Orcus è libero di scegliere il talento bonus quando se ne presenta l'opportunità e di scegliere il livello aggiuntivo di incantatore alla volta successiva, o viceversa. Quei personaggi che non sono incantatori devono scegliere necessariamente il talento bonus.

Fetore della carogna (Str): Un servitore di Orcus, a volontà, può discernere un terribile fetore entro un raggio di 3 metri. Le creature viventi entro quel raggio (escluso il servitore) devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il livello di classe del servitore + il modificatore di Cos del servitore), altrimenti subiranno una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, ai danni delle armi, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica per un numero di round pari al livello di classe del servitore di Orcus. Inoltre, le creature non morte prive di volontà entro il raggio del fetore crederanno che il servitore di Orcus sia un non morto.

Tocco di paura (Mag): Per tre volte al giorno, un servitore di Orcus di 2° livello può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *incuti paura* lanciato da un incantatore di 10° livello.

Ali demoniache (Sop): Per una volta al giorno, un servitore di Orcus di 3° livello può sviluppare due gigantesche ali nere sulla sua schiena. Le ali consentono al servitore di volare alla stessa velocità della sua velocità base sul terreno, con manovrabilità normale. Le ali demoniache durano per un massimo di 1 ora e possono essere fatte scomparire usando un'azione standard. Al 7° livello, il servitore può usare le sue ali demoniache a volontà, e la loro durata diventa a tempo illimitato.

Grosso ventre/volto scheletrico (Sop): Al 4° livello, un servitore di Orcus deve scegliere se diventare obeso come il suo temuto padrone o scarno come una creatura non morta. In base alla scelta, il servitore acquisisce il talento Deformità (Obeso) o Deformità (Scheletrico) come talento bonus.

Evoca non morti (Mag): Per una volta al giorno, un servi-

toro di Orcus di 5° livello può evocare 1d4 ghouls, 1d3 ombre, 1 wight o 1 wraith con gli stessi effetti di un incantesimo *evoca mostri* lanciato da un incantatore di livello pari al suo livello di classe. Al 9° livello, il servitore può scegliere invece di evocare 1d3 mummie, 1 spettro, 1 mohrg, 1 vampiro o 1 fantasma. Se sceglie un vampiro o un fantasma, il livello di personaggio della creatura è inferiore di uno al livello di classe del servitore.

Pallore della morte (Sop): Al 6° livello, un servitore di Orcus può assumere l'aspetto di una creatura umanoide non morta di sua scelta, come se avesse lanciato l'incantesimo *alterare se stesso*. In questa forma, il servitore emana un'aura di paura (come l'incantesimo *paura* lanciato da un incantatore di 6° livello) che influenza soltanto i non esteri viventi entro un raggio di 7,5 metri. Il pallore della morte dura per un periodo pari a 1 minuto per livello di classe e può essere usato per una volta al giorno.

Tocco mortale (Mag): All'8° livello, un servitore di Orcus può costringere una creatura vivente colpita con un attacco di contatto ad effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il livello di classe del servitore + il bonus di Car del servitore). Se il bersaglio non supera il tiro salvezza, muore.

Evoca ala notturna (Mag): Un servitore di Orcus di 10° livello può evocare 1 ala notturna per una volta alla settimana, con gli stessi effetti di un incantesimo *evoca mostri* lanciato da un incantatore di 15° livello.

SIGNORE DEI PARASSITI

Il brulicare di mille piccole gambe sul pavimento, il ronzio frenetico delle ali... questi sono i segni che preannunciano l'arrivo di un signore dei parassiti. Questa inconcepibile creatura preferisce il tocco delle zampe striscianti degli insetti o il fruscio delle ali di una mosca al tocco della mano di una persona. Il signore dei parassiti si offre come organismo ospite ai parassiti e agli insetti di ogni tipo, lasciando che si nutrano del suo corpo.

I chierici e i druidi costituiscono la maggior parte dei signori dei parassiti; anche alcuni chierici/ladri a volte scelgono questa classe di prestigio. Esistono anche molti signori dei parassiti mostruosi, come ad esempio i drider chierici.

I signori dei parassiti umanoidi lavorano al fianco di mostri come i drider, i ragni-fase e altre creature associate ai parassiti. In tutti gli altri casi agiscono da soli, dal momento che buona parte degli umanoidi non desidera avere niente a che fare con loro.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un signore dei parassiti, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Abilità: Conoscenze (natura) 2 gradi, Muoversi Silenziosamente 3 gradi, Nascondersi 3 gradi.

TABELLA 5-17: SIGNORE DEI PARASSITI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Chitina, servitore parassita da 1 DV	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Risucchio di sangue	—
3°	+1	+1	+1	+3	<i>Mano del ragno</i>	+1 livello di classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Chitina +2, armatura dello sciame	—
5°	+2	+1	+1	+4	Ali del parassita, servitore parassita 4 DV	+1 livello di classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	<i>Gambe del ragno</i>	—
7°	+3	+2	+2	+5	Chitina +3, <i>sputare parassiti</i>	+1 livello di classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Veleno	—
9°	+4	+3	+3	+6	Servitore parassita 16 DV	+1 livello di classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Chitina +4, mente alveare	+1 livello di classe esistente

Talenti: Amico dei Parassiti.

Speciale: Deve essere in grado di lanciare l'incantesimo *parassiti giganti*.

Speciale: Il signore dei parassiti deve essere nominato tale da una creatura intelligente il cui aspetto fisico sia simile a quello di un parassita: un drider, un chasme, un gelugon, un aranea, un bebilith, un ragno-fase, un formian malvagio o una creatura simile. La creatura che impartisce il titolo deve essere intelligente a sufficienza da comunicare con l'aspirante signore dei parassiti. Naturalmente, una tale creatura richiederà un servizio o un pagamento in cambio della sua collaborazione.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del signore dei parassiti (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (natura) (Int), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Raggiare (Car), Sapienza Magica (Int), Scalare (For) e Svuotare Tasche (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del signore dei parassiti.

Competenza nelle armi e nelle armature: I signori dei parassiti non ottengono alcuna competenza in armi, armature o scudi.

Incantesimi: Quando un personaggio guadagna il suo 1° livello come signore dei parassiti, e ad ogni due livelli di classe successivi (nonché al 10°), acquisisce nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di controllare o intimorire i non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, punti ferita oltre quelli ricevuti dalla classe di prestigio e così via), fatta eccezione per l'incremento del livello di incantatore. In pratica, il personaggio aggiunge il nuovo livello di signore dei parassiti al livello di una qualsiasi altra classe di incantatore che già possedeva allo scopo di determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore. Ad esempio, se Silican, un mago di 8° livello, acquisisce un livello come signore dei parassiti, acquisisce nuovi incantesimi come se fosse diventato un mago di 9° livello, ma tutti gli altri aspetti dell'avanzamento di livello che riceve sono quelli relativi al signore dei parassiti, come ad esempio il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza base. Se in seguito acquisisce un livello come mago, diventando un mago di 9° livello/ signore dei parassiti di 1° livello, acquisisce i suoi incantesimi come se fosse passato al 10° livello da mago.

Se il personaggio apparteneva a più di una classe di in-

cantatori prima di diventare un signore dei parassiti, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare il livello di signore dei parassiti.

Chitina (Str): Un signore dei parassiti acquisisce un bonus di armatura naturale +1 alla Classe Armatura grazie alle placche chitinee che cominciano a crescere sulla sua pelle. Ad ogni tre livelli oltre il primo, tale bonus aumenta di +1.

Servitore parassita: Un signore dei parassiti acquisisce un servitore in forma di un parassita con un massimo di 1 DV. Tale servitore viene trattato come un famiglia, la sua intelligenza aumenta e viene considerato una bestia magica (vedi la sezione sui famigli nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*). Il servitore dei parassiti va ad aggiungersi ad un eventuale altro famiglia che il personaggio potrebbe già avere.

Un signore dei parassiti acquisisce ulteriori servitori parassiti ai livelli più alti. Al 5° livello, il servitore parassita acquisito può avere un massimo di 4 DV. Al 9° livello, il signore dei parassiti può giungere a un massimo di 16 DV.

Risucchio di sangue (Sop): Al 2° livello, un signore dei parassiti può sviluppare delle mandibole da insettoide a volontà. Può usare queste mandibole per effettuare un attacco con il morso che infligge 1 danno. Inoltre, il signore dei parassiti può tentare di entrare in lotta senza provocare un attacco di opportunità. Se vi riesce, le mandibole infliggono automaticamente 2d6 danni ad ogni round risucchiando sangue dalla vittima. La capacità di risucchio di sangue funziona solo sulle creature viventi.

Mano del ragno (Mag): Per una volta al giorno, un signore dei parassiti di 3° livello può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *mano del ragno* lanciato al suo livello effettivo di incantatore.

Armatura dello sciame (Sop): Ogni giorno, un signore dei parassiti di 4° livello può evocare automaticamente uno sciame di insetti, ragni o scorpioni che vanno a ricoprire la sua carne nel momento in cui ricquista i propri incantesimi. Gli insetti assorbono i primi 10 danni da qualsiasi tipo di attacco (danni o incantesimi). Gli insetti muoiono man mano che assorbono questi attacchi, e ogni giorno possono assorbire un totale pari a 5 danni per livello di signore dei parassiti. Quindi, un'armatura dello sciame di un signore dei parassiti di 7° livello può assorbire fino a 35 danni in totale, ma non più di 10 danni per ogni attacco.

Se un signore dei parassiti indossa già altre armature, l'armatura dello sciame non ha alcun effetto.

Ali del parassita (Sop): Un signore dei parassiti di 5° livello può sviluppare due gigantesche ali ronzanti da insettoide sulla sua schiena, una volta al giorno. Le ali gli consentono di volare alla stessa velocità della sua velocità base sul terreno, con manovrabilità normale per 1 ora. Il signore dei parassiti può trasportare la sua normale capacità di carico; eventuali carichi superiori influenzano la sua velocità allo stesso modo della sua velocità di base. È impossibile muoversi silenziosamente con queste ali.

Gambe del ragno (Mag): Per una volta al giorno, un signore dei parassiti di 6° livello può generare un effetto identico



PIRELLA

a quello di un incantesimo *gambe del ragno* lanciato al suo livello effettivo di incantatore.

Sputare parassiti (Mag): Per una volta al giorno, un signore dei parassiti di 7° livello è in grado di sputare uno sciame di parassiti dalla sua bocca, come arma a soffio, in un cono di 9 metri. Chiunque si trovi in quest'area subisce 1d6 danni per livello di signore dei parassiti; superando un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + il livello di classe del signore dei parassiti + il bonus di Cos del signore dei parassiti) i danni vengono dimezzati. I parassiti poi rimangono come se fosse stato lanciato l'incantesimo *evoca sciame* a un livello pari al livello di classe del signore dei parassiti. I parassiti obbediscono agli ordini del signore dei parassiti.

Veleno (Str): In un signore dei parassiti di 8° livello, le mandibole acquisite dalla sua capacità di risucchio di sangue ora secernono un veleno naturale che infligge 1 danno alla Forza ad ogni morso messo a segno e 1 ulteriore danno alla Forza un minuto dopo. La CD del tiro salvezza sulla Tempra per resistere al veleno è pari a 10 + il livello di classe del signore dei parassiti + il bonus di Cos del signore dei parassiti.

Mente alveare (Sop): Un signore dei parassiti di 10° livello manipola un'energia sufficiente a formare una mente alveare (vedi "Mente alveare", nel Capitolo 2). La mente alveare deve comprendere il signore dei parassiti, anche se egli conterà come un singolo soggetto e i suoi punteggi di Intelligenza e di Carisma non vengono influenzati. Tuttavia il signore dei parassiti ha il controllo della mente alveare, acquisisce i relativi bonus cognitivi e può trarre vantaggio dalle capacità di incantatore della mente alveare, se vi sono abbastanza individui presenti. Il servitore parassita del signore dei parassiti può a sua volta unirsi alla mente alveare, se il signore dei parassiti lo desidera.

SUCCHIAVITA

Tra le fila dei non morti, i vampiri sono alcune delle creature più temute che strisciano nelle tenebre. Tuttavia, perfino coloro che sono stati maledetti dal vampirismo temono e rispettano altre creature. Uno di questi gruppi, elusivo e segreto, viene chiamato con molti nomi, ma quello più comune è quello di succhiavita.

I succhiavita sono vampiri che sono rimasti dei non mor-

ti per molto, molto tempo, e che hanno avuto modo di affinare le loro capacità al massimo. Ogni loro pensiero è concentrato sulla capacità di potersi nutrire dei viventi. I vampiri maghi, stregoni e chierici sono i migliori succhiavita, in quanto la capacità principale dei succhiavita è di trasformare l'energia vitale e il sangue sottratto agli altri in potere magico.

Come molti vampiri, i succhiavita dispongono spesso di un'orda di guardiani tenuti sotto *charme*, progenie vampirica e altri servitori. Spesso tengono presso di loro un piccolo numero di creature viventi prigioniere che usano come nutrimento, che chiamano col nome di "mandria".

Dado Vita: d12.

REQUISITI

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

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Abilità: Conoscenze (arcane) 6 gradi, Sapienza Magica 6 gradi.

Speciale: Deve essere un vampiro.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del succhiavita (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (arcane) (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (qualsiasi) (Sag), Raggiurare (Car) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I succhiavita non ottengono alcuna competenza in armi, armature o scudi.

Riserva di vita (Str): Un succhiavita accumula l'energia vitale che sottrae ai viventi in una riserva nascosta chiamata riserva di vita. Da tale riserva, il succhiavita trae il potere necessario per utilizzare le sue capacità. Un succhiavita accumula punti della riserva di vita infliggendo livelli negativi e risucchi alla Costituzione. Ogni livello negativo inferto dalla capacità di risucchio di energia del vampiro procura al succhiavita 2 punti della riserva di vita. Ogni punto di Costituzione risucchiato gli conferisce 1 punto della riserva di vita. La riserva di vita di un succhiavita può contenere al massimo 3 punti per ogni livello della creatura come succhiavita. Quei punti della riserva di vita acquisiti quando la riserva è già piena vanno perduti.

Un succhiavita che rimanga con 0 punti nella sua riserva di vita deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) altrimenti impazzirà temporaneamente, attaccando qualsiasi creatura vivente in vista finché la sua riserva di vita non contenga almeno un numero di punti pari al suo livello di succhiavita. Se il tiro salvezza viene superato, il succhiavita non deve effettuarne altri per una settimana, e anche dopo quel periodo, dovrà effettuarne un altro soltanto se la riserva di vita è rimasta a 0 per tutta la settimana.

Invigorire (Str): Un succhiavita può usare 1 punto della sua riserva di vita per acquisire 1d6 punti ferita temporanei. Questi punti ferita rimangono per 24 ore; non sono cumulativi ad eventuali altri punti ferita temporanei concessi da altri metodi, ma sono cumulativi ad altri punti ferita conferiti dalla capacità invigorire, quindi un succhiavita può usa-

TABELLA 5-18: SUCCHIAVITA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+2	Riserva di vita, invigorire
2°	+1	+3	+3	+3	Incantesimo rafforzato (potenziato)
3°	+2	+3	+3	+3	Incantesimo rafforzato (intensificato), attacco speciale rafforzato (potenziato)
4°	+3	+4	+4	+4	Attacco speciale rafforzato (intensificato)
5°	+3	+4	+4	+4	Servitore di sangue, rafforzare difese
6°	+4	+5	+5	+5	Incantesimo rafforzato (massimizzato)
7°	+5	+5	+5	+5	Risucchio di sangue superiore, attacco speciale rafforzato (massimizzato)
8°	+6	+6	+6	+6	Incantesimo rafforzato (rapido)
9°	+6	+6	+6	+6	Invigorire superiore
10°	+7	+7	+7	+7	Frenesia di sangue

re diversi punti della sua riserva di vita per ottenere ulteriori punti ferita temporanei. Non è possibile usare per questa capacità un numero di punti della riserva di vita superiore al livello di classe del succhiavita.

Incantesimo rafforzato (potenziato) (Str): Se un succhiavita di livello pari o superiore al 2° lancia un incantesimo, può usare 4 punti della riserva di vita per potenziare un incantesimo come se stesse utilizzando il talento Incantesimi Potenziati. Lo slot incantesimo e il livello dell'incantesimo non cambiano.

Incantesimo rafforzato (intensificato) (Str): Se un succhiavita di livello pari o superiore al 3° lancia un incantesimo, può usare un determinato ammontare di punti della riserva di vita per intensificare un incantesimo come se stesse utilizzando il talento Incantesimi Intensificati. Per ogni 2 punti della riserva di vita utilizzati per rafforzare l'incantesimo, il livello effettivo dell'incantesimo viene considerato più alto di un livello ai fini di determinare la CD del tiro salvezza e altri effetti. Ad esempio, se un succhiavita usa 4 punti della riserva di vita per rafforzare un incantesimo *palla di fuoco*, l'incantesimo viene considerato un incantesimo di 5° livello ai fini di calcolare la CD del tiro salvezza sui Riflessi; la *palla di fuoco* rafforzata può inoltre penetrare un *globo minore di invulnerabilità*, cosa che una *palla di fuoco* di 3° livello non potrebbe fare. Lo slot incantesimo e il livello dell'incantesimo non cambiano.

Attacco speciale rafforzato (potenziato) (Str): Un succhiavita di 4° livello può usare 4 punti della riserva di vita per potenziare un attacco speciale, incrementando tutti gli effetti numerici variabili per un fattore pari a 1,5. L'attacco speciale viene considerato potenziato soltanto per un uso. Ad esempio, se un succhiavita potenzia la sua capacità di risucchio di sangue, risucchierà 1d3 punti di Costituzione moltiplicati per 1,5. Un succhiavita può usare questa capacità anche per evocare più creature usando la sua capacità da vampiro di creature della notte. Alcuni succhiavita potrebbero disporre di altre capacità speciali alle quali questa capacità potrebbe essere applicata; una strega marina vampira, ad esempio, potrebbe usare questa capacità per potenziare il suo aspetto spaventoso.

Servitore di sangue (Str): Usando 10 punti della riserva di vita, un succhiavita di 5° livello può chiamare a sé un alleato planare inferiore (soltanto di allineamento malvagio) con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo. L'alleato si mette automaticamente al servizio del succhiavita per 24 ore.

Rafforzare difese (Str): Al 5° livello, un succhiavita può usare 8 punti della sua riserva di vita per aggiungere +2 al suo bonus di armatura naturale e alla sua resistenza allo scacciare, +10 alla sua resistenza al freddo e all'elettricità e portare la sua riduzione del danno a 20/+2. L'effetto dura per 24 ore.

Incantesimo rafforzato (massimizzato) (Str): Se un succhiavita di livello pari o superiore al 6° lancia un incantesimo, può usare 6 punti della riserva di vita per massimizzare un incantesimo come se stesse utilizzando il talento Incantesimi Massimizzati. Lo slot incantesimo e il livello dell'incantesimo non cambiano.

Risucchio di sangue superiore (Str): Al 7° livello, il ri-

succhio di sangue di un succhiavita infligge un risucchio alla Costituzione pari a 1d6.

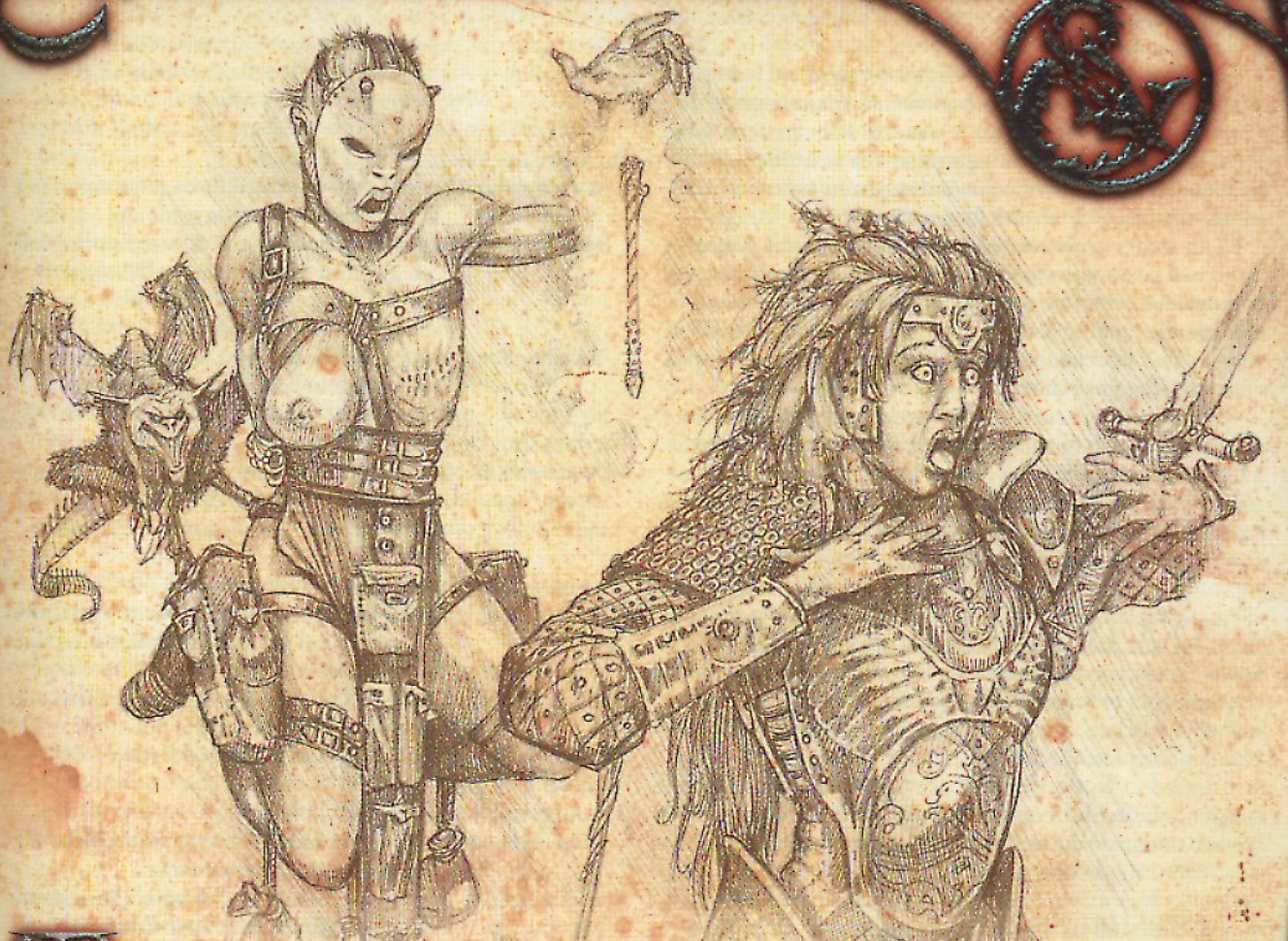
Attacco speciale rafforzato (massimizzato) (Str): Un succhiavita di livello pari o superiore al 7° può usare 6 punti della sua riserva di vita per massimizzare tutti gli effetti numerici variabili di un attacco speciale. L'attacco speciale viene considerato massimizzato soltanto per un uso. Ad esempio, se un succhiavita usa questa capacità per massimizzare la sua capacità di risucchio di sangue superiore, risucchierà 6 punti di Costituzione. Un succhiavita può usare questa capacità anche per evocare più creature usando la sua capacità da vampiro di creature della notte. Alcuni succhiavita potrebbero disporre di altre capacità speciali alle quali questa capacità potrebbe essere applicata.

Incantesimo rafforzato (rapido) (Str): Se un succhiavita di livello pari o superiore all'8° lancia un incantesimo, può usare 8 punti della riserva di vita per accelerare un incantesimo come se stesse utilizzando il talento Incantesimi Rapidi. Lo slot incantesimo e il livello dell'incantesimo non cambiano.

Invigorire superiore (Str): Quando un succhiavita di 9° livello usa la sua capacità di invigorire, acquisisce un bonus di potenziamento +1 alla Forza per ogni punto della riserva di vita utilizzato. Se vengono usati più punti della riserva di vita allo stesso tempo, il bonus incrementa proporzionalmente. Se un succhiavita usa 10 punti della sua riserva di vita tutti assieme per invigorirsi, acquisisce 10d6 punti ferita temporanei e un bonus di potenziamento +10 alla Forza. Ma se usa 5 punti della riserva di vita in un round e altri 5 nel round successivo, acquisisce 10d6 punti ferita temporanei, ma soltanto un bonus di potenziamento +5 alla Forza. Il bonus alla Forza dura 24 ore.

Frenesia di sangue (Str): Quando un succhiavita di 10° livello risucchia del sangue da una vittima, può decidere di entrare in uno stato chiamato frenesia di sangue come azione gratuita all'inizio del round successivo, e di rimanere in quello stato per 10 round. In tale stato, il succhiavita acquisisce un bonus profano di +4 alla Forza, la sua riduzione del danno sale a 25/+3, la sua guarigione rapida aumenta a 10 punti ferita per round e il succhiavita può ignorare la sua debolezza verso l'aglio, gli specchi, i simboli sacri, l'acqua corrente e la sua vulnerabilità alla luce del sole.

Tuttavia, finché si trova in frenesia di sangue, il succhiavita non può fuggire da un avversario vivente, e deve effettuare un attacco fisico ad ogni round. Un succhiavita sotto l'effetto di *velocità* in frenesia di sangue può utilizzare la sua azione parziale extra per lanciare un incantesimo, purché effettui anche un attacco in mischia in quello stesso round. Una frenesia di sangue ha fine quando il succhiavita decide di porvi fine, oppure quando nessun avversario vivente può essere raggiunto da un attacco completo, da un movimento e un attacco, o da una carica. Quando la frenesia di sangue ha termine, il succhiavita deve fare ritorno alla dimora dove ha luogo la sua bara entro 2 ore o verrà distrutto definitivamente, come se scendesse a 0 punti ferita. Deve rimanere nella sua bara almeno per un periodo pari a quello in cui è stato in frenesia, più l'ammontare di tempo che gli è servito per tornare alla bara.



Magia nera, stregoneria malvagia, incantesimi che incanalano il potere delle divinità malvagie... la magia oscura è estremamente potente e pericolosa.

INCANTESIMI MALVAGI

Esistono solo pochi incantesimi nel *Manuale del Giocatore* caratterizzati dal descrittore male, ma in questo volume quasi tutti gli incantesimi descritti sono dotati di quel descrittore. Gli incantesimi contraddistinti dal descrittore male hanno uno o più dei seguenti effetti.

- Provocano sofferenza o emozioni negative gratuitamente.
- Si appellano a divinità o energie malvagie.
- Creano, evocano o rafforzano i non morti o gli altri mostri malvagi.
- Nuociono alle anime.
- Prevedono l'uso di pratiche macabre come il cannibalismo o l'uso di droge.

COS'È IL MALE?

Alcuni potrebbero far presente che un incantesimo *palla di fuoco* può provocare sofferenze gratuite, ed è possibile utilizzarlo per uccidere un gruppo di orfanelli. *Palla di fuoco* è quindi un incantesimo malvagio?

Palla di fuoco, in sé, crea soltanto un'esplosione infuocata. Il fuoco può essere usato per scopi malvagi, ma di per sé non è intrinsecamente malvagio. Se lo si confronta ad un incantesimo come *rinseccimento*, il cui unico possibile scopo è quello di far avvizzire la carne di un'altra creatura vivente in modo doloroso e debilitante, è facile capire perché *rinseccimento* sia un incantesimo malvagio.

Il giudizio non va basato soltanto sull'effetto. La campagna attualmente guidata dal Dungeon Master, ad esempio, potrebbe fare uso di un incantesimo chiamato *sanguisuga*

vitale, un potere detenuto da un demone in grado di risucchiare punti di Forza da un bersaglio per un breve periodo di tempo. L'effetto dell'incantesimo è leggermente diverso da quello di *raggio di indebolimento*, ma il suo approccio e la sua esecuzione sono leggermente diversi. *Sanguisuga vitale* è un incantesimo malvagio, mentre *raggio di indebolimento* non lo è. Anche se all'atto pratico gli effetti sono gli stessi, il personaggio che vive nel mondo in cui è ambientato il gioco li considera senza dubbio in modo diverso. Attingere a un potere malvagio è un atto malvagio di per sé, quali che possano essere gli effetti o i motivi per usare quel potere.

In base a questa definizione, come variante, i seguenti incantesimi del *Manuale del Giocatore* dovrebbero essere malvagi e contraddistinti dal descrittore male: *contagio*, *devastazione*, *dissacrare*, *intrappolare l'anima* e *visione della morte*.

MAGIA CORROTTA

Coloro che ricorrono alla magia nera hanno appreso incantesimi di tale malvagità che, in cambio del loro empio potere, esigono un prezzo terribile dall'incantatore. Questi incantesimi vengono chiamati incantesimi corrotti. Ne esistono pochi, ma quelli che esistono sono tra le più orribili applicazioni esistenti della magia.

Gli incantatori preparano eventuali incantesimi corrotti proprio come preparano i normali incantesimi, ma soltanto coloro che preparano i loro incantesimi in anticipo possono fare uso degli incantesimi corrotti. I maghi e i chierici, ad esempio, possono utilizzare la magia corrotta; mentre gli stregoni e i bardi non possono. Uno stregone o un bar-

do, tuttavia, potrebbero lanciare un incantesimo corrotto da una pergamena.

Un incantesimo corrotto non usa componenti materiali. Trae invece la sua potenza da benessere fisico o mentale dell'incantatore attraverso danni o risucchi alle caratteristiche. Il danno o il risucchio alle caratteristiche si verifica quando la durata dell'incantesimo si esaurisce (non esistono incantesimi corrotti con una durata permanente).

Se un incantesimo corrotto viene fissato su una pergamena, in una pozione, in una bacchetta o in qualche altro oggetto magico, è colui che usa l'oggetto a subire il danno o il risucchio alle caratteristiche, e non il creatore. Questo "costo di corruzione", riportato nel testo descrittivo dell'incantesimo, viene pagato ogni volta che l'incantesimo viene usato.

Gli incantesimi corrotti non appartengono a nessuna classe specifica di incantatore. Inoltre, non sono intrinsecamente incantesimi divini o arcani: sono soltanto incantesimi corrotti. Un incantatore divino lancia un incantesimo corrotto come incantesimo divino, e un incantatore arcano come incantesimo arcano.

LISTA DEGLI INCANTESIMI

Questa sezione comprende una lista di incantesimi corrotti, disponibili per ogni classe che prepari i suoi incantesimi invece di lanciare i propri incantesimi spontaneamente. Subito dopo seguono le liste dei nuovi incantesimi per le classi di assassino, bardo, chierico, druido, guardia nera, mago e stregone. L'effetto di ogni incantesimo viene riassunto di seguito, mentre i dettagli completi vengono riportati nelle descrizioni successive.

INCANTESIMI CORROTTI

Incantesimi corrotti di 1° livello

Trasmutazione **Anatema degli occhi acidi.** Il soggetto viene accecato e tutte le creature entro 1,5 m subiscono 1d6 danni.

Incantesimi corrotti di 2° livello

Trasmutazione **Dardi dattili di Lahm.** Le dita dell'incantatore diventano proiettili che infliggono 1d4 danni alla Des.

Lingua del diavolo. Una lingua in grado di afferrare entro 4,5 m.

Zanne del re dei vampiri. L'incantatore acquisisce un attacco con il morso con un bonus di +10 che infligge 1d6 danni e 1 danno alla Cos.

Incantesimi corrotti di 3° livello

Divinazione **Assorbire mente.** L'incantatore acquisisce il 25% di possibilità di estrarre informazioni da un cervello mangiato.

Invocazione **Pena d'amore.** Infligge 1d6 danni per ogni due livelli alla persona più amata dal soggetto.

Necromanzia **Fistole rosse.** Il soggetto subisce 1d6 danni alla For e 1d4 danni al Car.

Trasmutazione **Maledizione marcescente di Urfestra.** Il soggetto subisce 1d6 danni alla Cos ogni ora.

Serpenti di Theggeron. Le braccia dell'incantatore diventano serpenti con una portata di 3 m, attacco +10 e 1d8 danni più veleno.

Tocco di Juiblex. Il soggetto si trasforma in fanghiglia verde entro 4 round.

Incantesimi corrotti di 4° livello

Necromanzia **Assorbire forza.** L'incantatore acquisisce 1/4 della For e della Cos della creatura divorandola.

Incantesimi corrotti di 5° livello

Ammaliamento **Argomento proibito.** Il soggetto non riesce a parlare di un certo argomento.

Necromanzia **Sanguisuga di potere.** L'incantatore risucchia i punti di caratteristica del soggetto al ritmo di 1 per round e acquisisce un bonus di +1 per ogni punto.

Trasmutazione **Artigli del bebilith.** L'incantatore acquisisce artigli in base alla sua taglia.

Incantesimi corrotti di 6° livello

Necromanzia **Consumare fattezze.** L'incantatore si impadronisce dell'aspetto di una persona morta, aggiungendo +10 alle prove di Camuffare.

Incantesimi corrotti di 7° livello

Evocazione **Spine della morte.** Fino a tre creature muoiono nel giro di 1d4 round o restano inabili, subendo 4d6 danni.

Trasmutazione **Orgia di lesioni.** Il soggetto subisce 6d6 danni e rimane stordito, poi subisce 1d6 danni ad ogni round successivo.

Incantesimi corrotti di 8° livello

Ammaliamento **Piaga degli incubi.** Il soggetto subisce 1d4 danni alla Cos e non guarisce.

Evocazione **Tempo atmosferico malvagio.** L'incantatore evoca un tipo di tempo atmosferico malvagio.

Incantesimi corrotti di 9° livello

Evocazione **Apocalisse dal cielo.** Tutte le creature entro un raggio di 16 km per livello subiscono 10d6 danni.

INCANTESIMI DA ASSASSINO

Incantesimi da assassino di 1° livello

Borsa nera. Crea una borsa extradimensionale che contiene strumenti di tortura.

Dipendenza. Il soggetto sviluppa assuefazione a una droga.

Dolore della collera. Il soggetto subisce una penalità di -2 al tiro per colpire.

Ghigno della morte. L'incantatore lascia un "biglietto da visita magico" su un cadavere.

Torpore Un soggetto indifeso viene posto in uno stato che gli consente di muoversi ma di non effettuare altre azioni.

Incantesimi da assassino di 2° livello

Abilità sacrificale. L'incantatore acquisisce un bonus di +5 alle prove di Conoscenze (religioni) da effettuare nei sacrifici.

Luce oscura. Crea un'area di 1,5 m in cui tutti possono vedere anche senza luce.

Incantesimi da assassino di 3° livello

Masochismo. Per ogni 10 pf che l'incantatore subisce, acquisisce +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Sadismo. Per ogni 10 pf che l'incantatore infligge, acquisisce +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Incantesimi da assassino di 4° livello

Armatura di carne. L'incantatore acquisisce riduzione del danno 10/+1.

Fermare il cuore. Il soggetto scende immediatamente a -8 pf.

INCANTESIMI DA BARDO**Incantesimi da bardo di 1° livello**

Barare. L'incantatore tira una seconda volta quando deve determinare il risultato di un gioco d'azzardo.

Estrarre droga. Ricava della droga da un oggetto inanimato.

Nessuna luce. Impedisce alla luce normale di illuminare l'area.

Pena. Il soggetto subisce una penalità di -3 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Incantesimi da bardo di 2° livello

Canto della morte ulcerosa. Il soggetto subisce 2d6 danni per round finché l'incantatore si concentra.

Danza della rovina. Tutte le creature tranne i demoni subiscono 2d20 danni.

Dipendenza. Il soggetto sviluppa assuefazione a una droga.
Ondata di afflizione. Tutti entro il cono subiscono una penalità di -3 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Incantesimi da bardo di 3° livello

Maledizione della carcassa putrida. Il soggetto perde i sensi per 1d10 minuti.

Urlo stordente. Tutte le creature entro 9 metri vengono stordite per 1 round.

Incantesimi da bardo di 5° livello

Catene dell'anima. Imprigiona l'anima di una creatura morta in un talismano che l'incantatore usa per interrogarla.

Moralità annientata. Il soggetto diventa malvagio.

Incantesimi da bardo di 6° livello

Ondata di dolore. Stordisce le creature entro un cono per 1 round per ogni 2 livelli.

Scagliare maledizione superiore. Il soggetto infligge una penalità di -6 a due caratteristiche; una penalità di -8 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o la possibilità del 7% di non effettuare nessuna azione.

INCANTESIMI DA CHIERICO**Incantesimi da chierico di livello 0**

Lingua tagliata. Il soggetto subisce una penalità di -1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per 1 round.

Nessuna luce. Impedisce alla luce normale di illuminare l'area.

Preservare organo. Protegge un organo reciso dalla decomposizione per 24 ore.

Incantesimi da chierico di 1° livello

Abilità sacrificale. L'incantatore acquisisce un bonus di +5 alle prove di Conoscenze (religioni) da effettuare nei sacrifici.

Dolore della collera. Il soggetto subisce una penalità di -2 al tiro per colpire.

Estrarre droga. Ricava della droga da un oggetto inanimato.
Lenta consunzione. L'incantatore assorbe salute e sostentamento da un soggetto indifeso.

Lingua di Belzebù. L'incantatore acquisisce un bonus di +2 alle prove di Diplomazia, Raccogliere Informazioni e Raggiurare.

Mal di cuore. Il soggetto rimane indifeso per 1 round.

Mano del ragno. La mano dell'incantatore diventa un ragno mostruoso di taglia Piccola.

Pena. Il soggetto subisce una penalità di -3 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Resistenza alle droghe. Il soggetto è immune alla dipendenza.

Sospendere malattia. Impedisce a una malattia di nuocere alla creatura per 24 ore.

Torpore. Un soggetto indifeso viene posto in uno stato che gli consente di muoversi ma di non effettuare altre azioni.

Incantesimi da chierico di 2° livello

Arto avvizzito. L'incantatore può ridurre la velocità del soggetto a 1,5 m o rendergli impossibile l'uso degli oggetti o il lancio di incantesimi somatici.

Assimilare forza. Il soggetto diventa esausto.

Danza della rovina. Tutte le creature tranne i demoni subiscono 2d20 danni.

Dipendenza. Il soggetto sviluppa assuefazione a una droga.

Fulmine oscuro. Infligge 1d8 danni per ogni 2 livelli e stordisce per 1 round.

Gambe del ragno. L'incantatore sviluppa delle lunghe gambe da ragno che gli danno una velocità di 9 metri e gli consentono di spostarsi sulle superfici verticali.

Occhi dello zombi. L'incantatore può vedere attraverso gli occhi di un zombi.

Ondata di afflizione. Tutti entro il cono subiscono una penalità di -3 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Spezzaossa. 1d3 danni alla Cos del soggetto.

Spore del vrock. Tutte le creature entro 1,5 m subiscono 1d8 danni e 1d2 danni ad ogni round per i 10 round successivi.

Incantesimi da chierico di 3° livello

Agonia. Aceca il soggetto e lo rende indifeso per 1 round per livello, poi infligge -2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per 1d3 minuti.

Arma non vivente. Il soggetto non morto esplosivo infliggendo 1d6 danni per livello quando viene colpito o a un momento determinato.

Cerchio di nausea. Ai nemici viene negata ogni azione o viene inflitta una penalità di -2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità.

Lama d'ossa. Trasforma un osso in un'arma magica.

Lancia infame. Crea una *lancia corta*+2 che infligge danni infami.

Masochismo. Per ogni 10 pf che l'incantatore subisce, acquisisce +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Morsa di Orcus. Infligge 1d3 danni ad ogni round e paralizzava l'avversario finché l'incantatore si concentra.

Occhio del diavolo. L'incantatore è in grado di vedere anche nell'oscurità magica entro 9 m.

Rinsecchimento. Il soggetto subisce 1d4 danni per livello.

Sadismo. Per ogni 10 pf che l'incantatore infligge, acquisisce +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Strappacarne. Un artiglio nero infligge 1d8 danni per livello e i colpi critici infliggono ferite sanguinanti.

Incantesimi da chierico di 4° livello

Artigli del selvaggio. Il soggetto sviluppa degli artigli che infliggono danni basati sulla taglia.

Fermare il cuore. Il soggetto scende immediatamente a -8 pf.

Identificare trasgressore. L'incantatore apprende l'identità di un individuo.

Oscurità dannata. L'oscurità infligge 2d6 o 1d6 danni ad ogni round.

Potenza abissale. L'incantatore acquisisce +2 a For, Cos, Des e resistenza agli incantesimi.

Potere degli inferi. L'incantatore acquisisce +2 alla CA e +1 alla riduzione del danno esistente.

Veleno psichico. Avvelena coloro che lanciano incantesimi di divinazione o di influenza mentale su un oggetto, una creatura o un'area.

Incantesimi da chierico di 5° livello

- Falso inviare.** Funziona come *inviare*, ma l'incantatore imita qualcun altro.
- Fuoco macabro.** Consuma un cadavere o una creatura non morta.
- Moralità annientata.** Il soggetto diventa malvagio.
- Morsa al cuore.** Il soggetto muore entro 1d3 round o subisce 3d6 danni +1 danno per livello.
- Resistenza risonante.** Gli avversari devono superare la resistenza agli incantesimi per due volte contro l'incantatore.

Incantesimi da chierico di 6° livello

- Catturare viaggiatore astrale.** Cattura una creatura astrale e la tiene immobile.
- Mille aghi.** Il soggetto subisce 2d6 danni e una penalità di -4 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.
- Nube dell'achaierai.** Una nube che infligge 2d6 danni più *confusione*.
- Rapidità immonda.** La capacità dell'incantatore di teletrasportarsi senza errore diventa rapida.

Incantesimi da chierico di 7° livello

- Imprigionare l'anima.** Intrappola l'anima in un piccolo oggetto, e la vittima subisce 1d4 danni alla Cos al giorno.
- Influenza perversa.** Infligge 1d8 danni per livello nel raggio di 6 metri e stordisce gli avversari per 1d4 round.
- Nitidezza immonda.** L'incantatore è in grado di vedere nell'oscurità magica, di vedere le cose invisibili entro 18 metri e di individuare il bene.
- Scagliare maledizione superiore.** Il soggetto infligge una penalità di -6 a due caratteristiche; una penalità di -8 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o la possibilità del 7% di non effettuare nessuna azione.

Incantesimi da chierico di 8° livello

- Contaminare.** Una vasta massa d'acqua diventa velenosa.
- Nascita di un bodak.** Trasforma un soggetto consenziente in un bodak.
- Pestilenza.** Il soggetto contrae una malattia, come anche tutti coloro che lo toccano.

Incantesimi da chierico di 9° livello

- Desolazione.** Uccide i vegetali e danneggia gli oggetti entro un raggio di 30 metri per livello.
- Fato dei mannari.** 1d4 creature contraggono la licanthropia.
- Propagazione di ostilità.** Le creature entro un raggio di 30 metri per livello diventano ostili e selvagge.

DOMINI DEI CHIERICI

I nuovi domini di seguito descritti utilizzano molti dei nuovi incantesimi presentati in questo volume assieme ad altri tratti dal *Manuale del Giocatore*.

Le divinità di seguito menzionate comprendono vari signori dei demoni e arcidiavoli. Normalmente tali entità non concedono incantesimi, ma a volte potrebbero fungere da patroni di un chierico dotato del dominio appropriato, anche se il chierico in questione non adora una divinità specifica.

Dominio dell'avidità

- Divinità:** Mammon
- Potere concesso:** Il personaggio ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di Scassinare Serrature, Svuotare Tasche e Valutare.

Incantesimi del dominio dell'avidità

- 1 **Barare.** L'incantatore tira una seconda volta quando deve determinare il risultato di un gioco d'azzardo.

- 2 **Sollecitare dono.** La creatura cede all'incantatore ciò che ha in mano.
- 3 **Scassinare.** Apre porte chiuse a chiave o scassinate magicamente.
- 4 **Emozione.** Suscita una forte emozione nel soggetto.
- 5 **Fabbricare.** Trasforma materie prime in oggetti rifiniti.
- 6 **Vigilanza e interdizione.** Una serie di difese magiche per proteggere un'area.
- 7 **Svanire.** Come *teletrasporto*, ma ha effetto su un oggetto toccato.
- 8 **Ladro fantasma.** Crea una forza invisibile che ruba oggetti alle altre creature.
- 9 **Simpatia.** L'oggetto o la locazione influenzata attrae certe creature.

Dominio bestiale

- Divinità:** Karaan, Yeenoghu.
- Potere concesso:** Il personaggio acquisisce la capacità straordinaria di olfatto acuto.

Incantesimi del dominio bestiale

- 1 **Zanna magica.** Un'arma naturale del soggetto ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni.
- 2 **Forza straordinaria.** Il soggetto ottiene +4 alla For per un'ora per livello.
- 3 **Zanna magica superiore.** Un'arma naturale del soggetto ottiene +1 al tiro per colpire e per i danni per ogni tre livelli (max +5).
- 4 **Artigli del selvaggio.** Il soggetto sviluppa degli artigli che infliggono danni basati sulla taglia.
- 5 **Charme sui mostri.** Convince un mostro che l'incantatore è un suo alleato.
- 6 **Blocca mostri.** Come *blocca persone*, ma su qualsiasi creatura.
- 7 **Turbine di denti.** Crea un cilindro di 1,5 m per livello che si sposta e infligge 1d8 danni per ogni due livelli ad ogni round.
- 8 **Propagazione di ostilità.** Le creature entro un raggio di 30 metri per livello diventano ostili e selvagge.
- 9 **Fato dei mannari.** 1d4 creature contraggono la licanthropia.

Dominio della corruzione

- Divinità:** Demogorgon, il Dio Paziente.
- Potere concesso:** Una volta al giorno, il personaggio può attaccare un oggetto ignorando il suo valore di durezza.

Incantesimi del dominio della corruzione

- 1 **Devastazione.** Un soggetto subisce -2 al tiro per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza.
- 2 **Cecità/sordità.** Rende il soggetto cieco o sordo.
- 3 **Contagio.** Infetta il soggetto con la malattia scelta.
- 4 **Moralità annientata.** Il soggetto diventa malvagio.
- 5 **Regressione mentale.** Int e Car del soggetto scendono a 1.
- 6 **Pustole.** Una creatura per livello subisce un risucchio di 1d4 alla Cos.
- 7 **Demenza.** Il soggetto è in preda a una *confusione* continua.
- 8 **Contaminare.** Una vasta massa d'acqua diventa velenosa.
- 9 **Desolazione.** Uccide i vegetali e danneggia gli oggetti entro un raggio di 30 metri per livello.

Dominio demoniaco

- Divinità:** Demogorgon, Graz'zt, Yeenoghu.
- Potere concesso:** Il personaggio acquisisce un bonus divino di +1 a tutti i tiri per colpire e ai danni dei colpi senz'armi e attacchi con armi naturali.

Incantesimi del dominio demoniaco

- 1 Carne demoniaca.** L'incantatore acquisisce armatura naturale +1 per ogni 5 livelli dell'incantatore.
- 2 Richiamo demoniaco.** L'incantatore acquisisce +10 a una prova di Conoscenze (arcane), Conoscenze (piani) o Conoscenze (religioni).
- 3 Ali demoniache.** L'incantatore vola alla stessa velocità base che ha sul terreno.
- 4 Ancora dimensionale.** Impedisce il viaggio extradimensionale.
- 5 Legame planare inferiore.** Intrappola una creatura extraplanare con 6 DV o meno finché non esegue un compito.
- 6 Legame planare.** Come *legame planare inferiore*, ma fino a 12 DV.
- 7 Nitidezza immonda.** L'incantatore è in grado di vedere nell'oscurità magica, di vedere le cose invisibili entro 18 metri e di individuare il bene.
- 8 Buio completo.** Oscurità nel raggio di 30 metri entro il quale le creature malvagie sono in grado di vedere.
- 9 Portale.** Collega due piani per viaggiare o per evocare creature.

Dominio diabolico

Divinità: Asmodeus, Belzebù, Mammon, Mefistofele.
Potere concesso: Per una volta al giorno, il personaggio può usare il suo livello di classe come bonus ad una prova di Diplomazia, Intimidire, Percepire Intenzioni o Raggirare.

Incantesimi del dominio diabolico

- 1 Coda del diavolo.** L'incantatore sviluppa una coda chiodata che infligge 1d4 danni.
- 2 Occhio del diavolo.** L'incantatore è in grado di vedere anche nell'oscurità magica entro 9 m.
- 3 Ego del diavolo.** L'incantatore acquisisce 1d4+1 Car e diventa un esterno.
- 4 Fuoco infernale.** Un'esplosione di zolfo che infligge 3d6 danni nel raggio di 1,5 m.
- 5 Legame planare inferiore.** Intrappola una creatura extraplanare con 6 DV o meno finché non esegue un compito.
- 6 Legame planare.** Come *legame planare inferiore*, ma fino a 12 DV.
- 7 Tempesta di fuoco infernale.** Un'esplosione di zolfo che infligge 5d6 danni nel raggio di 6 m.
- 8 Esigere.** Come *inviare*, ma è anche possibile inviare una *suggerione*.
- 9 Portale.** Collega due piani per viaggiare o per evocare creature.

Dominio del dolore

Divinità: Rallaster, Scabrossar.
Potere concesso: Il personaggio converte i danni che infligge con uno specifico colpo nell'arco della giornata in una guarigione su se stesso, fino a 1 danno per livello.

Incantesimi del dominio del dolore

- 1 Dolore della collera.** Il soggetto subisce una penalità di -2 al tiro per colpire.
- 2 Sadismo.** Per ogni 10 pf che l'incantatore infligge, acquisisce +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.
- 3 Agonia.** Acceca il soggetto e lo rende indifeso per 1 round per livello, poi infligge -2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per 1d3 minuti.
- 4 Dolore liquido.** Estrae una dose di dolore liquido da una vittima torturata.

- 5 Mille aghi.** Il soggetto subisce 2d6 danni e una penalità di -4 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.
- 6 Pustole.** Una creatura per livello subisce un risucchio di 1d4 alla Cos.
- 7 Ondata di dolore.** Stordisce le creature entro un cono per 1 round per ogni 2 livelli.
- 8 Simbolo.** (solo di dolore). Attiva una runa che causa dolore.
- 9 Eternità di tortura:** Il bersaglio rimane indifeso, non invecchia e tutte le sue caratteristiche tranne la Cos scendono a 0.

Dominio dell'oscurità

Divinità: Graz'zt, lo Xammux.
Potere concesso: Il personaggio acquisisce il talento Combattere alla Cieca.

Incantesimi del dominio dell'oscurità

- 1 Scurovisione.** Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale.
- 2 Fulmine oscuro.** Infligge 1d8 danni per ogni 2 livelli e stordisce per 1 round.
- 3 Oscurità profonda.** L'oggetto emana penombra soprannaturale nel raggio di 18 m.
- 4 Oscurità dannata.** L'oscurità infligge 2d6 o 1d6 danni ad ogni round.
- 5 Tentacoli neri di Evard.** Tentacoli lottano con quanti si trovano in una propagazione di 4,5 m.
- 6 Muro di forza.** Un muro immune ai danni.
- 7 Camminare nelle ombre.** Permette di camminare nelle ombre per viaggiare rapidamente.
- 8 Buio completo.** Oscurità nel raggio di 30 metri entro il quale le creature malvagie sono in grado di vedere.
- 9 Schermo.** Un'illusione che nasconde un'area da visione e scrutamento.

INCANTESIMI DA DRUIDO

Incantesimi da druido di livello 0

Preservare organo. Protegge un organo reciso dalla decomposizione per 24 ore.

Incantesimi da druido di 1° livello

Estrarre droga. Ricava della droga da un oggetto inanimato.
Mano del ragno. La mano dell'incantatore diventa un ragno mostruoso di taglia Piccola.
Sospendere malattia. Impedisce a una malattia di nuocere alla creatura per 24 ore.

Incantesimi da druido di 2° livello

Cerchio di nausea. Ai nemici viene negata ogni azione o viene inflitta una penalità di -2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità.

Incantesimi da druido di 4° livello

Artigli del selvaggio. Il soggetto sviluppa degli artigli che infliggono danni basati sulla taglia.

Incantesimi da druido di 6° livello

Pustole. Una creatura per livello subisce un risucchio di 1d4 alla Cos.

Incantesimi da druido di 7° livello

Pestilenza. Il soggetto contrae una malattia, come anche tutti coloro che lo toccano.

Incantesimi da druido di 9° livello

Fato dei mannari. 1d4 creature contraggono la licanropia.

INCANTESIMI DA GUARDIA NERA

Incantesimi da guardia nera di 1° livello

Carne demoniaca. L'incantatore acquisisce armatura naturale +1 per ogni 5 livelli dell'incantatore.**Distorcere arma.** L'arma conferma i colpi critici contro gli avversari buoni.**Chigno della morte.** L'incantatore lascia un "biglietto da visita magico" su un cadavere.**Spezzaossa.** 1d3 danni alla Cos del soggetto.

Incantesimi da guardia nera di 2° livello

Lama d'ossa. Trasforma un osso in un'arma magica.**Occhio del diavolo.** L'incantatore è in grado di vedere anche nell'oscurità magica entro 9 m.**Richiamo demoniaco.** L'incantatore acquisisce +10 a una prova di Conoscenze (arcano), Conoscenze (piani) o Conoscenze (religioni).

Incantesimi da guardia nera di 3° livello

Ali demoniache. L'incantatore vola alla stessa velocità base che ha sul terreno.**Masochismo.** Per ogni 10 pf che l'incantatore subisce, acquisisce +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.**Potenza abissale.** L'incantatore acquisisce +2 a For, Cos, Des e resistenza agli incantesimi.**Potere degli inferi.** L'incantatore acquisisce +2 alla CA e +1 alla riduzione del danno esistente.**Sadismo.** Per ogni 10 pf che l'incantatore infligge, acquisisce +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Incantesimi da guardia nera di 4° livello

Artigli del selvaggio. Il soggetto sviluppa degli artigli che infliggono danni basati sulla taglia.**Lancia infame.** Crea una *lancia corta*+2 che infligge danni infami.

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE

Incantesimi da mago e da stregone di livello 0

Illusione **Sguardo snervante.** Il soggetto subisce una penalità di -1 al tiro per colpire per 1d3 round.Necromanzia **Preservare organo.** Protegge un organo reciso dalla decomposizione per 24 ore.Trasmutazione **Lingua tagliata.** Il soggetto subisce una penalità di -1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per 1 round.**Nessuna luce.** Impedisce alla luce normale di illuminare l'area.

Incantesimi da mago e da stregone di 1° livello

Abiurazione **Sospendere malattia.** Impedisce a una malattia di nuocere alla creatura per 24 ore.Ammaliamento **Abilità sacrificale.** L'incantatore acquisisce un bonus di +5 alle prove di Conoscenze (religioni) da effettuare nei sacrifici.**Resistenza alle droghe.** Il soggetto è immune alla dipendenza.**Torpore.** Un soggetto indifeso viene posto in uno stato che gli consente di muoversi ma di non effettuare altre azioni.Evocazione **Borsa nera.** Crea una borsa extradimensionale che contiene strumenti di tortura.**Estrarre droga.** Ricava della droga da un oggetto inanimato.**Percorso immondo.** Crea un percorso che gli esterni malvagi sono costretti a seguire.Invocazione **Luce oscura.** Crea un'area di 1,5 m in cui

tutti possono vedere anche senza luce.

Necromanzia **Chigno della morte.** L'incantatore lascia un "biglietto da visita magico" su un cadavere.Trasmutazione **Aberrante.** Il soggetto diventa un'aberrazione.**Barare.** L'incantatore tira una seconda volta quando deve determinare il risultato di un gioco d'azzardo.**Lingua di tentacoli.** L'incantatore sputa dei tentacoli in grado di lottare.**Scagliare ferita.** L'incantatore trasferisce 1 pf per livello di danni su un altro soggetto.

Incantesimi da mago e da stregone di 2° livello

Abiurazione **Paradiso proibito.** Il soggetto acquisisce un bonus ai tiri salvezza +4 contro i poteri degli esterni buoni.Ammaliamento **Assimilare forza.** Il soggetto diventa esau-sto.
Dipendenza. Il soggetto sviluppa assuefazione a una droga.**Masochismo.** Per ogni 10 pf che l'incantatore subisce, acquisisce +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.**Sadismo.** Per ogni 10 pf che l'incantatore infligge, acquisisce +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.**Sollecitare dono.** La creatura cede all'incantatore ciò che ha in mano.Invocazione **Fulmine oscuro.** Infligge 1d8 danni per ogni 2 livelli e stordisce per 1 round.Necromanzia **Arto avvizzito.** L'incantatore può ridurre la velocità del soggetto a 1,5 m o rendergli impossibile l'uso degli oggetti o il lancio di incantesimi somatici.**Danza della rovina.** Tutte le creature tranne i demoni subiscono 2d20 danni.**Lenta consumazione.** L'incantatore assorbe salute e sostentamento da un soggetto indifeso.**Rinsecchimento.** Il soggetto subisce 1d4 danni per livello.Trasmutazione **Lunga stretta di Graz'zt.** La mano dall'incantatore si stacca dal braccio e vola per effettuare attacchi in lotta.

Incantesimi da mago e da stregone di 3° livello

Ammaliamento **Malocchio.** Il soggetto subisce una penalità di -4 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.Divinazione **Barlume di verità.** L'incantatore ottiene un sì o un no come risposta a una domanda.**Occhio del diavolo.** L'incantatore è in grado di vedere anche nell'oscurità magica entro 9 m.**Occhi dello zombi.** L'incantatore può vedere attraverso gli occhi di un zombi.Evocazione **Annegare.** Il soggetto subisce una penalità di -4 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.**Muro di catene.** Crea una barriera di catene intrecciate dotato di 20 pf per ogni 4 livelli dell'incantatore.Illusione **Cecità alla realtà.** Il soggetto non può eseguire azioni e in seguito non guarisce naturalmente.**Delusione crudele.** Il soggetto viene ingan-

nato per 1 round, poi subisce una penalità di -4 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Maledizione della carcassa putrida. Il soggetto perde i sensi per 1d10 minuti.

Invocazione **Lancia infame.** Crea una lancia corta+2 che infligge danni infami.

Parola del terrore. Risucchio di 1d3 al Car su un bersaglio.

Trasmutazione **Lingua di serpente.** L'incantatore sputa una vipera Minuscola ogni 4 livelli.

Incantesimi da mago e da stregone di 4° livello

Abiurazione **Veleno psichico.** Avvelena coloro che lanciano incantesimi di divinazione o di influenza mentale su un oggetto, una creatura o un'area.

Evocazione **Muro di catene mortali.** Crea una barriera di catene intrecciate dotata di 20 pf per ogni 4 livelli dell'incantatore e infligge 3d6 danni a chi si trova entro 1,5 m.

Potenza abissale. L'incantatore acquisisce +2 a For, Cos, Des e resistenza agli incantesimi.

Potere degli inferi. L'incantatore acquisisce +2 alla CA e +1 alla riduzione del danno esistente.

Invocazione **Inviare speculare.** L'incantatore invia la sua immagine a uno specchio e può vedere e parlare attraverso di essa.

Oscurità dannata. L'oscurità infligge 2d6 o 1d6 danni ad ogni round.

Necromanzia **Agonia.** Acceca il soggetto e lo rende indifeso per 1 round per livello, poi infligge -2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per 1d3 minuti.

Cupa vendetta. Strappa una mano a un bersaglio, infliggendo 6d6 danni, poi la mano attacca il bersaglio.

Dolore liquido. Estrae una dose di dolore liquido da una vittima torturata.

Trasmutazione **Catene danzanti.** Anima una catena per livello.

Distorcere evocazione. Crea un'area entro la quale soltanto le creature malvagie possono essere evocate.

Incantesimi da mago e da stregone di 5° livello

Abiurazione **Imprigionare possessore.** Un soggetto in grado di impossessarsi delle creature viene intrappolato nel corpo attuale.

Evocazione **Muro di melma.** Crea una barriera dotata di 50 pf per ogni 4 livelli dell'incantatore che paralizza e infligge 2d6 danni a tutti coloro che la toccano.

Richiamare incubo. Evoca un incubo.

Richiamare orda di dretch. Evoca 2d4 dretch.

Richiamare orda di lemuri. Evoca 2d4 lemuri.

Necromanzia **Catene dell'anima.** Imprigiona l'anima di una creatura morta in un talismano che l'incantatore usa per interrogarla.

Fermare il cuore. Il soggetto scende immediatamente a -8 pf.



Trasmutazione **Resistenza risonante.** Gli avversari devono superare la resistenza agli incantesimi per due volte contro l'incantatore.

Incantesimi da mago e da stregone di 6° livello

Abiurazione **Catturare viaggiatore astrale.** Cattura una creatura astrale e la tiene immobile.

Possessore impotente. Un soggetto in grado di possedere le creature viene reso impotente.

Evocazione **Allertare bebilith.** Evoca un bebilith che affronta un demone.

Illusione **Falso inviare.** Funziona come *inviare*, ma l'incantatore imita qualcun altro.

Necromanzia **Potenziamento ectoplasmico.** Un non morto incorporeo acquisisce +1 alla CA, +1d8 pf, +1 al tiro per colpire, +2 alla resistenza allo scacciare per ogni tre livelli.

Trasmutazione **Rapidità immonda.** La capacità dell'incantatore di teletrasportarsi senza errore diventa rapida.

Incantesimi da mago e da stregone di 7° livello

Divinazione **Nitidezza immonda.** L'incantatore è in grado di vedere nell'oscurità magica, di vedere le cose invisibili entro 18 metri e di individuare il bene.

Evocazione **Muro di occhi.** Crea una barriera dalla quale l'incantatore può osservare, e che paralizza e consuma coloro che la toccano.

Invocazione **Turbine di denti.** Crea un cilindro di 1,5 m per livello che si sposta e infligge 1d8 danni per ogni due livelli ad ogni round.

Trasmutazione **Occhio del beholder.** L'occhio dell'incantatore sviluppa un raggio casuale di un beholder.

Incantesimi da mago e da stregone di 8° livello

Evocazione **Ladro fantasma.** Crea una forza invisibile che ruba oggetti alle altre creature.

Necromanzia **Ruba vita.** L'incantatore acquisisce 1 punto di caratteristica ad ogni round e ringiovanisce.

Strappaviscere. Uccide un soggetto e conferisce all'incantatore 4d6 punti ferita temporanei e +4 alla Forza.

Trasmutazione **Scagliare maledizione superiore.** Il soggetto infligge una penalità di -6 a due caratteristiche; una penalità di -8 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o la possibilità del 7% di non effettuare nessuna azione.

Tesoro perduto dell'anima. Disintegra l'oggetto più prezioso del soggetto.

Incantesimi da mago e da stregone di 9° livello

Ammaliamento **Stupro mentale.** L'incantatore apprende tutto ciò che il soggetto sa e può alterarne i ricordi e le conoscenze.

Evocazione **Buio completo.** Oscurità nel raggio di 30 metri entro il quale le creature malvagie sono in grado di vedere.

Invocazione **Pugno schiacciante del livore.** Un pugno che infligge 1d6 danni per livello ad ogni round.

DESCRIZIONI DEGLI INCANTESIMI

A partire da questa pagina, vengono riportate le descrizioni dei nuovi incantesimi malvagi, molti dei quali possono essere usati da qualsiasi classe di incantatore. Ogni incantesimo è un incantesimo malvagio, corrotto o direttamente correlato a un argomento trattato in questo volume. Gli incantesimi sono presentati in ordine alfabetico in base al nome.

Componenti: Oltre alle componenti standard riportate nel *Manuale del Giocatore*, alcuni degli incantesimi di seguito descritti fanno uso delle seguenti componenti speciali.

Anima: L'incantatore deve poter disporre dell'anima di una creatura, appositamente preparata e conservata in un ricettacolo appropriato (vedi "Anime come potere", nel Capitolo 2), per poter lanciare questo incantesimo.

Corrotto: L'incantatore paga il prezzo mentale o fisico (in punti di caratteristica) richiesto per lanciare un incantesimo corrotto.

Demone: L'incantatore deve essere un esterno malvagio proveniente dall'Abisso per poter lanciare questo incantesimo.

Diavolo: L'incantatore deve essere un esterno malvagio proveniente dai Nove Inferi per poter lanciare questo incantesimo.

Droga: L'incantatore deve essere sotto l'influenza della droga nominata nella descrizione per poter lanciare questo incantesimo.

Immondo: L'incantatore deve essere un esterno proveniente dai Piani Inferiori per poter lanciare questo incantesimo.

Locazione: L'incantatore deve trovarsi in un luogo particolare (solitamente un luogo dedicato al male) per poter lanciare questo incantesimo.

Malattia: L'incantatore deve essere afflitto dalla malattia nominata nella descrizione per poter lanciare questo incantesimo.

Non morto: L'incantatore deve essere un non morto per poter lanciare questo incantesimo.

Aberrante

Trasmutazione [Male]

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, S, Immondo

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore trasforma una creatura in un'aberrazione. La forma del soggetto si contorce e si evolve in un'oscena parodia della forma di vita a cui apparteneva. Il tipo della creatura diventa aberrazione e la creatura acquisisce un bonus di armatura naturale +1 alla CA (a causa dell'irrigidimento e della distorsione della sua pelle) per ogni quattro livelli di cui dispone l'incantatore, fino a un massimo di +5.

Abilità sacrificale

Ammaliamento [Male]

Livello: Ass 2, Chr 1, Mag/Str 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore acquisisce un bonus di +5 a tutte le prove di Conoscenza (religioni) da effettuare per portare a compimento un sacrificio a una divinità malvagia. Vedi "Sacrifici", nel Capitolo 2, per i dettagli sulle CD delle prove di Conoscenza (religioni) necessarie per ricevere ricompense dalle divinità malvagie.

Componente materiale: Una ciocca di capelli presa da un umanoide non consenziente.

Agonia

Necromanzia [Male]

Livello: Cacciatore di mortali 3, Chr 3, Dolore 3, Mag/Str 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Una creatura umanoide

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto viene investito da un dolore tale che lo costringe a piegarsi in due e a crollare a terra. Il suo volto e le sue mani vengono segnate dalle piaghe e cominciano a sanguinare, e anche la vista si annebbia per il sangue, rendendolo accecato. Per la durata dell'incantesimo il soggetto viene considerato indifeso e non può effettuare azioni. La vista del soggetto ritorna non appena l'incantesimo si esaurisce.

Anche dopo la fine dell'effetto dell'incantesimo, il soggetto è ancora visibilmente scosso e subisce una penalità di -2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per 3d10 minuti.

Ali demoniache

Trasmutazione [Male]

Livello: Demoniaco 3, Demonologo 3, Gne 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello

Delle gigantesche ali da pipistrello spuntano sul dorso dell'incantatore. Grazie a queste ali, l'incantatore può volare alla sua velocità base sul terreno, con manovrabilità normale. L'in-

cantatore può trasportare fino alla sua normale capacità di carico, mentre eventuali carichi maggiori influenzano la sua velocità di volo allo stesso modo della sua velocità sul terreno.

Allertare bebilith

Evocazione (Richiamo) [Male]

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Un bebilith

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca un bebilith (un demone che dà la caccia agli altri demoni) in presenza di un demone, per uccidere o scacciare il demone originale. Questo incantesimo, tuttavia, comporta sempre un certo rischio. Per determinarne l'effetto, si sottraggono i Dadi Vita del demone dal punteggio di 12 (i DV del bebilith), il risultato viene sommato a una prova di livello dell'incantatore e si consulta la tabella sottostante.

Risultato della prova	Esito
9 o meno	Sia il bebilith che il demone attaccano l'incantatore.
10-12	Il bebilith ignora il demone e tenta di afferrare un'altra creatura a caso (possibilmente l'incantatore) entro 30 metri dal punto in cui è comparso. Cerca di afferrare la creatura e poi di rifugiarsi nell'Abisso per nutrirsi, per non tornare mai più.*
13-18	Il bebilith fugge senza intraprendere alcuna azione.
19-21	Il demone fugge e il bebilith



tenta di afferrare un'altra creatura a caso (possibilmente l'incantatore) entro 30 metri dal punto in cui è comparso. Cerca di afferrare la creatura e poi di rifugiarsi nell'Abisso per nutrirsi, per non tornare mai più.*

22-30 Il demone fugge e 1 ora dopo il bebilith inizia a dargli la caccia.

31 o più Il bebilith afferra il demone e i due scompaiono*. Il demone non ricompare mai più.

* Il bebilith tenta di iniziare una lotta su un bersaglio. Se supera una prova di lotta, il bebilith e la sua vittima sono entrambi soggetti alla capacità di *spostamento planare* del bebilith (una capacità che consente al bebilith di portare una creatura con sé, cosa che altrimenti il bebilith non potrebbe fare).

Se l'incantesimo è stato lanciato senza che un demone fosse presente, il bebilith si comporta come se il risultato della prova di livello dell'incantatore fosse 10.

Componente materiale: Un frammento di carne di un demone e un pezzo di ferro.

Anatema degli occhi acidi
Trasmutazione [Acido, Male]
Livello: Corrotto 1
Componenti: V, S, Corrotto

Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Gli occhi del soggetto schizzano in avanti, spruzzando acido su tutti coloro che si trovano entro un raggio di 1,5 metri. Il soggetto rimane accecato e subisce 1d6 danni da acido. Coloro che vengono colpiti dagli spruzzi subiscono 1d6 danni da acido (tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare). Le creature prive di occhi non possono essere accecate, ma possono subire danni da acido se qualcuno accanto a loro subisce l'effetto di *anatema degli occhi acidi*.

Costo di corruzione: 1d6 danni alla Costituzione.

Annegare
Evocazione (Creazione) [Male]
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Un umanoide
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Se il soggetto non supera un tiro salvezza sulla Tempra, i suoi polmoni si riempiono d'acqua. Per evitare di annegare, il soggetto può provare a trattenere il fiato (vedi le regole sull'annegamento nella Guida del DUNGEON MASTER). Il soggetto ha diritto a un nuovo tiro salvezza (per espellere l'acqua) ogni due round dopo il primo. Mentre trattiene il fiato con i polmoni pieni d'acqua, un personaggio non può parlare o lanciare incantesimi con componenti verbali, e subisce una penalità di circostanza -2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità.

Apocalisse dal cielo
Evocazione (Creazione) [Male]
Livello: Corrotto 9
Componenti: V, S, M, Corrotto
Tempo di lancio: 1 giorno
Raggio di azione: Personale
Area: Raggio di 16 km per livello dell'incantatore, incentrato sull'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore si appella alle forze più nere del creato per scatenare una pioggia di distruzione sulla terra. Tutte le creature e gli oggetti nell'area

dell'incantesimo subiscono 10d6 danni da fuoco, da acido o sonori (a scelta dell'incantatore). Un danno simile è solitamente in grado di radere al suolo foreste, far franare montagne e spazzare via dalla faccia della terra intere popolazioni. L'incantatore subisce sia il danno dell'incantesimo che il costo di corruzione.

Componente materiale: Un artefatto, solitamente uno di allineamento buono corrotto per essere usato in questo modo.

Costo di corruzione: 3d6 danni alla Costituzione e 4d6 danni alla Saggezza. La sola preparazione di questo incantesimo infligge 1d3 danni alla Saggezza, a cui si aggiungono altri 1d3 danni alla Saggezza per ogni giorno in cui rimane tra gli incantesimi preparati dell'incantatore.

Argomento proibito

Ammaliamento [Influenza mentale, Male]

Livello: Corrotto 5

Componenti: V, S, Corrotto

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore impedisce a una qualsiasi creatura di parlare di un singolo argomento. L'argomento deve essere più ristretto e specifico possibile, affinché l'incantesimo funzioni correttamente. Un argomento adeguato potrebbe essere ciò che è accaduto mentre la creatura veniva tenuta prigioniera, l'ubicazione e l'identità di un tesoro nascosto, la parola d'ordine per entrare in un'area sorvegliata, la parola di comando di un oggetto magico o la spiegazione di un evento importante. Alcuni argomenti non validi potrebbero essere le componenti verbali degli incantesimi, l'intera storia della vita di una creatura o qualsiasi cosa troppo vasta per essere efficacemente ristretta a un singolo argomento. La riconducibilità o meno di un argomento a un campo specifico viene determinata dal DM, che può raddoppiare il costo di corruzione dell'incantesimo o farlo fallire automaticamente, qualora l'incantatore insista nel tentare di applicare un argomento non valido. Questo incantesimo è quindi piuttosto pericoloso da usare, se l'incantatore non è sicuro dell'esito.

La creatura influenzata non può comunicare nulla riguardo all'argomento, in alcun modo. Le parole si fanno

farfuglianti, la scrittura diventa uno scarabocchio indecifrabile, gesticolare diventa impossibile e perfino la comunicazione telepatica (compreso *individuazione dei pensieri*) viene bloccata. La creatura, tuttavia, non dimentica le informazioni in questione, può risultare frustrante per lei cercare di comunicare informazioni che potrebbero decidere della vita o della morte dei suoi amici e alleati senza riuscirci.

Costo di corruzione: 1d6 danni alla Forza.

Arma non vivente

Necromanzia [Male]

Livello: Chr 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Contatto

Bersagli: Una creatura non morta

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo fa sì che una creatura non morta esploda sprigionando una potente ondata di energia nel momento in cui subisce almeno un danno, o in un momento prestabilito che non vada oltre la durata dell'incantesimo, in base a cosa accade prima. L'esplosione ha un raggio di 3 metri e infligge 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (fino a un massimo di 10d6).

Anche se questo incantesimo può rivelarsi una forma di attacco efficace contro le creature non morte, i necromanti spesso usano *arma non vivente* per creare non morti pronti ad effettuare attacchi suicida (sempre che questo termine sia applicabile a una creatura che è già morta). Questo incantesimo, lanciato su scheletri e zombi, può rivelarsi molto pericoloso per quegli avversari che normalmente ignorerebbero tali creature.

Componente materiale: Una goccia di bile e un pizzico di zolfo.

Armatura di carne

Abiurazione [Male]

Livello: Ass 4

Componenti: V, S, M, F

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello, o finché non viene interrotto

Prima di lanciare *armatura di carne*, l'incantatore deve scuoiare una creatura della sua carne e poggiare la sua pelle sopra la propria, indossandola come se fosse un vestito o un'armatura. Quando l'incantatore lancia *arma-*

tura di carne, la sua pelle sviluppa resistenza ai colpi, ai tagli, ai fendenti e alle perforazioni. L'incantatore acquisisce riduzione del danno 10/+1. Una volta che l'incantesimo ha prevenuto un totale di 5 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 50 danni), si esaurisce e la pelle marisce lentamente, cadendo a pezzi come la pelle di un serpente che muta le scaglie.

Componente materiale: Un frammento di pelle strappato dal corpo dell'incantatore al momento del lancio (che si infligge così 1 danno).

Focus: L'intera pelle fresca appena scuoiata di un'altra creatura della taglia dell'incantatore.

Artigli del bebilith

Trasmutazione [Male]

Livello: Corrotto 5

Componenti: V, S, Corrotto

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore sviluppa degli artigli che infliggono un ammontare di danni basato sulla sua taglia (vedi sotto) e che possono afferrare e lacerare l'armatura e lo scudo di un avversario. Se l'avversario possiede sia un'armatura che uno scudo, si tira 1d6: con un risultato di 1-4, è l'armatura ad essere influenzata, con 5-6 è lo scudo.

L'incantatore effettua una prova di lotta quando mette a segno un attacco con gli artigli, aggiungendo al tiro dell'avversario eventuali bonus magici ricevuti dall'armatura o dallo scudo. Se l'incantatore vince la prova, l'armatura o lo scudo vengono squarciati e rovinati.

Taglia dell'incantatore	Danni degli artigli
Piccolissima	—
Minuta	1
Minuscola	1d2
Piccola	1d3
Media	1d4
Grande	1d6
Enorme	1d8
Mastodontica	2d6
Colossale	2d8

Costo di corruzione: 1d6 danni alla Destrezza.

Artigli del selvaggio

Trasmutazione [Male]

Livello: Bestiale 4, Chr 4, Drd 4, Gne 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura

Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore conferisce a una creatura due lunghi artigli che spuntano al posto delle sue mani, dei suoi tentacoli o dell'appendice più appropriata. I danni degli artigli dipendono dalla taglia della creatura.

Taglia della creatura	Danni degli artigli
Piccolissima	1
Minuta	1d2
Minuscola	1d3
Piccola	1d4
Media	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Mastodontica	2d8
Colossale	4d6

La creatura può effettuare attacchi con entrambi gli artigli come se possedesse la relativa competenza. Allo stesso modo di una creatura dotata di attacchi naturali, il soggetto non subisce alcuna penalità per effettuare due attacchi con gli artigli. Il soggetto viene considerato armato. Inoltre, gli artigli acquisiscono un bonus di potenziamento +2 al tiro per colpire e ai danni.

Se la creatura è già dotata di artigli, i suoi artigli acquisiscono un bonus di potenziamento +2 al tiro per colpire e ai danni, e il danno degli artigli aumenta come se la creatura fosse di una taglia di due categorie più grandi.

Arto avvizzito

Necromanzia [Male]
Livello: Cacciatore di mortali 2, Chr 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura umanoide dotata di arti
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore sceglie se far avvizzire le gambe o le braccia del soggetto. L'avvizzimento delle gambe fa cadere il personaggio a terra prono e gli impedisce di spostarsi per più di 1,5 metri per round. L'avvizzimento delle braccia impedisce a un personaggio di usare oggetti o di lanciare incantesimi dotati di componenti somatiche, e lo costringe a lasciar cadere a terra qualsiasi cosa stesse impugnando. Alla fine della durata dell'incantesimo, gli arti tornano normali.

Assimilare forza

Ammalimento [Male]
Livello: Chr 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore assorbe energia vitale dal soggetto, che diventa invece esausto. Dopo 1 ora di riposo completo, i personaggi diventano affaticati invece che esausti. Un personaggio affaticato diventa di nuovo esausto se fa qualcosa che normalmente provocherebbe affaticamento. Dopo 8 ore di riposo completo, i personaggi affaticati non sono più affaticati.

Componente materiale: Un lungo ago e una minuscola bottiglia di vetro.

Assorbire forza

Necromanzia [Male]
Livello: Corrotto 4
Componenti: V, S, E, Corrotto
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore divora almeno un brandello di carne del cadavere di un'altra creatura, acquisendo in tal modo un quarto del punteggio di Forza della creatura come bonus di potenziamento al proprio punteggio di Forza e un quarto del punteggio di Costituzione della creatura come bonus di potenziamento al proprio punteggio di Costituzione.

Focus: Una parte fresca o ben conservata (ancora sanguinante) della carne di un'altra creatura, del peso di almeno 30 grammi.

Costo di corruzione: 2d6 danni alla Saggiessa.

Assorbire mente

Divinazione [Male]
Livello: Corrotto 3
Componenti: V, S, E, Corrotto
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore divora un frammento del cervello recuperato dal cadavere di un'altra creatura. Nel farlo, acquisisce, entro un certo limite, i ricordi e le conoscenze di quella creatura, ottenendo una possibilità del 25% di ricordare un fatto importante conosciuto da quella creatura: storia di famiglia, eventi recenti, la disposizione generica del territorio in cui la creatura viveva, i dettagli della sua morte, i suoi progetti più importanti, le pa-

role d'ordine che conosceva, le parole per attivare gli oggetti magici a comando e altre nozioni analoghe. Le abilità, i talenti, gli incantesimi e altre conoscenze analoghe non possono essere assimilate in tal modo.

Una volta che un incantatore ha tirato per determinare se riesce a ricordare o meno uno di questi fatti, non può effettuare un secondo tentativo. Dopo che la durata si è esaurita, l'incantatore non dispone più della capacità di provare a ricordare altre informazioni.

Focus: Una parte fresca o ben conservata (ancora sanguinante) del cervello di un'altra creatura, del peso di almeno 30 grammi.

Costo di corruzione: 2d6 danni alla Saggiessa.

Barare

Trasmutazione [Male]
Livello: Avidità, Brd 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello o finché non viene utilizzato
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Ad un determinato momento, nel corso della durata di questo incantesimo, l'incantatore può alterare le probabilità di un gioco d'azzardo. Questo incantesimo ha effetto solo sui giochi non magici, come ad esempio le carte o i dadi. Non può influenzare un gioco che faccia uso di magia o un oggetto magico coinvolto in un gioco di casualità (come ad esempio un mazzo delle meraviglie). Se viene effettuato un tiro per determinare il risultato del gioco, l'incantatore può esigere che il tiro venga ripetuto una volta e scegliere il migliore dei due risultati ottenuti.

Ad esempio, Darkon sta giocando a un gioco chiamato "scaglie di drago", dove ha una probabilità di 1 su 4 di vincere. Il DM tira in segreto 1d4 e dice al giocatore che Darkon ha perso. Darkon, sotto l'effetto di un incantesimo *barare*, può chiedere che il DM tiri di nuovo. L'incantesimo si limita ad alterare le probabilità, quindi è impossibile che un altro personaggio noti qualcosa (se non il momento in cui l'incantesimo viene lanciato). Anche agli occhi di un osservatore astuto, sembrerà che l'incantatore sia soltanto fortunato.

Focus: Un paio di dadi fatti in osso umano.

Barlume di verità

Divinazione [Male]
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, Droga
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 ora

L'incantatore riesce ad oltrepassare il velo della realtà e a porre un'unica domanda alle malefiche entità senza nome che esistono oltre il mondo percepibile. La domanda deve essere posta in modo che la risposta possa essere un semplice sì o no. La risposta data è esatta il 75% delle volte. Se il DM ritiene che la risposta sia troppo oscura, nulla verrà rivelato. L'incantesimo, tutt'al più, può fungere da aiuto ai personaggi al momento di prendere una decisione. Nel caso in cui una risposta di una singola parola possa rivelarsi fuorviante, il DM può fornire come risposta una breve frase (di un massimo di cinque parole).

Droga componente: Vapore mordayn.

Borsa nera

Evocazione (Creazione) [Male]
Livello: Ass 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Effetto: Una grossa borsa di pelle nera
Durata: 24 ore
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea una borsa piena di coltelli, bisturi e altri piccoli strumenti di tortura. Se tali strumenti vengono rimossi dalla borsa da qualcuno che non sia l'incantatore, o se diventano di proprietà altrui dopo che l'incantatore li ha estratti dalla borsa, si disintegrano entro 1 round.

La borsa e i suoi contenuti creati magicamente pesano solo 0,45 kg. Eventuali oggetti magici, compresi quegli oggetti che infliggono danni sacrileghi e quelli che richiedono un incantesimo malvagio come prerequisito di creazione possono essere custoditi all'interno della borsa come se lo spazio disponibile fosse un cubo con spigolo di 30 cm. Tali oggetti aggiuntivi non incrementano il peso della borsa. Gli oggetti non malvagi inseriti nella borsa cadono attraverso di essa come se la borsa fosse sfondata, e non possono quindi essere custoditi nella borsa.

Componente materiale: Una striscia di pelle nera immersa nel sangue di un masochista consenziente.

Buio completo

Evocazione (Creazione) [Male]
Livello: Demoniaco 8, Mag/Str 9,
 Oscurità 8
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Vicino (7,5 m +
 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Propagazione del raggio di 30
 m centrata sulla posizione dell'in-
 cantatore
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Il *buio completo* si propaga dall'incantatore, generando un'area di oscurità magica gelida e opprimente. Tale oscurità è simile a quella creata dall'incantesimo *oscurità profonda*, ma non può essere contrastata o dissolta da nessuna luce magica. Inoltre, le creature di allineamento malvagio sono in grado di vedere all'interno di questa oscurità come se fosse un'area fiocamente illuminata.

Componente materiale arcana: Un bastone nero, lungo 15 cm, cosparso del sangue di un umanoide.

Canto della morte ulcerosa

Invocazione [Male]
Livello: Brd 2
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m +
 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Concentrazione
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore emette un ululato gemente che richiede una prova di Incontrare (canto) superata (CD 20). Se la prova viene superata e il bersaglio non supera un tiro salvezza sulla Tempra, la carne del soggetto inizia a ribollire e a rigonfiarsi generando piaghe e pustole, che presto diventano bubboni pestilenziali che infliggono al soggetto 2d6 danni a ogni round. Se il soggetto muore, il suo corpo esplode con un crepitio nauseante e un'ondata di liquame fumante si riversa sul terreno.

Carne demoniaca

Trasmutazione [Male]
Livello: Demoniaco 1, Demonologo
 1, Gne 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore sviluppa la pelle spessa

e rigida di un demone, acquisendo un bonus di armatura naturale alla CA pari a +1 per ogni cinque livelli dell'incantatore (da un minimo di +1 a un massimo di +4). Questo incantesimo non ha alcun effetto se l'incantatore è un esterno malvagio.

Catene dell'anima

Necromanzia [Male]
Livello: Brd 5, Mag/Str 5
Componenti: V, S, E, Locazione
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m +
 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore chiama a sé l'anima di una creatura morta e la imprigiona all'interno di un talismano appositamente preparato. Il soggetto doveva essere in possesso del talismano al momento della morte, altrimenti l'incantesimo non funzionerà.

Una volta lanciato l'incantesimo, se l'incantatore è in possesso del talismano, può chiamare a sé l'anima del soggetto e interrogarla riguardo a ciò che conosceva in vita per un numero di volte al giorno pari a 1 round per livello, ponendo una domanda per round. L'anima ha l'aspetto che la creatura aveva in vita, compresi i vestiti e l'equipaggiamento che la creatura aveva con sé al momento della morte. Le risposte sono sempre chiare, complete e precise.

Se il soggetto è ostile, o se la risposta alla domanda era un'importante segreto quando era in vita, il soggetto ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà. Se lo supera, l'incantesimo ha termine e l'anima può partire per l'aldilà.

Focus: Il talismano che funge da ricettacolo per l'anima.

Locazione componente: Un'area posta sotto l'effetto di un incantesimo *dissacrare* o *profanare*.

Catene danzanti

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m +
 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una catena per livello entro il raggio di azione
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può controllare una catena per livello come azione standard,

facendo sì che le catene danzino o si muovano come egli desidera. Inoltre, l'incantatore può aumentare la lunghezza delle catene fino a un massimo di 4,5 metri e far sì che sviluppino spine metalliche affilate. Le catene diventano catene chiodate che attaccano usando il normale bonus di attacco a distanza dell'incantatore per i tiri per colpire e per le prove di lotta (ogni catena viene considerata di taglia Media ai fini della lotta).

L'incantatore può scalare una catena di quelle controllate a velocità normale senza dover effettuare una prova di Scalare.

Catturare viaggiatore astrale

Abiurazione

Livello: Chr 6, Mag/Str 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio
(30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura astrale

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo consente all'incantatore di attirare e catturare una creatura astrale, come ad esempio qualcuno che stia facendo uso di *proiezione astrale*. Se tale creatura si trova entro il raggio di azione al momento del lancio e non supera il suo tiro salvezza, viene immediatamente trasportata dinanzi all'incantatore e tenuta immobile e visibile per tutta la durata dell'incantesimo. Gli incantatori generalmente fanno seguire a *catturare viaggiatore astrale* una forma di costrizione più duratura, come ad esempio *intrappolare l'anima*.

Se più di una creatura astrale si trova entro il raggio di azione, è la creatura più vicina all'incantatore ad essere influenzata. Se tale creatura supera il suo tiro salvezza, tocca alla creatura successiva effettuare un tiro salvezza. Si prosegue così finché una creatura non fallisce il suo tiro salvezza, o se tutti lo superano.

Cecità alla realtà

Illusione (Allucinazione) [Influenza mentale, Male]

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Concentrazione (vedi sotto)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo investe il bersaglio con una raffica di violente allucinazioni, che lo rendono accecato e stordito, qualora non riesca a superare il suo tiro salvezza. Il soggetto ha diritto a un nuovo tiro salvezza ad ogni round successivo per cercare di porre fine all'incantesimo.

Anche se il soggetto supera il proprio tiro salvezza o se l'incantatore



smette di concentrarsi, il soggetto viene tormentato da incubi ad ogni notte. Tali incubi gli impediscono di beneficiare degli effetti della guarigione naturale. Gli incubi continuano finché il soggetto non muore o finché non supera un tiro salvezza sulla Volontà, che però deve ripetere ogni notte. L'effetto degli incubi viene considerato una maledizione, e quindi non può essere dissolto. L'incantesimo *rimuovi maledizione*, invece, è in grado di porvi fine.

Componente materiale: Un nastro o un disco di carta multicolore del diametro di 5 cm.

Cerchio di nausea

Invocazione [Male]

Livello: Chr 3, Drd 2

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Area: Un'emanazione del raggio di 6 m attorno a un cerchio di 60 cm tracciato sul terreno incentrato sull'incantatore

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un flusso di energia malvagia si sprigiona in ogni direzione dal punto di origine dell'incantesimo, spargendo dolore nell'area. Chiunque si trovi

nell'area dell'incantesimo deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti subirà una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità. Coloro che superano il tiro salvezza dovranno effettuarne un altro ad ogni round successivo in cui rimangono nell'area. Il dolore dura fin quando dura l'incantesimo.

L'incantatore rimane in piedi all'interno del cerchio, che deve essere stato preparato in precedenza tracciando un cerchio sul terreno e collocando una pietra lungo il cerchio ad ognuno dei quattro punti cardinali.

Per creare il cerchio è necessaria 1 ora, ma una volta creato il cerchio può essere riutilizzato più volte.

Se qualcuno cerca di entrare nel cerchio mentre l'incantesimo è attivo, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti rimarrà nauseato finché l'incantesimo non ha termine e non sarà in grado di compiere altre azioni se non un

movimento o un'azione equivalente al movimento. I personaggi nauseati non possono attraversare il cerchio. Se qualcuno oltrepassa il cerchio senza diventare nauseato, l'incantesimo ha fine.

Coda del diavolo

Trasmutazione [Male]

Livello: Diabolico 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore sviluppa una coda lunga 90 cm. La coda è sottile, di color rosso o nero, e termina con una punta rigida. L'incantatore può usare questa coda per effettuare un attacco in mischia usando il suo bonus di attacco, infliggendo 1d4 danni base più metà del proprio bonus di Forza. Se l'incantatore effettua un'azione di attacco completo, può usare sia la coda che i suoi normali attacchi in mischia, ma tutti gli attacchi subiscono una penalità di -2.

Consumare fattezze

Necromanzia [Male]

Livello: Corrotto 6

Componenti: V, S, E, Corrotto

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: Permanente

L'incantatore può assumere la forma e l'aspetto (compresi gli abiti e l'equipaggiamento) di un umanoide corporeo appena morto. L'incantatore assume l'aspetto che la creatura aveva quando era in vita. L'incantatore deve nutrirsi della carne del cadavere di cui intende assumere la forma nel momento in cui lancia l'incantesimo.

Una volta che l'incantesimo è stato completato, l'incantatore può assumere le nuove fattezze a volontà. Passando a questa nuova forma, il corpo dell'incantatore può essere sottoposto a una trasformazione fisica limitata, che può comprendere l'aggiunta o la scomparsa di uno o due arti, e il suo peso può variare fino ad acquisire o perdere la metà del proprio peso originario. Se la forma acquisita è dotata di ali, l'incantatore può volare a una velocità di 9 metri con manovrabilità scarsa. Se è dotata di branchie, l'incantatore può respirare sott'acqua. L'incantatore non può assumere le fattezze di una creatura di taglia diversa dalla propria. I bonus di attacco, i bonus di armatura naturale e i tiri salvezza dell'incantatore non cambiano. L'incantesimo non conferisce alcuna capacità, forma di attacco o difesa speciale, punteggi di caratteristica o comportamento relativo alla forma scelta. Se l'incantatore subisce dei danni o muore, torna automaticamente alla sua forma originaria. L'incantatore può anche utilizzare un'azione standard per assumere volontariamente la sua forma normale.

Se l'incantatore usa questo incantesimo per creare un travestimento, ottiene un bonus di +10 alle prove di Camuffare.

Focus: Una parte fresca o ben con-

servata (ancora sanguinante) della carne di un'altra creatura, del peso di almeno 30 grammi.

Costo di corruzione: Risucchio di 2d6 punti di Saggezza.

Contaminare

Trasmutazione [Male]

Livello: Chr 8, Corruzione 8

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Contatto

Area: Acqua in un volume di 30 m per livello per 30 metri per livello per 3 metri per livello (F)

Durata: Permanente (vedi testo)

Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore trasforma l'acqua (o un altro liquido) in una sostanza tossica e dagli effetti parzialmente velenosi. Tutte le creature che possiedono 1 DV o meno e che si trovano immerse nell'acqua nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato muoiono sul colpo. Chiunque beva quell'acqua deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti subirà 1d4 danni alla Costituzione. Qualsiasi creatura immersa nell'acqua deve superare un tiro salvezza come se ne stesse bevendo.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo su un volume d'acqua che è parte di una massa d'acqua più grande, l'acqua contaminata si mescola all'acqua pura. Se l'intero corpo d'acqua non è superiore al quadruplo dell'acqua contaminata, l'intero corpo d'acqua diventa contaminato 24 ore dopo, ma il danno per quelle creature che nuotano nell'acqua o che ne bevono è pari solo a 1d2 alla Costituzione. Se l'intero corpo d'acqua è superiore al quadruplo dell'area influenzata, ma inferiore a venti volte il volume dell'acqua contaminata, dopo 24 ore tutta l'acqua ha un pessimo sapore. Se l'intero corpo d'acqua è superiore a venti volte l'area influenzata, l'acqua contaminata si mescola all'acqua pulita e perde ogni effetto dopo 24 ore.

Componente materiale: Un pesce morto e una goccia di veleno.

Cupa vendetta

Necromanzia [Male]

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S, Non morto

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un umanoide vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

La mano del soggetto viene strappata via dal braccio, lasciando soltanto un moncherino sanguinante. Il trauma infligge 6d6 danni. Poi la mano, animata e fluttuante nell'aria, comincia ad attaccare il soggetto stesso. La mano attacca come se fosse un wight (vedi *Manuale dei Mostri*) in termini di statistiche, attacchi speciali e qualità speciali, con la differenza che viene considerata Minuscola e che acquisisce un bonus di +4 alla CA e un bonus di +4 al tiro per colpire. La mano può essere scacciata o intimorita proprio come un non morto. Se la mano viene sconfitta, soltanto un incantesimo *rigenerazione* può riportare la vittima alla normalità.

Danza della rovina

Necromanzia [Male]

Livello: Brd 2, Chr 2, Demonologo 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Propagazione incentrata sull'incantatore

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Per lanciare questo incantesimo, l'incantatore deve danzare e cantare selvaggiamente. Dopo aver finito di danzare, un'ondata di energia crepitante si propaga dalla sua persona fino al raggio di azione massimo. Tutte quelle creature che non siano dei demoni subiscono 2d20 danni.

Dardi dattili di Lahm

Trasmutazione [Male]

Livello: Corrotto 2

Componenti: V, S, Corrotto

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersagli: Fino a cinque creature, ognuna delle quali deve trovarsi a meno di 4,5 m da un'altra

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il dito dell'incantatore diventa un pericoloso proiettile che parte dalla sua mano e colpisce automaticamente il bersaglio. Il dardo infligge 1d4 danni alla Destrezza. Se una creatura non è dotata di dita, non può lanciare questo incantesimo.

Il dardo colpisce il bersaglio senza possibilità di fallimento, anche se il bersaglio è in mischia o gode di copertura parziale o di occultamento.

Gli oggetti inanimati (serrature, porte e così via) non possono essere danneggiate dall'incantesimo.

Ad ogni tre livelli dell'incantatore oltre il 1°, l'incantatore acquisisce un dardo aggiuntivo perdendo un ulteriore dito: due al 4° livello, tre al 7° livello, quattro al 10° livello e un massimo di 5 dardi dal 13° livello in su. Se l'incantatore fa partire più dardi, può indirizzarli sulla stessa creatura o su creature diverse. Un singolo dardo, tuttavia, può colpire una sola creatura. L'incantatore deve designare i bersagli prima di tirare per oltrepassare l'eventuale resistenza agli incantesimi o per i danni.

Le dita perdute a causa dell'incantesimo ricompaiono quando il costo di corruzione dell'incantesimo viene curato, al ritmo di un dito per punto di Forza recuperato.

Costo di corruzione: 1 danno alla Forza per dardo, più la perdita di un dito per dardo. Una mano con un solo dito o con nessun dito è inutilizzabile.

Delusione crudele

Illusione (Allucinazione) [Influenza mentale, Male, Paura]

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce) e Volontà nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Non appena il soggetto di questo incantesimo tenta di effettuare un'azione che richiede un tiro di dadi per determinare un successo, l'azione fallisce. Tuttavia, l'incantesimo crea un'immagine fittizia nella mente del soggetto facendogli credere che l'azione abbia avuto successo. Il soggetto si comporta in modo appropriato a questa convinzione per 1 round. Nel round successivo, l'illusione svanisce e il soggetto si rende conto di essere stato ingannato. Se il soggetto fallisce un secondo tiro salvezza sulla Volontà, subisce una penalità morale di -4 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per 1d6+1 round successivi.

Desolazione

Trasmutazione [Male]

Livello: Chr 9

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Contatto

Area: Raggio di 30 m per livello

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale (vegetali) o Tempra nega (altre creature viventi)

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore corrompe e avvelena una vasta area di terra. I vegetali con 1 DV o meno avvizziscono e muoiono e su quella terra non ricrescerà mai più alcun vegetale. I vegetali con più di 1 DV devono superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti moriranno. Anche coloro che superano il tiro salvezza sulla Tempra subiscono comunque 5d6 danni. Tutte le creature viventi nell'area al di fuori dei vegetali (e dell'incantatore) devono superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti subiranno 1d4 danni alla Forza.

Gli oggetti incustoditi, compresi eventuali elementi strutturali come mura o porte, diventano pericolanti e perdono 1 punto di durezza (fino a un minimo di 0), e poi subiscono 1d6 danni.

Soltanto gli effetti di molteplici incantesimi *desiderio* o *miracolo* possono annullare l'effetto permanente dell'incantesimo.

Componente materiale: Il cadavere di una creatura appena morta, o una creatura vivente ben conservata (ancora sanguinante).

Dipendenza

Ammaliamento

Livello: Ass 1, Brd 2, Chr 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S, Droga

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore genera nel soggetto dipendenza a una droga (vedi la sezione "Droghe" nel Capitolo 3 per la descrizione delle droghe e le informazioni relative alla dipendenza). Un incantatore di livello inferiore al 5° può costringere il soggetto a sviluppare dipendenza a qualsiasi droga a basso grado di dipendenza. Dal 6° al 10° livello, un incantatore può costringere il soggetto a sviluppare dipendenza a qualsiasi droga a medio grado di dipendenza, e dall'11° al 15° livello, un incantatore può costringere il soggetto a sviluppare dipendenza a qualsiasi droga ad alto grado di dipendenza. Gli incantatori di livello pari o superiore al 16° possono costringere il soggetto a sviluppare dipendenza a qualsiasi droga a grado di dipendenza estremo.

Droga componente: La droga verso la quale si vuole generare dipendenza.

Distorcere arma

Trasmutazione [Male]

Livello: Gne 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo consente a un'arma di sferrare colpi letali contro avversari di allineamento buono. Qualsiasi minaccia di critico contro un avversario di allineamento buono viene confermata automaticamente, senza dover tirare di nuovo. L'arma è anche in grado di nuocere alle creature di allineamento buono dotate di riduzione del danno, come se disponesse di un bonus di potenziamento +1. È possibile alterare frecce e quadrelli singoli, ma le armi con cui essi vengono lanciati così alterate (come ad esempio gli archi) non trasferiscono il beneficio ai proiettili che sparano.

Questo incantesimo non ha alcun effetto su eventuali armi magiche già dotate di una capacità speciale relativa ai colpi critici, come ad esempio le armi affilate o vorpal.

Distorcere evocazione

Trasmutazione [Male]

Livello: Demonologo 3, Mag/Str 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Propagazione del raggio di 15 metri

Durata: 1 ora per livello

L'incantatore crea un'area all'interno della quale è possibile evocare soltanto creature malvagie. Indipendentemente da ciò che un incantatore tenta di evocare, comparirà sempre e soltanto una versione malvagia della creatura desiderata (una bestia immonda, invece che una celestiale, ad esempio) o una versione malvagia equivalente (un diavolo invece di un formian).

Se l'evocatore stava tentando di evocare una creatura buona o neutrale, la creatura malvagia che compare non obbedisce agli ordini dell'evocatore e non attacca i suoi nemici. Attacca invece l'evocatore, e l'incantesimo con il quale è stata evocata non può essere interrotto. Un incantesimo *distorcere evocazione*, tuttavia, può essere dissolto normalmente.

Dolore della collera

Necromanzia

Livello: Ass 1, Chr 1, Dolore 1**Componenti:** V, S**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)**Bersaglio:** Una creatura vivente**Durata:** 1 minuto per livello**Tiro salvezza:** Tempra nega**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore provoca la contrazione dei muscoli del soggetto in modo doloroso. Il soggetto prova un dolore intenso ogni volta che tenta di effettuare un attacco. Tutti i suoi tiri per colpire subiscono una penalità di circostanza pari a -2 per ogni quattro livelli dell'incantatore (fino a una penalità massima di -10).

Dolore liquido

Necromanzia

Livello: Dolore 4, Mag/Str 4**Componenti:** V, S, F**Tempo di lancio:** 1 giorno**Raggio di azione:** Contatto**Bersaglio:** Una creatura vivente**Durata:** Permanente**Tiro salvezza:** Tempra nega**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Nell'arco di una giornata, l'incantatore agisce su un soggetto in preda a un grande dolore (devastato da una malattia, torturato o afflitto da una ferita mortale, ad esempio) e cattura il suo dolore in forma liquida. Questa manifestazione fisica della sua agonia può essere usata per creare oggetti magici o per potenziare incantesimi (vedi "Dolore come potere", nel Capitolo 2). Può anche essere utilizzato come potente droga.

Focus: Una giara, una fiala o un altro contenitore destinato a raccogliere il dolore liquido.

Ego del diavolo

Trasmutazione [Male]

Livello: Diabolico 3**Componenti:** V, S**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Personale**Bersaglio:** Incantatore**Durata:** 1 minuto per livello

L'incantatore acquisisce un bonus di potenziamento al Carisma pari a 1d4+1. Inoltre, l'incantatore viene considerato un esterno ai fini di determinare quali incantesimi e quali effetti magici hanno effetto su di lui (un incantatore umanoide diventa immune a *charme* e a *blocca persone*, ad esempio).

Estrarre droga

Evocazione (Creazione)

Livello: Brd 1, Chr 1, Drd 1, Mag/Str 1**Componenti:** V, S, F**Tempo di lancio:** 1 minuto**Raggio di azione:** Contatto**Effetto:** Una dose di droga**Durata:** Permanente

L'incantatore infonde energia in una sostanza e crea la versione magica di una droga. La versione magica della droga si manifesta come una spira di fumo verde che sale dal focus selezionato. Il fumo deve essere inalato entro 1 round utilizzando un'azione standard perché gli effetti della droga vengano applicati.

Il tipo di droga estratta dipende dalla sostanza utilizzata.

	Droga estratta	Effetto sul focus
Metallo	Baccaran	La durezza del metallo diminuisce di 1.
Pietra	Vodare	La durezza della pietra diminuisce di 1.
Acqua	Sannish	L'acqua diventa torbida e malsana.
Aria	Vapore mordayn	Un fetido odore si diffonde nell'aria (nel raggio di 15 metri) per 1 ora.
Legno	Polvere di funghi	Il legno sviluppa un fetido odore permanente.

Potrebbero esistere anche altre droghe, ricavate da sostanze più rare, a discrezione del DM.

Focus: 6,75 kg o un cubo con spigolo di 30 cm del materiale in questione.

Eternità di tortura

Necromanzia [Male]

Livello: Dolore 9**Componenti:** V, S, FD**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)**Bersaglio:** Una creatura**Durata:** Permanente**Tiro salvezza:** Tempra parziale**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Il corpo del soggetto viene contorto e deformato, devastato per sempre da un dolore insopportabile. Il soggetto è reso indifeso, ma fintanto che l'incantesimo perdura, viene mantenuto in vita e non ha necessità di bere, mangiare o respirare. Il soggetto non invecchia nemmeno: può soltanto subire questo inconcepibile tormento per l'eternità. Il soggetto subisce 1 risucchio ad ogni punteggio di caratteristica al giorno, finché tutti i punteggi non scendono a 0 (tranne la Costituzione, che rimane a 1). Il soggetto

non può guarire o rigenerare tali risucchi. Infine, il soggetto è completamente ignaro di ciò che lo circonda, e non percepisce nulla se non il dolore insopportabile che lo attanaglia.

Un unico tiro salvezza sulla Tempra è ciò che può salvare il bersaglio da questo orribile incantesimo. Tuttavia, anche se il tiro salvezza viene superato, il bersaglio proverà grande dolore (anche se solo temporaneamente). Il bersaglio subisce 5d6 danni immediatamente e subisce una penalità di circostanza -4 al tiro per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica per un periodo pari a 1 round per livello dell'incantatore.

Falso inviare

Illusione (Mascheramento)

Livello: Chr 5, Mag/Str 6**Componenti:** V, S, M/FD**Tempo di lancio:** 10 minuti**Raggio di azione:** Vedi testo**Bersaglio:** Una creatura**Durata:** 1 round (vedi testo)**Tiro salvezza:** Volontà nega**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore contatta una particolare creatura con cui ha familiarità e le invia un breve messaggio di venticinque parole o meno. Il soggetto è convinto che il mittente del messaggio sia qualcuno di diverso dall'incantatore, come deciso dall'incantatore. L'incantatore deve avere familiarità anche con il falso mittente. Il soggetto può rispondere in modo analogo immediatamente. Quelle creature che possiedono un punteggio di Intelligenza di almeno 1 sono in grado di capire il messaggio, anche se la capacità di reagire al messaggio normalmente viene limitata dalla sua Intelligenza. Anche se il messaggio viene ricevuto, la creatura che lo riceve non è obbligata a reagire in alcun modo specifico.

Se la creatura in questione non si trova sullo stesso piano di esistenza dell'incantatore, esiste una possibilità del 5% che il messaggio non arrivi (le particolari condizioni di certi luoghi su altri piani potrebbero peggiorare questa possibilità drasticamente, a discrezione del DM).

Componente materiale arcana: Un frammento di cavo di rame corrosivo.

Fato dei mannari

Invocazione [Caos, Male]

Livello: Bestiale 9, Chr 9, Drd 9**Componenti:** V, S, M**Tempo di lancio:** 1 minuto**Raggio di azione:** Lungo (120 m + 12 m per livello)**Area:** Raggio di 15 m per livello

Durata: 24 ore
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo deve essere lanciato di notte. 1d4 creature all'interno dell'area, determinate casualmente, contraggono la licanthropia. Tali creature assumono immediatamente la loro forma animale o ibrida (a loro scelta) e iniziano ad attaccare selvaggiamente ogni creatura attorno a loro.

Per determinare il tipo di licanthropia che affligge un soggetto si usa la tabella seguente.

d%	Tipo di licanthropo
01-25	Topo mannaro
26-60	Lupo mannaro
61-80	Cinghiale mannaro
81-100	Tigre mannara

Consultare l'archetipo del licanthropo nel *Manuale dei Mostri* per ulteriori informazioni sulla licanthropia, compresi i metodi per curarla.

Componente materiale: Un frammento di pelle o di pelliccia di un licanthropo.

Fermare il cuore

Necromanzia [Male]
Livello: Ass 4, Chr 4, Mag/Str 5
Componenti: S, Droga
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Area: Un umanoide o un animale vivente

Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Incanalando il suo odio e il suo livore, l'incantatore chiama a sé le potenze oscure affinché provochino nel soggetto un letale attacco di cuore. Il soggetto improvvisamente scende a -8 punti ferita, che diventano -9 alla fine del round. Se qualcuno riesce a superare immediatamente una prova di Guarire (CD 15) o a fornire in qualche modo dei punti ferita al soggetto, egli si stabilizza. Altrimenti, alla fine del round successivo, il soggetto arriva a -10 punti ferita e muore.

Droga componente: Baccaran

Fistole rosse

Necromanzia [Male]
Livello: Corrotto 3
Componenti: V, S, Corrotto
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

La pelle del soggetto si tinge di rosso e si copre di vesciche. Le vesciche si trasformano rapidamente in piaghe purulente. Inoltre, la percezione che il soggetto ha di sé si fa offuscata e la propria autostima vacilla. Il soggetto subisce 1d6 danni alla Forza e 1d4 danni al Carisma.

Costo di corruzione: 1d6 danni alla Forza.

Fulmine oscuro

Invocazione [Male, Oscurità]
Livello: Chr 2, Mag/Str 2, Oscurità 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore effettua un attacco di contatto a distanza contro un avversario, lanciando un dardo di oscurità gelida dalla sua mano sinistra. Il dardo infligge 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (fino a un massimo di 5d8). Metà del danno è da freddo, l'altra metà non è di alcun tipo specifico. Quando l'avversario viene colpito, deve anche superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti rimarrà stordito per 1 round, sopraffatto dall'energia malvagia del *fulmine oscuro*.

Fuoco infernale

Invocazione [Male]
Livello: Diabolico 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Propagazione del raggio di 1,5 metri



Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore genera una piccola esplosione di zolfo e fuoco che infligge 3d6 danni da fuoco diabolico speciale. Le fiamme diaboliche non vengono ridotte da incantesimi come *protezione dagli elementi (fuoco)*, *scudo di fuoco (scudo gelido)* o altre magie simili.

Fuoco macabro

Necromanzia [Male]
Livello: Chr 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Effetto: Un cadavere
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno (Volontà nega per i non morti)
Resistenza agli incantesimi: No (Sì per i non morti)

Dando vita a zolfo e fiamme sinistre, l'incantatore consuma un cadavere nel fuoco completamente, non lasciando alcun resto. Una creatura il cui corpo viene distrutto da un incantesimo *fuoco macabro* può essere riportato in vita solo da un incantesimo *resurrezione pura*. Se questo incantesimo viene lanciato su un non morto corporeo, la creatura ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà e l'incantatore deve superare la sua resistenza agli incantesimi (se la creatura ne possiede una). Se la creatura non morta non supera il tiro salvezza, viene distrutta per sempre.

Gambe del ragno

Trasmutazione
Livello: Chr 2
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore sviluppa quattro lunghe zampe da ragno ai lati del torace. Può usare le zampe per spostarsi a una velocità di 9 metri, indipendentemente dalla sua normale velocità, purché non porti un carico superiore al suo carico massimo. L'incantatore può anche usare le zampe aggiuntive per scalare le superfici verticali o attraversare i soffitti proprio come un ragno, senza impegnare le mani. L'incantatore ha una velocità di scala-

re pari a 4,5 metri.

Una creatura dotata di un punteggio di Forza pari almeno a 20 + 1 per livello dell'incantatore può tirare l'incantatore giù dal soffitto o dalla parete.

Ghigno della morte

Necromanzia [Male]
Livello: Ass 1, Gne 1, Mag/Str 1
Componenti: S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un cadavere
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore imprime su un cadavere una particolare "firma" magica, identificandosi (genuinamente o falsamente) come il suo assassino. Alcuni assassini usano questo incantesimo come biglietto da visita, mentre altri lo usano per dimostrare che si sono guadagnati la loro ricompensa. La firma può assumere molti aspetti: da un'e-

spressione specifica sul volto del cadavere (cosa che dà anche il nome all'incantesimo) a una runa vera e propria, a una parola scritta sulla carne del cadavere, a un occhio colorato diversamente, e così via.

Identificare trasgressore

Divinazione [Male]
Livello: Chr 4
Componenti: V, S, Droga, Locazione
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Istantanea



2002

L'incantatore è in grado di ottenere tramite divinazione la risposta a una singola domanda, fintanto che tale risposta sia costituita dal nome di un singolo individuo. Quindi la domanda deve essere una domanda del tipo "chi"? Ad esempio, "chi si è introdotto nel tempio la notte scorsa e ha rubato la bacchetta di cura ferite moderate"? Le domande alle quali non è possibile rispondere con un unico nome non ottengono alcuna risposta.

La probabilità di base di ottenere una risposta corretta è il 70% + 1% per il livello dell'incantatore. Il DM può modificare tale probabilità se eventuali circostanze particolari lo richiedono (se sono state prese precauzioni contro gli incantesimi di divinazione, ad esempio). L'incantatore sa quando ottiene una risposta sbagliata, a meno che non sia in atto una specifica magia destinata a fornire false informazioni.

Come nel caso degli incantesimi *divinazione* o *presagio*, ulteriori incantesimi *identificazione del trasgressore* relativi alla stessa domanda lanciati dallo stesso incantatore utilizzeranno sempre il risultato del dado del primo lancio, e forniranno ogni volta la stessa risposta.

Droga componente: Vodare.

Locazione componente: Un'area sotto l'effetto di un incantesimo *dissacrate* o *profanare*.

Imprigionare l'anima

Necromanzia [Male]

Livello: Chr 7

Componenti: V, S, M, F

Tempo di lancio: 1 azione (vedi testo)

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: No

Lanciando *imprigionare l'anima*, l'incantatore colloca l'anima del soggetto in un ricettacolo particolare, come ad esempio una gemma, un anello o qualche altro oggetto minuscolo, lasciando il corpo del soggetto senza vita. Finché rimane intrappolato in tal modo, il soggetto subisce 1d4 danni alla Costituzione al giorno finché non muore o non viene liberato. Il rituale per preparare il ricettacolo richiede tre giorni. Se il ricettacolo viene distrutto o aperto, l'incantesimo ha fine e l'anima viene liberata.

Per lanciare l'incantesimo, il ricettacolo deve trovarsi entro il raggio di azione dell'incantesimo e l'incantato-

re deve sapere dove si trova. L'incantatore deve anche conoscere il nome del bersaglio.

Componente materiale: Una parte del corpo del bersaglio (un'unghia, un capello o altre piccole parti).

Focus: Un oggetto di taglia Minuscola o inferiore che funga da ricettacolo per l'anima del soggetto.

Imprigionare possessore

Abiurazione

Livello: Demonologo 4, Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura che effettua una possessione e il suo ospite

Durata: Permanente (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore intrappola una creatura in grado di impossessarsi o di nascondersi in altre creature (o una creatura in grado di nascondere la propria mente fuori dal proprio corpo) all'interno dell'ospite che sta attualmente infestando. I bersagli possibili includono demoni possessori, fantasmi malevoli ed eventuali incantatori che stano facendo uso dell'incantesimo *giara magica*. La creatura che effettua la possessione non può lasciare il corpo in cui attualmente si trova, che sia il proprio o meno, in alcun modo.

Influenza perversa

Invocazione [Male]

Livello: Chr 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Propagazione del raggio di 6 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore si appella a un potere sacrilego per punire i suoi nemici. Il potere assume la forma di una raggelante massa di oscurità dalla quale si protrendono numerosi artigli. Soltanto le creature buone e neutrali (quelle non malvagie) vengono influenzate da questo incantesimo.

L'incantesimo infligge 1d8 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 15d8) sulle creature buone e le rende stordite per 1d4 round. Superando un tiro salvezza sulla Tempra, il danno viene dimezzato e l'effetto di stordimento viene negato.

L'incantesimo infligge solo la metà

dei danni a quelle creature né buone né malvagie, che non vengono neanche stordite. Tali creature possono ridurre il danno della metà ulteriormente (arrivando a un quarto del risultato del tiro) superando un tiro salvezza sui Riflessi.

Inviare speculari

Invocazione

Livello: Cacciatore di mortali 3, Mag/Str 4

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: Vedi testo

Raggio di azione: Vedi testo

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore invia la sua immagine attraverso uno specchio fino a un altro specchio o una qualsiasi superficie riflettente in cui il bersaglio dell'incantesimo stia guardando. L'incantatore lancia l'incantesimo, poi osserva lo specchio finché non vede il suo riflesso in un altro specchio, o finché non si stanca e lascia stare. L'incantatore è in grado di vedere il soggetto e ciò che si trova attorno ad esso quando il soggetto guarda a sua volta nel suo specchio. Dal punto di vista del soggetto, l'incantatore sembra apparire nello specchio al posto della propria immagine, oppure proprio alle sue spalle (a scelta dell'incantatore).

L'incantatore può far pronunciare alla sua immagine fino a una parola per livello dell'incantatore, prima di scomparire, se lo desidera. L'immagine può rimanere soltanto per 1 round. Quei soggetti che non si aspettavano un *inviare speculari* possono rimanere piuttosto turbati da questo incantesimo.

Focus: Uno specchio d'argento finemente lavorato e decorato, del valore di almeno 1.000 mo. Lo specchio deve misurare almeno 60 cm per 120 cm.

Ladro fantasma

Evocazione (Creazione)

Livello: Avidità 8, Mag/Str 8

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Un oggetto

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Una forza invisibile, simile a quella di un *servitore inosservato* viene a formarsi nel punto indicato dall'incantatore.

Al turno dell'incantatore, questa forza può rubare degli oggetti da altri personaggi su ordine silenzioso dell'incantatore (comandare la forza invisibile è un'azione gratuita). Un *ladro fantasma* può rubare solo oggetti detenuti da una creatura. Non può aprire forzieri chiusi a chiave o raccogliere oggetti incustoditi. Un *ladro fantasma* ha un bonus di Nascondersi di +20 (da utilizzare contro coloro che sono in grado di vedere le creature invisibili) e un bonus di Muoversi Silenziosamente di +20.

Se un *ladro fantasma* non viene individuato, può rubare un qualsiasi oggetto che la creatura possiede ma che non stia impugnando o indossando. È in grado di trafugare anche un oggetto contenuto in una *borsa conservante*. Può soltanto rubare oggetti, riportarli all'incantatore o rimmetterli dove si trovavano. Non può effettuare altre azioni. Un *ladro fantasma* impiega 1 round per rubare un oggetto e un altro round per riportarlo all'incantatore.

Un *ladro fantasma* può trasportare soltanto un oggetto alla volta; l'oggetto diventa invisibile una volta afferrato dal *ladro fantasma*.

Il *ladro fantasma* non può prendere un oggetto se viene individuato dalla creatura che sta cercando di derubare (solitamente attraverso una prova di Ascoltare o Osservare). Tuttavia, il ladro può effettuare un nuovo tentativo al round successivo. Non può subire danni in alcun modo, ma può essere dissolto.

Un *ladro fantasma* può anche provare a rubare un oggetto dalla mano di una creatura. Lo fa come se disponesse del talento Disarmare Migliorato e di un bonus di Forza di +20. Se un *ladro fantasma* viene usato in questo modo, scompare subito dopo aver riportato l'oggetto all'incantatore.

Componente materiale: Una spoletta di filo verde.

Lama d'ossa

Necromanzia [Male]

Livello: Chr 3, Gne 2

Componenti: V, S, F, Non morto

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Effetto: Un osso che diventa una lama

Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore trasforma un osso lungo almeno 15 cm in una spada lunga, una spada corta o uno spadone (a sua scelta). Quest'arma ha un bonus di potenziamento al tiro per colpire e ai danni pari a +1 per ogni cinque livelli dell'incantatore (da un minimo di +1 a un massimo di +4). Inoltre, la lama infligge 1d6 danni aggiuntivi sui bersagli viventi e ulteriori 1d6 danni aggiuntivi ai bersagli di allineamento buono.



Questo incantesimo non conferisce alcuna competenza nell'uso della lama, ma non è necessario che sia per forza l'incantatore a impugnare la lama in modo efficace.

Focus: Un osso lungo 15 cm.

Lancia infame

Invocazione [Male]

Livello: Cacciatore di mortali 3, Chr 3, Gne 4, Mag/Str 3

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Effetto: Una lancia corta

Durata: 10 minuti per livello

Lancia infame crea un'arma di energia oscura che l'incantatore (e soltanto l'incantatore) può impugnare con competenza. L'incantatore può lanciarla, ma in tal caso l'incantesimo ha termine non appena conclusosi l'attacco a distanza.

La *lancia infame* viene considerata sotto ogni aspetto come una *lancia corta*+2, con la differenza che i danni inferti sono danni infami.

Componente materiale: Il frammento di un osso di una creatura di allineamento buono.

Lenta consunzione

Necromanzia [Male]

Livello: Chr 1, Mag/Str 2

Componenti: V, S, Localizzazione

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Permanente (vedi sotto)

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore assorbe l'energia vitale e la forma fisica di un soggetto vivente e la usa per sé. La vittima deve essere indifesa affinché sia possibile lanciare su di essa questo incantesimo. Per quella giornata, l'incantatore guarisce a un ritmo doppio rispetto a quello naturale, e non ha bisogno di mangiare. Il soggetto, invece, non beneficia di alcuna guarigione naturale per quel giorno e subisce 1 danno alla Costituzione. Fintanto che l'incantatore tocca il soggetto una volta al giorno, acquisisce tali benefici e il soggetto subisce il danno alla Costituzione. Se l'incantatore non tocca il soggetto entro 24 dall'ultima volta che lo ha toccato, l'incantesimo ha termine.

I malvagi spesso utilizzano questo incantesimo sui prigionieri, che a volte sono sostenuti da incantesimi *ristorare inferiore*, in modo da poter mante-

nere i loro carcerieri anche per anni interi.

Locazione componente: Un'area posta sotto l'effetto di un incantesimo *dissacrare* o *profanare*.

Lingua di Belzebù

Trasmutazione [Male]

Livello: Chr 1

Componenti: V, S, M, Droga

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 ora per livello

L'incantatore acquisisce una capacità nel mentire, sedurre e ingannare pari a quella di un diavolo. Acquisisce un bonus di competenza +2 alle prove di Diplomazia, Raccogliere Informazioni e Raggirare.

Componente materiale: Una lingua di una qualsiasi creatura in grado di parlare.

Droga componente: Polvere di funghi.

Lingua del diavolo

Trasmutazione [Male]

Livello: Corrotto 2

Componenti: S, Corrotto

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello

La lingua dell'incantatore si allunga e si rafforza, diventando capace di effettuare attacchi per afferrare o disarmare entro una portata di 4,5 metri. I tentativi di afferrare o di disarmare con la lingua non provocano attacchi di opportunità. Sotto ogni altro aspetto, vengono considerati attacchi regolari.

Costo di corruzione: 1d6 danni alla Sagezza.

Lingua di serpente

Trasmutazione [Male]

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 ora per livello, o fino ad esaurimento

La lingua dell'incantatore diventa un piccolo ma possente serpente che può essere sputato fino a una distanza di 9 metri. Il serpente può sferrare un attacco in mischia usando il bonus di attacco in mischia dell'incantatore e infliggendo danni come se fosse una vipera Minuscola (vedi *Manuale dei Mostri*). L'incantatore

può creare un serpente simile per ogni quattro livelli dell'incantatore, sputandone ciascuno come un'azione standard.

Alla fine della durata dell'incantesimo, i serpenti si trasformano in pozze sanguinanti di liquido organico.

Componente materiale: Una lingua di serpente.

Lingua tagliata

Trasmutazione [Male]

Livello: Chr 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente con una lingua

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

La lingua del soggetto viene ferita con un taglio sottile. Il soggetto subisce 1 danno e una penalità di -1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica nel round successivo a causa del dolore fastidioso.

Lingua di tentacoli

Trasmutazione [Male]

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 ora per livello, o finché non viene scaricato

La lingua dell'incantatore diventa un possente tentacolo che può essere sputato fino a una distanza di 9 metri. Il tentacolo si avvolge attorno a un bersaglio, bloccandolo a qualcosa, se possibile. Il tentacolo effettua una prova di lotta usando il bonus di attacco in mischia dell'incantatore; non infligge danni, ma dà inizio a una lotta come se fosse una creatura Piccola dotata di Forza pari a 20. Se il tentacolo supera la prova di lotta, si avvolge attorno a un arto o a ciò che è più appropriato per l'avversario in questione, legandolo a un oggetto vicino. Ogni tentacolo ha CA 14, 10 pf e una CD per romperlo di 24. L'incantatore può creare un tentacolo simile per ogni quattro livelli dell'incantatore, sputandone ciascuno come un'azione standard.

Alla fine della durata dell'incantesimo, i tentacoli si trasformano in pozze sanguinanti di liquido organico.

Componente materiale: Una lingua di serpente.

Luce oscura

Invocazione [Oscurità]

Livello: Ass 2, Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura o un oggetto toccato

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore fa sì che un oggetto o una creatura emani una forma di oscurità speciale chiamata *luce oscura* in una sfera del raggio di 1,5 metri. Questo incantesimo si rivela particolarmente utile nelle vaste aree oscure per motivi naturali. Quelle creature che si trovano all'interno della sfera di *luce oscura* vedono come se si trovasse in condizioni di luce, anche se non esiste alcuna luce. È possibile vedere soltanto le creature e gli oggetti all'interno della sfera, e soltanto le creature all'interno della sfera possono vedere ciò che si trova all'interno della sfera, a meno che un osservatore non sia in grado di vedere al buio. Quindi, mentre due creature all'interno della sfera sono in grado di vedersi a vicenda, un'eventuale creatura al di fuori della sfera non può vedere le creature all'interno della sfera (a meno che non sia dotata di scurovisione) e non può essere vista da loro. Una creatura dotata di scurovisione al di fuori della sfera può vedere le creature al suo interno, ma tali creature non riuscirebbero a vederla a sua volta.

La sfera dell'incantesimo *luce oscura* è invisibile in condizioni di luce normale e non funziona all'interno dell'oscurità generata magicamente.

Lunga stretta di Graz'zt

Trasmutazione [Male]

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore si stacca una mano dal braccio. Può così controllare la mano in questione attraverso il semplice pensiero, come azione gratuita. La mano può volare a una velocità di 6 metri (manovrabilità perfetta).

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, subisce 2d4 danni, ma viene guarito dello stesso ammontare di punti ferita quando la mano fa ritorno al suo braccio (a meno che non venga distrutta o non le venga impedito di tornare in qualche modo alla fine del-

l'incantesimo). Il danno guarisce normalmente. Fintanto che l'incantesimo ha effetto, la mano fluttuante può lanciare qualsiasi incantesimo con raggio di azione di contatto che l'incantatore sia in grado di lanciare. L'incantesimo conferisce all'incantatore un bonus di +2 agli attacchi di contatto in mischia effettuati con la mano fluttuante, che può essere mossa come se fosse ancora attaccata al braccio. La mano può effettuare attacchi ai fianchi proprio come una creatura.

La mano può sferrare un pugno su un avversario (un normale attacco senz'armi con un bonus di attacco +2), oppure afferrare oggetti e spostarsi (usando la normale Forza dell'incantatore). La mano può effettuare attacchi di lotta, ma viene considerata di taglia Minuscola.

Se la mano esce dal raggio di azione dell'incantesimo, se l'incantatore non riesce più a vederla o se non può più comandarla, la mano tenta da sola di fare ritorno all'incantatore e di riataccarsi al polso.

La mano è dotata di eludere migliorato (danni dimezzati in caso di fallimento del tiro salvezza sui Riflessi e nessun danno in caso di tiro salvezza riuscito), dei bonus ai tiri salvezza dell'incantatore e di CA 22. Il modificatore di Intelligenza dell'incantatore viene applicato alla CA della mano come se si trattasse della Destrezza della mano. La mano possiede 2d4 punti ferita, lo stesso ammontare perso dall'incantatore al momento della sua creazione.

Mal di cuore

Ammaliamento [Influenza mentale, Male]
Livello: Chr 1, Cacciatore di mortali 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore infonde nel soggetto un dolore che gli attanaglia il cuore talmente intenso da renderlo inabile per 1 round. Il soggetto non può muoversi e non può effettuare azioni in quel round.

Maledizione della carcassa putrida

Illusione (Allucinazione) [Influenza mentale, Male, Paura]
Livello: Brd 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round + 1d10 minuti
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'illusione costringe il soggetto a credere che la sua carne stia marcendo e stia cadendo a pezzi dal suo corpo, e che le sue budella si stiano riversando sul terreno. Se il bersaglio non supera il suo tiro salvezza rimane frastornato (e in preda all'orrore) per 1 round. Nel round successivo cade privo di sensi per 1d10 minuti e non può essere risvegliato in modo normale.

Maledizione marcescente di Urfestra

Trasmutazione [Male]
Livello: Corrotto 3
Componenti: V, S, Corrotto
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

La carne e le ossa del soggetto iniziano a marcire. Il soggetto subisce 1d6 danni alla Costituzione immediatamente e altri 1d6 danni alla Costituzione ad ogni ora, finché il soggetto non muore o la maledizione non viene rimossa attraverso un incantesimo *desiderio, miracolo* o *rimuovi maledizione*.

Costo di corruzione: 1d6 danni alla Forza.

Malocchio

Ammaliamento [Male]
Livello: Cacciatore di mortali 2, Mag/Str 3
Componenti: S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore trasmette una forte aura malevola attraverso il suo sguardo e maledice un soggetto, invocando su di lui la cattiva sorte. Il soggetto subisce una penalità di fortuna -4 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove. L'incantesimo ha termine all'alba successiva, quando viene interrotto, quando sul soggetto viene lanciato un *rimuovi maledizione* o quando l'incantatore subisce almeno 1 danno dal soggetto.

Mano del ragno

Trasmutazione
Livello: Chr 1, Drd 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Mano dell'incantatore
Durata: Concentrazione (fino a un massimo di 1 minuto per livello)

L'incantatore stacca la propria mano dal braccio e la trasforma in un ragno mostruoso di taglia Piccola (vedi *Manuale dei Mostri*) che è in grado di controllare. L'incantatore può vedere attraverso gli occhi del ragno, e il ragno può allontanarsi da lui per una distanza massima pari a 6 metri per livello. Se il ragno viene ucciso o gli viene impedito di fare ritorno all'incantatore quando l'incantesimo ha termine, la mano riappare sul braccio dell'incantatore, ma questi subisce 1d6 danni se l'incantatore ordina al ragno di tornare al suo braccio (un'azione equivalente al movimento), allora l'incantesimo ha termine e l'incantatore non subisce alcun danno.

Masochismo

Ammaliamento [Male]
Livello: Ass 3, Chr 3, Gne 3, Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

Per ogni 10 danni subiti nel giro di un determinato round, l'incantatore acquisisce un bonus di fortuna +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità da effettuare nel round successivo. Più danni l'incantatore subisce, più alto è il bonus di fortuna. È possibile acquisire il bonus di fortuna in più round, se l'incantatore subisce danni per più di un round nel corso della durata dell'incantesimo.

Componente materiale: Una striscia di pelle immersa nel sangue dell'incantatore.

Mille aghi

Evocazione (Creazione) [Male]
Livello: Chr 6, Dolore 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Mille aghi circondano il soggetto e perforano la sua carne, facendosi stra-

da oltre ogni tipo di armatura o di protezione, sebbene le creature dotate di riduzione del danno siano immuni a questo incantesimo. Il soggetto subisce 2d6 danni immediatamente e una penalità di circostanza -4 al tiro per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica per il resto della durata dell'incantesimo. Superando un tiro salvezza sulla Tempra, il danno viene ridotto della metà e la penalità di circostanza viene negata.

Componente materiale: Una manciata di aghi, ognuno dei quali deve aver spillato del sangue.

Moralità annientata

Ammaliamento [Influenza mentale, Male]

Livello: Brd 5, Chr 5, Corruzione 4, Cacciatore di mortali 4

Componenti: V, S, M/ED

Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura non malvagia

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì



L'incantatore rende una creatura malvagia. La componente caotica/neutrale/legale dell'allineamento del soggetto rimane immutata. Il soggetto conserva l'aspetto, la fedeltà e il comportamento di prima, là dove ciò non entra in conflitto con il nuovo allineamento. In caso contrario, agisce in modo egoista, sanguinario e crudele in ogni occasione.

Ad esempio, un mago non si rivolterà contro il suo compagno guerriero per nessun apparente motivo, specialmente nel corso di un combattimento in cui sta combattendo al suo fianco. Ma potrebbe tentare di rubare la borsa di gemme del guerriero, anche usando degli incantesimi adeguati (*charme*, *suggestione* e *invisibilità*, ad esempio) contro il suo amico. Potrebbe anche decidere di tradire o di attaccare il suo amico, se la cosa si rivelasse vantaggiosa a sufficienza.

Questo incantesimo è particolarmente utile se utilizzato in combinazione con *dominare persone* o *suggestione*, dal momento che cambia ciò che va contro la natura del soggetto.

Componente materiale arcana: Un simbolo sacro ridotto in polvere.

Morsa al cuore

Trasmutazione [Male]

Livello: Chr 5

Componenti: V, S, Malattia

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Il cuore di una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale

Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando l'incantatore stringe il pugno della sua mano tesa, il cuore ancora palpitante del soggetto vi appare al suo interno. Il soggetto muore entro 1d3 round, a meno che non venga salvato da un incantesimo *desiderio*, *guarigione*, *miracolo* o *rigenerazione*. Il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza sulla Tempra per sopravvivere all'attacco. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, subisce invece 3d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore, a causa dei danni generici inflitti al petto e agli organi interni (il bersaglio potrebbe morire a causa dei danni inferti anche se supera il tiro salvezza).

Se la creatura non è dotata di anatomia discernibile, non è influenzata da questo incantesimo.

Malattia componente: Anima marcescente.

Morsa di Orcus

Necromanzia [Male]

Livello: Chr 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un umanoide

Durata: Concentrazione (vedi testo)

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea una forza magica che afferra il cuore del soggetto (o un altro organo vitale) e inizia a stritolarlo. La vittima rimane paralizzata (come se avesse un attacco di cuore) e subisce 1d3 danni per round.

Ad ogni round, l'incantatore deve concentrarsi per mantenere attivo l'incantesimo. Inoltre, se la vittima è cosciente, a ogni round ha diritto a un nuovo tiro salvezza per fermare l'incantesimo. Se la vittima muore a causa dell'incantesimo, il suo petto si gonfia ed esplosione, e il suo cuore fumante appare in mano all'incantatore.

Muro di catene

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Un muro la cui area può arrivare fino a un quadrato con lato di 1,5 m per livello (F) (vedi testo)

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore genera un muro verticale piatto, composto da una fila di catene chiodate. Un tale muro può essere usato per sigillare un passaggio o chiudere una breccia, in quanto le catene si fissano a qualsiasi materiale non vivente nei dintorni, se l'area da coprire lo consente. Il muro non può essere evocato in modo da occupare lo spazio occupato da un'altra creatura o da un altro oggetto. Deve sempre andare a formare una superficie piatta, anche se l'incantatore può adattarne i margini per conformarlo allo spazio disponibile.

Un *muro di catene* è spesso 2,5 cm per ogni quattro livelli dell'incantatore. L'incantatore può raddoppiare l'area coperta dal muro, se ne dimezza lo spessore. Ogni quadrato del lato di 1,5 metri del muro possiede 20 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore ed è dotato di durezza 10.

Quando una sezione del muro scende a 0 punti ferita, è stata aperta una breccia. Se una creatura tenta di sfondare il muro, la CD della prova di Forza è pari a 20 +2 per ogni 2,5 cm di spessore. Quelle creature che usano una prova di Forza per sfondare il muro subiscono 1d6 danni dalle punte e dai chiodi che spuntano dalle catene.

Componente materiale: Un unico anello di una catena di ferro.

Muro di catene mortali

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 4

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Questo incantesimo funziona come *muro di catene*, con le differenze sopra elencate e con in più alcune catene chiodate che pendono dal muro agitandosi e che colpiscono chiunque si trovi a meno di 1,5 metri dal muro. Le catene infliggono 3d6 danni ad ogni round.

Muro di melma

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S, M/ED

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Un muro la cui area può arrivare fino a un quadrato con lato di 1,5 m per livello (F) (vedi testo)

Durata: Concentrazione + 1 round per livello

Tiro salvezza: Tempra parziale (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore genera un muro verticale piatto, composto da una fetida e ribollente melma organica. Un tale muro può essere usato per sigillare un passaggio o chiudere una breccia, in quanto il muro si adatta a qualsiasi materiale non vivente nei dintorni, se l'area da coprire lo consente. Il muro non può essere evocato in modo da occupare lo spazio occupato da un'altra creatura o da un altro oggetto. Deve sempre andare a formare una superficie piatta, anche se l'incantatore può adattarne i margini per conformarlo allo spazio disponibile.

Un muro di melma è spesso 2,5 cm per ogni quattro livelli dell'incantatore. L'incantatore può raddoppiare l'area coperta dal muro, se ne dimezza lo spessore. Ogni quadrato del lato di 1,5 metri del muro possiede 50 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore ed è dotato di durezza 0.

Quando una sezione del muro scende a 0 punti ferita, è stata aperta una breccia. Se una creatura tenta di sfondare il muro, la CD della prova di Forza è pari a 15 +2 per ogni 2,5 cm di spessore. Quelle creature che usano una prova di Forza per sfondare il muro subiscono 2d6 danni da acido per round a causa della natura corrosiva della melma. Soltanto il materiale attorno al muro nel punto in cui è stato inizialmente evocato (come ad esempio il pavimento o un muro contiguo) è immune a questo danno. Inoltre, se una creatura tocca il muro, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti rimarrà paralizzata dalla melma. Il muro assimila poi la creatura nel giro di 1d6 round, inglobandola e

aggiungendo il massimo dei suoi punti ferita ai propri.

Componente materiale arcana: Un frammento di un'ameba paglierina o di una melma grigia.

Muro di occhi

Evocazione (Creazione) [Male]

Livello: Mag/Str 7

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Un muro la cui area può arrivare fino a un quadrato con lato di

zio occupato da un'altra creatura o da un altro oggetto. Deve sempre andare a formare una superficie piatta, anche se l'incantatore può adattarne i margini per conformarlo allo spazio disponibile.

Un muro di occhi è spesso 2,5 cm per ogni quattro livelli dell'incantatore. L'incantatore può raddoppiare l'area coperta dal muro, se ne dimezza lo spessore. Ogni quadrato del lato di 1,5 metri del muro possiede 10 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore ed è dotato di durezza 5.

Quando una sezione del muro scende a 0 punti ferita, è stata aperta una breccia. Se una creatura tenta di sfondare il muro, la CD della prova di Forza è pari a 15 +2 per ogni 2,5 cm di spessore.

Qualsiasi creatura che tocchi il muro deve superare un tiro salvezza sulla Volontà, altrimenti rimarrà immobilizzato come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *blocca mostri*. La parete consuma magicamente le creature bloccate dopo 10 round, disintegrando e aggiungendo i loro occhi alla massa già esistente.

In qualsiasi momento, da qualsiasi distanza (anche da un altro piano), l'incantatore può utilizzare un'azione standard per osservare attraverso il muro di occhi e vedere da ogni direzione dal muro come se si trovasse proprio in quel punto.

Componente materiale: Un unico occhio di un umanoide.



B Nascita di un bodak

Trasmutazione [Male]

Livello: Chr 8

Componenti: V, S, F, Droga

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Incantatore o una creatura toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: No

1,5 m per livello (F) (vedi testo)

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore genera un muro verticale piatto, composto da centinaia di occhi viventi e luccicanti di ogni forma e tipo. Un tale muro può essere usato per sigillare un passaggio o chiudere una breccia, in quanto il muro si adatta a qualsiasi materiale non vivente nei dintorni, se l'area da coprire lo consente. Il muro non può essere evocato in modo da occupare lo spa-

L'incantatore trasforma un soggetto consenziente (che può essere l'incantatore stesso) in un bodak. Tutti i vecchi dati del soggetto vengono ignorati, e si usa al loro posto la descrizione del bodak nel *Manuale dei Mostri*.

Prima di lanciare l'incantesimo, l'incantatore deve costruire una sta-

tuina in miniatura che rappresenti il soggetto e immergerla nel sangue ricavato da almeno tre animali di taglia Piccola o superiore. Una volta che l'incantesimo viene lanciato, chiunque impugni la statuina può tentare di comunicare con il bodak e di controllarlo mentalmente, anche se la creatura può opporsi al controllo superando un tiro salvezza sulla Volontà. Se il bodak non supera il tiro salvezza, deve obbedire a colui che impugna la statuina, ma ha diritto ogni giorno a un nuovo tiro salvezza per tentare di spezzare il controllo. Se la statuina viene distrutta, il bodak si disintegra.

Focus: Una statuina del soggetto, immersa nel sangue degli animali.

Droga componente: Agonia.

Nessuna luce

Trasmutazione

Livello: Brd 1, Chr 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Propagazione del raggio di 6 metri

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un'area di oscurità. Le normali fonti di luce non possono illuminare l'area, mentre la scurovisione consente a una creatura di vedere all'interno dell'area. *Luce* contrasta *nessuna luce* (e viceversa), lasciando che siano le normali condizioni di illuminazione a prevalere in quelle aree in cui i due incantesimi si sovrappongono. Gli incantesimi di luce di livello più alto contrastano e dissolvono *nessuna luce*.

Nitidezza immonda

Divinazione [Male]

Livello: Chr 7, Demoniaco 7, Mag/Str 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore sviluppa i sensi di un potente immondo. Può usare scurovisione con raggio di 18 metri. Può vedere nell'oscurità magica come se si trattasse di oscurità normale. Può vedere le creature e gli oggetti invisibili come se su di lui fosse stato lanciato un incantesimo di *vedere invisibilità*. L'incantatore può inoltre lanciare *individuazione del bene* a volontà.

Nube dell'achaierai

Evocazione (Creazione) [Male]

Livello: Chr 6, Demonologo 4

Componenti: V, S, Malattia

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Area: Propagazione del raggio di 3 metri

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Tempra parziale

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore evoca una nube tossica di oscurità soffocante. Fatta eccezione per l'incantatore, tutti coloro che si trovano all'interno della nube subiscono 2d6 danni. Devono superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti subiranno un effetto di *confusione* che permarrà per la durata dell'incantesimo.

Malattia componente: Anima marcescente.

Occhio del beholder

Trasmutazione [Male]

Livello: Mag/Str 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

Uno degli occhi dell'incantatore si allunga fuori dalla testa sviluppando un'appendice apposita, simile agli steli di un beholder. Grazie alla mobilità che l'occhio sviluppa, l'incantatore acquisisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Osservare. Ma, soprattutto, l'occhio sviluppa uno dei poteri del beholder, da determinare a caso. L'incantatore può usare questo potere come azione standard per la durata dell'incantesimo.

Ogni tipo di occhio produce un effetto identico a quello di un incantesimo lanciato da un incantatore di 13° livello, ma segue le regole che vengono applicate per un raggio (vedi "Dirigere un incantesimo" nel Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*). Tutti questi effetti hanno un raggio di azione di 45 metri e un tiro salvezza con CD 18.

Si tira 1d10 per determinare quale tipo di occhio l'incantatore sviluppa.



1d10 Effetto dell'occhio

- 1 **Charme:** Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà altrimenti subirà gli effetti dell'incantesimo.
- 2 **Charme sui mostri:** Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà altrimenti subirà gli effetti dell'incantesimo.
- 3 **Sonno:** Funziona come l'incantesimo omonimo, ma ha effetto su una creatura con qualsiasi numero di Dadi Vita. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà per resistere.
- 4 **Carne in pietra:** Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti subirà gli effetti dell'incantesimo.
- 5 **Disintegrazione:** Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti subirà gli effetti dell'incantesimo.
- 6 **Paura:** Funziona come l'incantesimo omonimo, ma ha effetto solo su una creatura. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà, altrimenti subirà gli effetti dell'incantesimo.
- 7 **Lentezza:** Funziona come l'incantesimo omonimo, ma ha effetto solo su una creatura. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà per resistere.
- 8 **Infliggi ferite moderate:** Funziona come l'incantesimo e infligge 2d8+10 danni (Volontà dimezza)
- 9 **Dito della morte:** Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, o verrà ucciso, come per effetto dell'incantesimo omonimo. Se supera il tiro salvezza, il bersaglio subisce 3d6+13 danni.
- 10 **Telecinesi:** L'occhio può spostare oggetti o creature di peso pari o inferiore a 167,5 kg, come indicato dall'incantesimo *telecinesi*. Le creature possono resistere all'effetto superando un tiro salvezza sulla Volontà.

Occhio del diavolo

Divinazione [Male]

Livello: Chr 3, Diabolico 2, Gne 2, Mag/Str 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore acquisisce la vista acuta di un diavolo. Non solo è in grado di vedere nell'oscurità, ma anche nell'oscurità di tipo magico, entro un raggio di 9 metri.

Occhi dello zombi

Divinazione [Male]

Livello: Chr 2, Mag/Str 3

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 30 minuti
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore e uno zombi
Durata: 1 ora per livello (1)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore sostituisce i propri occhi con quelli di uno zombi, vedendo ciò che vedono le orbite di uno zombi e controllando le sue azioni direttamente. Lo zombi deve essere stato animato dall'incantatore. La magia di questo incantesimo consente all'incantatore di rimuovere i propri occhi (infriggendosi 1d6 danni per il dolore, ma senza subire alcun danno permanente agli occhi) e di utilizzare gli occhi di uno zombi che l'incantatore abbia rimosso e immerso in una speciale soluzione di acqua salmastra. Gli occhi dell'incantatore vengono preservati dall'incantesimo finché l'incantatore ha il comando dello zombi e vede il mondo attraverso i suoi occhi. Il corpo dell'incantatore rimane immobile ed è soggetto ai danni normalmente.

Focus: Gli occhi di uno zombi e una pinta d'acqua salmastra.

Ondata di afflizione

Ammaliamento [Influenza mentale, Male]
Livello: Brd 2, Chr 2
Componenti: S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Cono
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Tutti coloro che si trovano entro il cono nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato vengono sopraffatti dalla disperazione e dallo sconforto. Subiscono una penalità morale di -3 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica.

Componente materiale: Tre lacrime.

Ondata di dolore

Necromanzia [Male]
Livello: Brd 6, Dolore 7
Componenti: S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Cono
Durata: 1 round per ogni 2 livelli
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Tutte le creature viventi all'interno del cono vengono sopraffatte dal do-

lore e dalla sofferenza. Rimangono così stordite per tutta la durata dell'incantesimo. Le creature che non dispongono di anatomia discernibile non vengono toccate da questo incantesimo.

Componente materiale: Un ago.

Orgia di lesioni

Trasmutazione [Male]
Livello: Corrotto 7
Componenti: V, S, Corrotto
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura vivente toccata per livello
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Attraverso questo incantesimo, il tocco dell'incantatore infligge ferite dolorose a vari bersagli. Dopo aver lanciato *orgia di lesioni*, l'incantatore può toccare un bersaglio per round fino a un numero massimo di bersagli pari al suo livello dell'incantatore. Una stessa creatura non può essere influenzata due volte dalla stessa *orgia di lesioni*. Se una creatura non dispone di anatomia distinguibile, non può essere influenzata da questo incantesimo.

Quando l'incantatore tocca un soggetto, sul suo corpo si aprono profonde ferite in più punti. Ogni soggetto subisce 6d6 danni e rimane stordito per 1 round. Superando un tiro salvezza sulla Tempra, il danno viene ridotto della metà e l'effetto di stordimento viene negato. Chi non supera il proprio tiro salvezza continua a subire 1d6 danni ad ogni round finché non viene guarito magicamente, finché non supera una prova di Guarire (CD 20), o finché non muore. Se un soggetto subisce 8 danni dall'*orgia di lesioni* in un singolo round, nel round successivo rimane stordito.

Costo di corruzione: 1 danno alla Forza per ogni bersaglio toccato.

Oscurità dannata

Invocazione [Male, Oscurità]
Livello: Chr 4, Oscurità 4, Mag/Str 4
Componenti: V, M/ FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Oggetto toccato
Durata: 10 minuti per livello (1)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo è simile a *oscurità*, fatta eccezione per il fatto che coloro che si trovano all'interno dell'area oscurata subiscono anche danni

sacrileghi. Le creature di allineamento buono subiscono 2d6 danni per ogni round in cui rimangono immersi nell'oscurità, quelle che non sono né buone né malvagie subiscono 1d6 danni. Come avviene per l'incantesimo *oscurità*, l'area di oscurità ha un raggio di 6 metri e l'oggetto che funge da bersaglio dell'incantesimo può essere coperto per bloccare l'oscurità (e anche l'effetto danneggiante).

Oscurità dannata contrasta o dissolve qualsiasi incantesimo di luce di pari o inferiore livello.

Componente materiale arcana: Un piccola palla di pece con un piccolo ago nascosto al suo interno.

Paradiso proibito

Abiurazione [Male]
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, Droga
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocua)

L'incantatore conferisce a una creatura un bonus profano di +4 ai tiri salvezza effettuati contro ogni incantesimo o effetto magico di un esterno buono. Questa protezione si manifesta come un turbine di energia rossa e nera che ruota attorno al soggetto. Tutte le creature celestiali sono in grado di identificare a vista una nube di *paradiso proibito*.

Droga componente: Vodare.

Parola del terrore

Invocazione [Male]
Livello: Demonologo 3, Mag/Str 3
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura di allineamento buono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore pronuncia una singola parola di pura malevolenza, una potente formula espressa in Lingua Oscura (vedi Capitolo 2). La parola è talmente empia che danneggia l'anima stessa di colui che la sente. Pronunciare una parola del terrore fa sì che un soggetto entro il raggio di azione subisca un risucchio di 1d3 punti di Carisma. Il potere della parola protegge l'incantatore dagli effetti

danneggianti che conoscere e sentire la parola comporta.

Tentare di pronunciare questa singola parola senza usare questo incantesimo provoca la morte istantanea di colui che effettua il tentativo (senza generare alcun effetto, dal momento che l'incantatore muore prima che riesca a completare la parola stessa).

Pena

Ammaliamento [Influenza mentale, Male]

Livello: Brd 1, Chr 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto viene attanagliato da una profonda tristezza e da un intenso dolore. Subisce una penalità morale di -3 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità.

Componente materiale: Una lacrima.

Pena d'amore

Invocazione [Influenza mentale, Male]

Livello: Corrotto 3

Componenti: V, S, Corrotto

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore fa partire un dardo fatto di energia nero-verdastra dalla sua mano, colpendo un avversario con un attacco di contatto a distanza. L'energia non infligge danni al soggetto. È il più caro amico o la persona amata del soggetto ad essere dilaniato dal dolore e a subire 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (fino a un massimo di 10d6). Non esiste alcun limite alla distanza tra l'incantatore e la persona amata, e la persona amata non ha diritto a nessun tiro salvezza o ad applicare la resistenza agli incantesimi. Se la persona amata si trova all'interno di un *campo anti-magia*, tuttavia, l'incantesimo non ha alcun effetto.

Potrebbe essere necessario del tempo affinché il DM e i giocatori riescano a determinare qual è la persona più cara al soggetto. Il DM decide automaticamente per i personaggi non giocati (PNG). È raro (ma non impos-

sibile) che non esista nessuna persona amata. In tal caso, è il soggetto a subire i danni.

Costo di corruzione: 1d6 danni all'Intelligenza.

Percorso immondo

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 1

Componenti: S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Effetto: Un percorso lungo 6 metri per livello

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea una manciata di polvere, quasi impalpabile, che attira le creature dei Piani Inferiori. L'incantatore può spargere la polvere per tracciare un percorso sul terreno. Tutti gli esterni malvagi che passano entro 3 metri da un qualsiasi punto del percorso e non superano il loro tiro salvezza subiscono un effetto di compulsione.

Gli immondi sotto l'effetto della compulsione seguiranno il *percorso immondo* anche se conduce verso il pericolo. Ad esempio, il percorso potrebbe condurre verso una trappola, un effetto di incantesimo sacro o perfino verso la cella di una prigioniera. Se il pericolo è palese, come ad esempio una *barriera di lame*, le creature influenzate dalla compulsione hanno diritto a un altro tiro salvezza per resistere.

Una creatura sotto l'effetto della compulsione segue il percorso soltanto fino alla sua fine. Quindi, se il percorso conduce fino all'orlo di un precipizio, l'immondo arriverà fino all'orlo, ma non oltre.

Se la creatura si imbatte nel percorso a metà strada, percepirà attraverso l'intuito qual è la direzione di provenienza e quella di destinazione del percorso. Quando l'esterno malvagio raggiunge la fine del percorso, l'effetto di compulsione ha termine e la creatura in questione non può più essere influenzata da questo specifico *percorso immondo*.

Il percorso può essere oscurato o spezzato da chiunque sia in grado di vedere gli oggetti invisibili. È necessaria un'azione standard per distruggere 3 metri di percorso, ma se è un esterno malvagio a provarci, prima dovrà superare il suo tiro salvezza.

Componente materiale: Un simbolo sacro immerso nell'urina e poi sbriciolato, dal quale si ricava la polvere con cui tracciare il *percorso immondo*.

Pestilenza

Necromanzia [Male]

Livello: Chr 8, Drd 7

Componenti: V, S, Malattia

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto contrae una malattia particolarmente terribile e contagiosa, che colpisce immediatamente, senza alcun periodo di incubazione. L'incantatore infetta il soggetto con una malattia che infligge un risucchio di 1d4 punti di Costituzione ogni giorno, fino alla morte del soggetto. Il soggetto ha diritto a un nuovo tiro salvezza ogni giorno, ma deve superare due tiri salvezza di fila (come avviene per buona parte delle malattie) per considerarsi guarito.

Tuttavia la malattia, una volta disseminata, continua a propagarsi. Nel primo giorno della malattia, chiunque tocchi il soggetto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti cadrà vittima della stessa malattia. Tale vittima diventa contagiosa a sua volta, a partire dal primo giorno in cui è stata contagiata.

Malattia componente: Una qualsiasi malattia.

Piaga degli incubi

Ammaliamento [Influenza mentale, Male]

Livello: Corrotto 8

Componenti: V, S, F, Corrotto

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può suscitare nel soggetto numerosi incubi infestati da demoni, talmente verosimili e terrificanti che il sonno non procura alcun riposo e da spingere il soggetto gradualmente al suicidio. L'incantatore deve disporre di un frammento di carne del bersaglio e mettere a segno un attacco di contatto nel momento in cui lancia *piaga degli incubi*. Se il bersaglio non supera il suo tiro salvezza sulla Tempra, l'incantesimo inizia ad avere effetto. Subito dopo, l'incantatore deve intonare una litania per 12 ore alla settimana e pagare il costo di corruzione dell'incantesimo ogni settimana in cui desidera mantenere attivo l'incantesimo.

Il soggetto inizia a sentire gli effet-



ti di questo incantesimo la prima volta in cui si addormenta, nel momento in cui visioni di divinità malvagie e di demoni iniziano a tormentarlo. Gli incubi continuano ogni notte, e ogni notte il soggetto subisce 1d4 danni al Carisma e non recupera nessun punto ferita per guarigione naturale. Quando il soggetto scende a Carisma 0, entra in una trance in cui offre mentalmente la sua anima a un demone per farsi divorare. Quella notte il soggetto muore, e nemmeno un incantesimo *resurrezione pura* riuscirà a salvarlo.

Il soggetto ha diritto a un nuovo tiro salvezza ogni giorno per resistere all'incantesimo, e se ne supera uno, riesce a porre fine all'incubo. Se l'incantesimo ha successo fino in fondo, il focus scompare, e l'incantatore capisce da questo che il soggetto è morto.

Focus: Una parte fresca o ben conservata (ancora sanguinante) della carne di un'altra creatura, del peso di almeno 30 grammi.

Costo di corruzione: 1d6 danni alla Forza, subiti tutti assieme alla fine di ogni settimana.

Possessore impotente

Abiurazione

Livello: Demonologo 4, Mag/Str 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura che effettua una possessione

Durata: Permanente (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore rende impotente una creatura in grado di impossessarsi o di nascondersi in altre creature (o una creatura in grado di nascondere la propria mente fuori dal proprio corpo) relativamente all'ospite che sta attualmente infestando. I bersagli possibili includono demoni possessori, fantasmi malevoli ed eventuali incantatori che stano facendo uso dell'incantesimo *giara magica*. La sola azione che il soggetto può intraprendere è abbandonare il corpo che attualmente sta infestando. Questo incantesimo, unitamente a *imprigionare possessore*, è uno dei modi migliori per far fronte a una possessione da parte di un immondo.

Potenza abissale

Evocazione (Convocazione) [Male]

Livello: Chr 4, Demonologo 3, Gne 3, Mag/Str 4

Componenti: V, S, M, Demone

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore chiama a sé energia malvagia dall'abisso e infonde tale potenza in se stesso. Ottiene così facendo un bonus di potenziamento +2 alla Forza, alla Costituzione e alla Destrezza. La sua eventuale resistenza agli incantesimi già esistente migliora di +2.

Componente materiale: Il cuore di un nano bambino.

Potenziamento ectoplasmico

Necromanzia [Male]

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, S

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 acquisisce un bonus di deviazione +1 alla Classe Armatura, +1d8 punti ferita temporanei, un bonus di potenziamento +1 al tiro per colpire e un bonus di +2 alla resistenza allo scacciare. Ognuno di questi potenziamenti aumenta di +1 per ogni tre livelli dell'incantatore. Quindi un incantatore di 12° livello conferirebbe a un non morto un bonus di deviazione +5 alla CA, 1d8+4 punti ferita temporanei, un bonus di potenziamento +5 al tiro per colpire e un bonus +6 alla resistenza allo scacciare.

Potere degli inferi

Evocazione (Creazione) [Male]

Livello: Chr 4, Gne 3, Mag/Str 4

Componenti: V, S, M, Diavolo

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore evoca energia malvagia dai Nove Inferi e si lascia investire da tale potere. Acquisisce così facendo un bonus di deviazione +2 alla Classe Armatura, oltre a un miglioramento di una sua eventuale riduzione del danno già esistente di +1 (riduzione del danno 10/+1 diventa riduzione del danno 10/+2, ad esempio).

Componente materiale: Il cuore di un bambino elfo.

Preservare organo

Necromanzia

Livello: Chr 0, Drd 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S, ED

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Effetto: Un organo

Durata: 24 ore

Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è in grado di preservare un singolo organo asportato da una creatura vivente in modo che non marcisca e non si decomponga. Gli incantatori malvagi usano gli organi preservati in tal modo come componenti materiali per i loro incantesimi. Alcune parti corporee vengono anche utilizzate nel corso di specifici rituali.

L'organo viene conservato nelle esatte condizioni in cui si trovava quando l'incantesimo è stato lanciato. Se un cuore era ancora pulsante e san-

guinante, ad esempio, rimarrà in tal modo.

Propagazione di ostilità

Ammaliamento [Male]

Livello: Bestiale 8, Chr 9

Componenti: V, S, M/ED

Tempo di lancio: 1 ora

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Area: Propagazione del raggio di 3 metri per livello

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Tutte le creature viventi all'interno dell'area diventano ostili nei confronti di chiunque non subisca l'effetto dell'incantesimo, dentro o fuori dall'area di effetto, e indipendentemente dall'allineamento o da qualsiasi precedente affiliazione. Provano l'impulso di attaccare tali creature, anche se conservano il loro intelletto e quindi si ritirano o evitano quegli avversari palesemente troppo potenti per loro.

Le creature influenzate solitamente continuano a condurre le loro normali attività, finché non si imbattono in qualcuno che non sia sotto l'influenza dell'incantesimo. Coloro che sono soggetti a *propagazione di ostilità* possono identificare visivamente le creature che non ne sono influenzate grazie a un senso soprannaturale istintivo che viene conferito loro dall'incantesimo.

Componente materiale arcana: Tre gocce di fluido cerebrale estratte da una bestia.

Pugno schiacciante del livore

Invocazione [Forza, Male]

Livello: Mag/Str 9

Componenti: V, S, M, Malattia

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Cilindro del raggio di 1,5 m, alto 9 m

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Riflessi dimezza o Riflessi nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un pugno fatto di oscurità appare a 9 metri di altezza dal terreno e inizia a frantumare ciò che si trova sotto di lui con incredibile potenza. Tutte le creature e gli oggetti nell'area subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 20d6). Superando un tiro salvezza sui Riflessi, il danno viene ridotto della metà. Ad ogni round, come azione gratuita, l'incantatore può indirizzare il pugno

verso un'altra area all'interno del raggio di azione, che il pugno tornerà a colpire dall'alto. Il pugno continua ad attaccare sempre la stessa area, finché non gli viene ordinato altrimenti.

Il pugno non deve necessariamente colpire il terreno. Può anche colpire bersagli volanti. Se un bersaglio volante supera il suo tiro salvezza non subisce alcun danno e viene spinto con forza fuori dall'area dell'incantesimo.

Componente materiale: La mano recisa di un chierico umanoide di allineamento buono.

Malattia componente: Odio ribollente.

Pustole

Necromanzia [Male]

Livello: Corruzione 6, Dolore 6, Drd 6

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Fino a una creatura per livello, ognuna delle quali deve trovarsi a meno di 3 metri da almeno un'altra

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto subisce un risucchio di 1d4 punti di Costituzione. Sulla sua pelle spuntano i segni di varie lesioni, e la pelle stessa si tinge di un colorito verdognolo.

Rapidità immonda

Trasmutazione

Livello: Chr 6, Mag/Str 6

Componenti: V, S, Immondo

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

Per la durata di questo incantesimo, la capacità dell'incantatore di *teletrasporto* o di *teletrasporto senza errore* viene velocizzata. Questo significa che l'incantatore può teletrasportarsi come azione gratuita e avere ancora il tempo di attaccare e/o muoversi nel corso del round. L'incantatore può usare il suo *teletrasporto* o *teletrasporto senza errore* rapido una volta per round. L'incantesimo non influenza in alcun modo gli incantesimi *teletrasporto*, ma solo la capacità magica degli immondi di teletrasportarsi.

Resistenza alle droghe

Ammaliamento

Livello: Chr 1, Mag/Str 1

Componenti: V, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La creatura toccata è immune al rischio di dipendenza dalle droghe. Subisce comunque gli effetti positivi e negativi delle droghe finché dura l'incantesimo. L'incantesimo non libera il bersaglio dagli effetti di una dipendenza già sviluppata in precedenza. Se l'incantesimo ha termine prima che gli effetti di una droga svaniscono, vengono applicate le normali probabilità per la dipendenza.

Componente materiale: Tre gocce d'acqua pura.

Resistenza risonante

Trasmutazione

Livello: Cacciatore di mortali 4, Chr 5, Mag/Str 5

Componenti: V, Immondo

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore è in grado di migliorare la propria resistenza agli incantesimi. Ogni volta che un avversario tenta di oltrepassare la resistenza agli incantesimi dell'incantatore, dovrà effettuare la prova di resistenza agli incantesimi due volte. Se anche una sola delle due prove non viene superata, l'avversario non riesce ad oltrepassare la resistenza agli incantesimi.

L'incantatore deve possedere resistenza agli incantesimi come capacità straordinaria affinché *resistenza risonante* funzioni. Un'eventuale resistenza agli incantesimi conferita da un oggetto magico o dall'incantesimo *resistenza agli incantesimi* non viene migliorata.

Richiamare incubo

Evocazione (Richiamo) [Male]

Livello: Demonologo 4, Mag/Str 5

Componenti: V, S, Anima

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Un incubo

Durata: Una settimana

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca un incubo dai Piani Inferiori al punto in cui si trova, offrendogli l'anima che ha preparato a tale scopo. In cambio l'incubo si metterà al suo servizio per una settimana

fungendo da cavalcatura e da guardia; se però l'incubo si allontana per più di 45 metri dall'incantatore, fa ritorno immediatamente da dove proveniva. Lanciando questo incantesimo più volte, si sostituisce il vecchio incubo con uno nuovo.

Richiamare orda di dretch

Evocazione (Richiamo) [Male]

Livello: Cacciatore di mortali 4, Demonologo 3, Mag/Str 5

Componenti: V, S, Anima

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: 2d4 dretch

Durata: Un anno

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore richiama 2d4 dretch dall'Abisso al punto in cui si trova, offrendo loro l'anima che ha preparato a tale scopo. In cambio, i dretch fungeranno per un anno da guardie, schiavi o svolgeranno qualsiasi altro incarico di cui l'incantatore necessita. I dretch sono estremamente stupidi, quindi l'incantatore non potrà impartire loro istruzioni più complicate di frasi di dieci parole.

Indipendentemente dal numero di volte che l'incantatore lancia questo incantesimo, potrà sempre controllare un ammontare massimo di 2 DV di immondi per livello dell'incantatore. Se supera questo numero, tutte le creature appena richiamate cadono sotto il suo controllo e tutte quelle in eccesso richiamate in precedenza escono dal suo controllo. L'incantatore non può scegliere quali creature liberare.

Richiamare orda di lemuri

Evocazione (Richiamo) [Male]

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S, Anima

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: 3d4 lemuri

Durata: Un anno

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore richiama 3d4 lemuri dai Nove Inferi al punto in cui si trova, offrendo loro l'anima che ha preparato a tale scopo. In cambio, i lemuri fungeranno per un anno da guardie, schiavi o svolgeranno qualsiasi altro incarico di cui l'incantatore necessita. I lemuri sono estremamente stupidi, quindi l'incantatore non potrà impartire loro istruzioni più complicate di

frasi di cinque parole.

Indipendentemente dal numero di volte che l'incantatore lancia questo incantesimo, potrà sempre controllare un ammontare massimo di 2 DV di immondi per livello dell'incantatore. Se supera questo numero, tutte le creature appena richiamate cadono sotto il suo controllo e tutte quelle in eccesso richiamate in precedenza escono dal suo controllo. L'incantatore non può scegliere quali creature liberare.

Richiamo demoniaco

Divinazione [Male]

Livello: Demonologo 2, Demonologo 2, Gne 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: Istantanea

L'incantatore fa ricorso alle sue conoscenze proibite sui demoni, ottenendo un bonus profano di +10 ad un'unica prova (da effettuare immediatamente) di Conoscenze (arcane), Conoscenze (piani) o Conoscenze (religioni).

Rinsecchimento

Necromanzia [Male]

Livello: Chr 3, Mag/Str 2

Componenti: V, S, Malattia

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore incanala un flusso di energia oscura che brucia e annerisce la carne del soggetto. Il soggetto subisce 1d4 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 10d4).

Malattia componente: Anima marcescente.

Ruba vita

Necromanzia [Male]

Livello: Mag/Str 8

Componenti: V, S, Locazione

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un umanoide vivente

Durata: Concentrazione

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore attinge alla forza vitale di un soggetto e la risucchia, aggiungendola alla propria. In ogni round

in cui l'incantatore si concentra, infligge un risucchio di 1 a un punteggio di caratteristica del soggetto. Anche se l'incantatore può scegliere quale punteggio di caratteristica risucchiare, deve necessariamente scegliere un punteggio di caratteristica diverso ad ogni round, e non può tornare a risucchiare lo stesso prima di aver risucchiato tutti gli altri allo stesso modo; solo allora il procedimento può ricominciare. Quindi, se l'incantatore risucchia 1 punto di Forza, nel round successivo deve necessariamente scegliere un altro punteggio di caratteristica, e non potrà scegliere di nuovo la Forza finché non avrà risucchiato un punto di Costituzione, uno di Destrezza, uno di Intelligenza, uno di Saggezza e uno di Carisma. Poi l'incantatore potrà risucchiare un secondo punto di Forza (o di una qualsiasi altra caratteristica), ma non un terzo, almeno finché non avrà risucchiato un secondo punto di caratteristica da tutti gli altri punteggi di caratteristica.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo in una notte di luna piena, ringiovanirà a tutti gli effetti di una settimana per ogni punto risucchiato (la sua età viene ridotta, ma i ricordi e le capacità acquisite in quella settimana non vengono perdute). Negli altri casi, il soggetto subisce il risucchio del punteggio delle caratteristiche, ma l'incantatore non guadagna nulla.

Il soggetto si avvizzisce e si raggrinzisce rapidamente man mano che l'incantatore risucchia i suoi punti di caratteristica. Quando la Costituzione del soggetto scende a 0, il soggetto diventa un orribile guscio essiccato e non può essere ulteriormente risucchiato. Se l'incantatore muore mentre è concentrato su questo incantesimo, tutti i punteggi di caratteristica perduti dal soggetto vengono immediatamente recuperati.

Locazione componente: Un'area sotto gli effetti di un incantesimo *dissacrare* o *profanare*.

Sadismo

Ammaliamento [Male]

Livello: Ass 3, Chr 3, Dolore 2, Gne 3, Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

Per ogni 10 danni inferti nel giro di un determinato round, l'incantatore acquisisce un bonus di fortuna +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove

di abilità da effettuare nel round successivo. Più danni l'incantatore infligge, più alto è il bonus di fortuna. È possibile acquisire il bonus di fortuna in più round, se l'incantatore infligge danni per più di un round nel corso della durata dell'incantesimo.

Componente materiale: Una striscia di pelle immersa in sangue umano.

Sanguisuga di potere

Necromanzia [Male]

Livello: Corrotto 5

Componenti: V, S, Corrotto

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un condotto che consente all'energia negativa di scorrere tra sé e un'altra creatura. Attraverso il condotto, l'incantatore è in grado di risucchiare punti di caratteristica al ritmo di 1 punto per round. L'altra creatura subisce un risucchio di 1 punto da una caratteristica di scelta dell'incantatore, che acquisisce invece un bonus di potenziamento +1 allo stesso punteggio di caratteristica per ogni punto risucchiato grazie a questo incantesimo. In altre parole, tutti i punti risucchiati nel corso di questo incantesimo si accumulano per formare un corrispondente bonus di potenziamento; non si sommano, però, ad altri eventuali lanci di *sanguisuga di potere* o ad altri bonus di potenziamento.

Il bonus di potenziamento ha una durata pari a 10 minuti per livello dell'incantatore.

Costo di corruzione: Risucchio di 1 punto di Saggezza.

Scagliare ferita

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Se l'incantatore è ferito, può lanciare questo incantesimo e toccare una creatura vivente. Sulla creatura vengono trasferite le ferite subite dall'incantatore, infliggendogli un ammontare di danni pari a 1 punto ferita per livello dell'incantatore o all'ammontare necessario per portare l'incantatore

al massimo dei suoi punti ferita (si sceglie il valore minore). L'incantatore viene curato di altrettanti punti ferita, come se su di lui fosse stato lanciato un incantesimo *cura ferite*.

Componente materiale: Un piccolo occhio d'agata del valore di almeno 10 mo.

Scagliare maledizione superiore

Trasmutazione

Livello: Brd 6, Chr 7, Demonologo 4, Mag/Str 8

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore scaglia una maledizione sulla creatura toccata, scegliendo uno dei tre effetti seguenti:

- Un punteggio di caratteristica viene ridotto a 1, oppure due punteggi subiscono una penalità di -6 (possono scendere fino a un minimo di 1).
- Penalità di -8 al tiro per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità.
- Ad ogni turno, il soggetto ha una probabilità del 25% di agire normalmente; altrimenti, non effettua alcuna azione.

Un giocatore può inventare una nuova maledizione, che però non dovrebbe rivelarsi più potente di quelle sopra elencate, e al Dungeon Master (DM) spetta comunque l'ultima parola sull'effetto della maledizione.

Una *maledizione superiore* non può essere dissolta e non può essere rimossa da un incantesimo *desiderio limitato*, *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*. Un incantesimo *desiderio* o *miracolo* possono rimuovere la *maledizione superiore*, e inoltre ogni *maledizione superiore* specifica può essere rimossa se il soggetto porta a termine un'impresa che deve essere specificata dall'incantatore. L'impresa deve essere qualcosa che il soggetto sia in grado di portare a termine entro un anno (presumendo che si metta all'opera immediatamente). Ad esempio, l'impresa richiesta potrebbe essere "uccidere il drago che vive sotto il Castello Bluecraft", o "scalare la montagna più alta del mondo". La vittima maledetta può ricevere aiuto nel compiere l'impresa, e in alcuni casi anche altri individui possono spezzare la maledizione per suo conto (vedi la sezione "Maledizioni" nel Capitolo 2 per ulteriori dettagli).

Serpenti di Theggeron

Trasmutazione [Male]

Livello: Corrotto 3**Componenti:** S, Corrotto**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Personale**Bersaglio:** Incantatore**Durata:** 1 minuto per livello

Le braccia dell'incantatore diventano serpenti e possono essere utilizzate come armi naturali. I serpenti conferiscono all'incantatore una portata di 3 metri. Hanno un bonus di attacco di +10 (più il modificatore di Forza dell'incantatore) e infliggono 1d8 danni (più il modificatore di Forza).

Se l'incantatore mette a segno un colpo con un serpente, avvelena il proprio avversario. Il veleno infligge 1d6 danni alla Forza immediatamente e altri 1d6 danni alla Forza 1 minuto dopo. Ognuno di questi danni può essere negato superando un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16).

Come azione di attacco completo, l'incantatore può colpire con entrambi i serpenti usando il suo bonus di attacco completo.

Costo di corruzione: 1d6 danni all'Intelligenza.

Sguardo snervante

Illusione (Allucinazione)

Livello: Cacciatore di mortali 1, Demonologo 1, Mag/Str 0**Componenti:** V, S**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)**Bersaglio:** Una creatura umanoide**Durata:** 1 round per livello**Tiro salvezza:** Volontà nega**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore fa sì che il suo volto assuma le sembianze di un defunto caro all'avversario, oppure di un suo acerrimo nemico. Il soggetto subisce una penalità morale di -1 al tiro per colpire per la durata dell'incantesimo.

Sollecitare dono

Ammaliamento [Influenza mentale]

Livello: Avidità 2, Mag/Str 2**Componenti:** V, S**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)**Bersaglio:** Una creatura**Durata:** 1 round**Tiro salvezza:** Volontà nega**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore ammalia una creatura in modo da spingerla a donare all'incantatore ciò che sta tenendo in mano

nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato. Al momento di effettuare l'azione successiva, la creatura si avvicina all'incantatore per quanto gli è possibile nel corso di un singolo round e gli offre l'oggetto, utilizzando un'azione standard. Questo incantesimo consente all'incantatore di agire al di fuori del suo turno e di accettare il "regalo", se la creatura allunga la mano per porgere all'incantatore l'oggetto (presumendo che abbia una mano libera e che possa trasportare l'oggetto). Il soggetto si difende normalmente e agisce come meglio crede nei round successivi, anche cercando di riprendere l'oggetto appena ceduto, se lo desidera. Se il soggetto è impossibilitato a fare quanto l'incantesimo richiede, l'incantesimo viene sprecato. Ad esempio, se il soggetto è paralizzato e non può muoversi o lasciar andare l'oggetto, non accade nulla.

Sospendere malattia

Abiturazione

Livello: Chr 1, Drd 1, Mag/Str 1**Componenti:** V, S, M**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Contatto**Bersaglio:** Una creatura**Durata:** 24 ore**Tiro salvezza:** Tempra nega (innocuo)**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocua)

Questo incantesimo impedisce a una malattia che stia già affliggendo il soggetto di infliggergli danni nell'arco della giornata. La malattia non viene curata in alcun modo, e il soggetto non può effettuare il suo tiro salvezza per debellare la malattia. Questo incantesimo è particolarmente utile per quegli incantatori che intendono lanciare un incantesimo con una malattia come componente.

Componente materiale: Una goccia di bile.

Spezzaossa

Necromanzia [Male]

Livello: Chr 2, Gne 1**Componenti:** V, S, M, Non morto**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Contatto**Bersaglio:** Una creatura dotata di scheletro**Durata:** Istantanea**Tiro salvezza:** Tempra dimezza o Tempra nega (vedi testo)**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore fa sì che alcune ossa all'interno della creatura toccata si

rompano o si spaccino. L'incantatore non può specificare quali ossa verranno danneggiate. Dal momento che il danno è generale, e non specifico, il bersaglio subisce 1d3 danni alla Costituzione. Un tiro salvezza sulla Tempra riduce il danno alla Costituzione della metà oppure lo nega, se il danno totale è solo 1 punto alla Costituzione.

Componente materiale: L'osso di un bambino piccolo ancora in vita.

Spine della morte

Evocazione (Creazione) [Male, Morte]

Livello: Corrotto 7**Componenti:** V, S, Corrotto**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Contatto**Bersaglio:** Fino a tre creature, ognuna delle quali deve trovarsi a meno di 4,5 metri da un'altra**Durata:** Istantanea**Tiro salvezza:** Tempra parziale**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore fa spuntare delle spine dalla carne della creatura che subisce l'incantesimo, che si contorce in agonia per 1d4 round, inabili, prima di morire. Un incantesimo *desiderio* o *miracolo* lanciato su un soggetto nel corso di questo periodo possono eliminare le spine e salvare quella creatura. Quelle creature che superano un tiro salvezza sulla Tempra rimangono comunque inabili per 1d4 round e in preda a un'orribile agonia e subiscono 1d6 danni per round. Alla fine dell'agonia, tuttavia, le spine scompaiono.

Costo di corruzione: Risucchio di 1d3 punti di Saggezza.

Spore del vrock

Evocazione (Creazione) [Male]

Livello: Chr 2, Demonologo 1**Componenti:** V, S, M/ED**Tempo di lancio:** 1 round completo**Area:** Una sfera del raggio di 1,5 m centrata sulla posizione dell'incantatore**Durata:** Istantanea**Tiro salvezza:** Tempra nega**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore evoca una massa di spore che ricoprono l'area attorno a sé. Le spore infliggono 1d8 danni a tutte le creature entro un raggio di 1,5 metri, fatta eccezione per l'incantatore. In seguito penetrano nella carne e iniziano a crescere, infliggendo ulteriori 1d2 danni aggiuntivi ad ogni round per 10 round. Alla fine di questo lasso di tempo, un groviglio di arbusti viscosi ricopre il soggetto. Un incante-

simo ritarda veleno ferma la crescita delle spore nell'arco della sua durata. *Benedizione, neutralizza veleno o rimuovi malattia* sono in grado di uccidere le spore, come anche spruzzare sulla vittima una ampolla di acquasanta.

Componente materiale arcana: Le piume di un volatile con un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 3 (un'arpia, un achaierai o un'altra creatura simile).

Strappacarne

Invocazione [Male]

Livello: Chr 3, Cacciatore di mortali 3

Componenti: V, S, Non morto, Im-mondo

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore evoca un potere di pura malvagità in forma di un artiglio nero, che vola verso il bersaglio. Se mette a segno un attacco di contatto a distanza, l'artiglio infligge 1d8 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 10d8). Se mette a segno un critico, oltre a infliggere danni raddoppiati, la ferita sanguina infliggendo 1 danno per round finché non viene curata magicamente.

Strappaviscere

Necromanzia [Male, Morte]

Livello: Mag/Str 8

Componenti: V, S, Non morto

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale

Resistenza agli incantesimi: Sì

Le viscere della creatura iniziano a ribollire. Se il bersaglio non supera il suo tiro salvezza, il suo intestino gli viene strappato via dal ventre, uccidendolo. Le viscere volano verso l'in-

cantatore e vengono assorbite dalla sua figura, conferendogli 4d6 punti ferita temporanei e un bonus di potenziamento +4 alla Forza. Se il bersaglio supera il suo tiro salvezza subisce solo 10d6 danni.

Se la creatura non è dotata di anatomia discernibile, non è influenzata da questo incantesimo.

Stupro mentale

Ammaliamento [Influenza mentale, Male]

Livello: Mag/Str 9

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

l'incantesimo *demenza*) o apparentemente illesa, senza che ricordi nulla dell'intrusione.

I cambiamenti più drastici alla personalità e all'allineamento possono essere corretti con un incantesimo *spezzare incantesimo* (ma potrebbe essere necessario anche un incantesimo *espiazione*, in base alle circostanze). Le alterazioni alla memoria e ai pensieri più sottili possono essere ripristinate soltanto attraverso un *desiderio* o un *miracolo*.

Tempesta di fuoco infernale

Invocazione [Male]

Livello: Diabolico 7

Componenti: V, S

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Propagazione del raggio di 6 metri

Questo incantesimo funziona come *fuoco infernale*, ma infligge 5d6 danni da fuoco diabolico speciale.

Tempo atmosferico malvagio

Evocazione (Creazione) [Male]

Livello: Corrotto 8

Componenti: V, S, M, PE, Corrotto (vedi sotto)

Tempo di lancio: 1 ora

Raggio di azione: Personale

Area: Raggio di 1,6 km per livello dell'incantatore, incentrato sull'incantatore

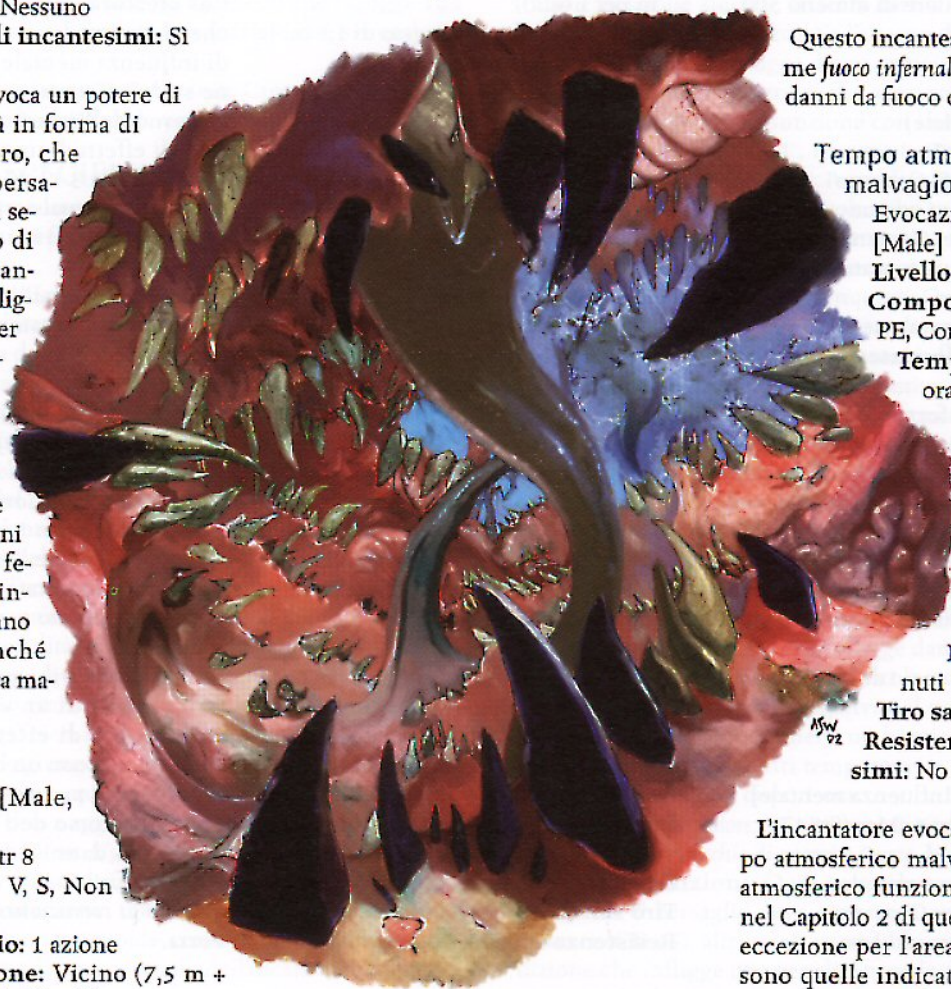
Durata: 3d6 minuti

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca un tipo di tempo atmosferico malvagio. Tale tempo atmosferico funziona come descritto nel Capitolo 2 di questo volume, fatta eccezione per l'area e la durata, che sono quelle indicate nell'incantesimo. Per evocare la pioggia viola, l'incantatore deve sacrificare ametiste per un valore di 10.000 mo e spendere 200 PE. Le altre forme di tempo atmosferico malvagio non richiedono componenti materiali o costo in punti esperienza.

Costo di corruzione: 2d6 danni alla Costituzione.



l'incantatore entra nella mente di una creatura e apprende tutto ciò che quella creatura sa. L'incantatore può cancellare o aggiungere ricordi come meglio crede e alterare emozioni, opinioni e perfino l'allineamento del soggetto. Quando l'incantatore ha finito, può lasciare la creatura demente (come descritto nel-

Tesoro perduto dell'anima

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 8**Componenti:** V, S, M**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)**Bersaglio:** Una creatura**Durata:** Istantanea**Tiro salvezza:** Tempra nega (oggetto)**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Pronunciando un'aspra parola del potere e agitando il pugno, l'incantatore prende di mira una singola creatura. L'incantesimo individua l'oggetto più prezioso attualmente posseduto dal soggetto e lo disintegra. L'incantesimo non ha effetto su un artefatto, ma distrugge l'oggetto di maggior valore immediatamente successivo.

Componente materiale: Un rubino frantumato del valore di almeno 500 mo.

Tocco di Juiblex

Trasmutazione [Male]

Livello: Corrotto 3**Componenti:** V, S, Corrotto**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Contatto**Bersaglio:** Creatura toccata**Durata:** Istantanea**Tiro salvezza:** Tempra nega**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Il soggetto si trasforma in fanghiglia verde nel giro di 4 round. Se un incantesimo *desiderio*, *desiderio limitato*, *guarigione*, *metamorfosi*, *miracolo*, *rimuovi maledizione* o *ristorare superiore* viene lanciato entro i 4 round della trasformazione, il soggetto torna normale, ma subisce comunque 3d6 danni.

Costo di corruzione: 1d6 danni alla Forza.

Torpore

Ammaliamento [Influenza mentale]

Livello: Ass 1, Chr 1, Mag/Str 1**Componenti:** S, M**Tempo di lancio:** 1 minuto**Raggio di azione:** Contatto**Area:** Una creatura indifesa**Durata:** 1 ora per livello**Tiro salvezza:** Tempra nega**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore pone una creatura già indifesa in uno stato offuscato e confuso che non le consente di pensare chiaramente o di intraprendere azioni. L'effetto è simile a quello di una droga. Il soggetto può essere spostato e anche costretto a camminare sulle sue gambe, se spinto, ma ignora ciò che accade attorno a sé.

Componente materiale: Una spora di fungo.

Turbine di denti

Invocazione [Male]

Livello: Bestiale 7, Mag/Str 7**Componenti:** V, S, M/FD**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Medio (30 m + 3 m per livello)**Area:** Un cilindro del raggio di 1,5 m per livello e alto 3 m per livello**Durata:** 1 round per livello**Tiro salvezza:** Riflessi dimezza**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore crea un'area opaca di energia turbinante in forma di fauci urlanti dalle zanne sguainate. Chiunque si trovi all'interno dell'area subisce 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (fino a un massimo di 10d8) dalle fauci mordenti e dalle loro zanne acuminate create magicamente. Il turbine può spostarsi su comando mentale dell'incantatore (un'azione gratuita) a una velocità di 12 metri.

Componente materiale arcana: Una manciata di denti insanguinati.

Urlo stordente

Invocazione [Male, Sonoro]

Livello: Brd 3, Demonologo 2**Componenti:** V, S, M, Droga**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** 9 metri**Bersaglio:** Tutte le creature entro il raggio di azione**Durata:** 1 round**Tiro salvezza:** Tempra nega**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore emette un urlo assordante simile a quello di un demone vrock. Ogni creatura entro l'area rimane stordita per 1 round.

Componente materiale: La piuma di un grosso uccello o di un vrock.

Droga componente: Polvere di funghi.

Veleno psichico

Abiurazione [Male]

Livello: Chr 4, Mag/Str 4**Componenti:** V, S, M/FD**Tempo di lancio:** 10 minuti**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)**Area:** Propagazione del raggio di 15 metri, o un singolo oggetto o creatura che rientri in tale area**Durata:** 1 ora per livello

L'incantatore contamina un'area, una creatura o un oggetto in modo che chiunque lanci un incantesimo di influenza mentale o di divinazione sulla creatura, sull'oggetto o all'interno dell'area in questione subisca gli effetti di un veleno psichico (vedi Tabella 3-7). L'incantatore può scegliere un qualsiasi veleno psichico di cui soddisfi i requisiti di livello minimo.

Componente materiale arcana: Un frammento di tessuto di un cervello umanoide.

Zanne del re dei vampiri

Trasmutazione [Male]

Livello: Corrotto 2**Componenti:** S, Corrotto**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Personale**Bersaglio:** Incantatore**Durata:** 1 minuto per livello

L'incantatore sviluppa delle zanne simili a quelle di un vampiro, che gli consentono di effettuare attacchi con il morso con un bonus di attacco di +10 più il proprio modificatore di Forza. Il morso dell'incantatore infligge 1d6 danni e 1 danno alla Costituzione.

Costo di corruzione: 1d6 danni alla Forza.

**OGGETTI MAGICI
MALVAGI**

Le forze dell'oscurità sono quasi sempre ben armate ed equipaggiate di strumenti vibranti di potere malvagio. Le seguenti sezioni descrivono gli oggetti magici di tutti i tipi, accomunati soltanto dall'innata malevolenza che racchiudono.

CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMATURE

Le capacità speciali di queste armature sono disponibili in aggiunta a quelle descritte nella *Guida del DUNGEON MASTER* e in altre pubblicazioni.

Interdizione della potenza demoniaca: Questa armatura incrementa il bonus di potenziamento alla Classe Armatura del portatore di +1 contro gli attacchi delle creature

di allineamento buono, o di +2 contro gli attacchi degli esterni buoni. Inoltre, conferisce un bonus di +1 a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti magici delle creature buone e un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi contrassegnati dal descrittore bene.

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *dissolvi il bene, paradiso proibito*; **Prezzo di mercato:** bonus +2.

Protezione dell'anima oscura: Colui che indossa questa armatura, se è di allineamento malvagio, subisce soltanto metà danni dagli incantesimi o dagli effetti che causano danni maggiorati alle creature malvagie, come ad esempio l'incantesimo *punizione sacra*, la capacità di punire il male di un paladino o il danno extra inferto da un'arma sacra.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *protezione dal bene*; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

Punte avvelenate: Questa capacità speciale fa uso della normale chiodatura delle armature, ma con la differenza che le punte si ritraggono entro dei compartimenti nascosti dell'armatura. Quando si allungano, nel momento in cui viene pronunciata una parola di comando, infliggono 1d6 danni perforanti (come i normali chiodi da armatura), ma le punte sono rivestite di una dose di veleno che infligge 1d3 danni alla Forza sia come danno iniziale che secondario (Temp CD 16).

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *veleno*; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

ARMATURE SPECIFICHE

Gli scudi e le armature specifiche che seguono vengono solitamente fabbricate già dotate delle qualità di seguito descritte.

Armatura dell'Imperatore del Terrore: Questa *armatura completa*+1 è dotata di quattro catene lunghe 1,5 metri collegate all'altezza della vita. Ogni catena termina con un collare di ferro adatto a chiudersi attorno al collo di un umanoide. Se un soggetto viene imprigionato al collare dal portatore dell'armatura o da qualcuno dei suoi servitori, l'armatura inizia a rivelare il suo vero potere. Ogni volta che il portatore subisce dei danni, i prigionieri legati alle catene ricevono metà del danno. Se le catene imprigionano più di una persona, la metà del danno viene suddivisa tra tutti i prigionieri. Utilizzare l'armatura quando altre persone sono attaccate alle catene è un'impresa difficoltosa. Il portatore subisce un'aggiuntiva penalità di armatura alla prova di -5, a meno che la vittima non sia controllata o soggiogata magicamente, come ad esempio grazie a un incantesimo *torpore* o *dominare persone*. Se i prigionieri sono bambini, la penalità di armatura alla prova da aggiungere è solo di -2. Se i prigionieri sono bambini soggiogati o controllati, non esiste alcuna penalità di armatura alla prova aggiuntiva da applicare.

Livello dell'incantatore: 8°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *scudo su altri*; **Prezzo di mercato:** 14.650 mo.

Armatura mutacarne: Questa *armatura di cuoio*+1, ricavata dalla pelle di un umanoide, consente al portatore di utilizzare un effetto identico a quello dell'incantesimo *alterare se stesso* a volontà.

Livello dell'incantatore: 3°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *alterare se stesso*; **Prezzo di mercato:** 13.160 mo.

Armatura di rasoi: Questa *corazza di scaglie*+2, fatta di strati su strati di lame di rasoi affilate, infligge +2d6 danni taglianti mettendo a segno una prova di afferrare quando il portatore è impegnato in lotta. Il portatore viene considerato competente nell'uso dei rasoi. Per una volta al giorno, il portatore può utilizzare un'azione standard per lanciare fino a sei lame di rasoio, che sfrecciano dall'armatura come se fossero *shuriken*+1.

Livello dell'incantatore: 3°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *arma magica*; **Prezzo di mercato:** 5.600 mo.

Difensore cupo: Per una volta al giorno, il portatore di questa *corazza di piastre*+1 può trasferire il danno subito in un attacco in mischia su un'altra creatura che non sia l'aggressore e che si trovi entro 30 metri. Se l'altra creatura supera un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16), la creatura non subisce alcun danno e il portatore del *difensore cupo* subisce danni raddoppiati.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *scudo su altri*; **Prezzo di mercato:** 11.350 mo.

CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI

Le capacità speciali di queste armi sono disponibili in aggiunta a quelle descritte nella *Guida del DUNGEON MASTER* e in altre pubblicazioni.

Ammazzapadrone: Quest'arma da mischia è custodita in un fodero, su un gancio da cintura o in qualche altro strumento che la vincola in qualche modo. Su comando di colui che porta il fodero, l'arma attacca colui che la impugna al momento usando il bonus di attacco del portatore del fodero, e il portatore viene considerato colto alla sprovvista (non è possibile sferrare attacchi furtivi, anche se il portatore del fodero è un ladro). Se l'attacco dell'arma *ammazzapadrone* va a segno, infligge danni critici. L'arma è utile contro i ladri, o quegli avversari che sono soliti disarmare e afferrare l'arma, e in congiunzione con la capacità tritacarne.

Livello dell'incantatore: 11°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *animare oggetti*; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

Assimilare forza: Ogni volta che quest'arma infligge danni, il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15), altrimenti diverrà esausto.

Livello dell'incantatore: 3°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *assimilare forza*; **Prezzo di mercato:** bonus +2.

Infame: Ogni volta che quest'arma infligge dei danni, infligge anche 1 danno infame aggiuntivo. Se l'arma mette a segno un critico, infligge 2 danni infami aggiuntivi.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *lancia infame*; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

Schiacciamidollo: Ogni volta che quest'arma infligge dei danni, infligge anche 1 danno alla Costituzione.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *spezzaossa*; **Prezzo di mercato:** bonus +3.

Sete di anime: Questa arma da mischia infligge un livello negativo ogni volta che infligge danni normali. Quando il portatore mette a segno un colpo critico con l'arma, l'arma infligge due livelli negativi e il portatore acquisisce +1d8 punti ferita temporanei e un bonus di potenziamento +2 alla Forza. I punti feriti temporanei e il bonus di potenziamento svaniscono dopo 1 ora.

Livello dell'incantatore: 17°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *risucchio di energia*; **Prezzo di mercato:** bonus +4.

Sputamaledizioni: Ogni volta che quest'arma infligge dei danni, il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15), altrimenti verrà influenzato da una maledizione che infligge una penalità morale di -4 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di caratteristica.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *scagliare maledizione*; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

Succhiasangue: Ogni volta che quest'arma infligge danni a una creatura dotata di sangue, acquisisce 1 punto sangue. Quando l'arma accumula 5 punti sangue, può infliggere 1 danno aggiuntivo a volontà di colui che la usa (usando i punti sangue). L'arma può accumulare fino a 50 punti sangue, il che consente un massimo di 10 danni aggiuntivi, da usare tutti in una volta, o da ripartire su più attacchi.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Arma-



MC

ture Magiche, *tocco del vampiro*; Prezzo di mercato: bonus +1.

Tritacarne: Quando quest'arma da mischia tagliente o perforante infligge danni a una creatura vivente, colui che la impugna può dare ordine all'arma di "tritare" il nemico come azione gratuita. In tal caso il portatore lascia andare l'arma e l'arma inizia a girare affondando nella carne dell'avversario. Ad ogni round continua ad infliggere danni come se il personaggio che la impugna avesse messo a segno un attacco. Il portatore non deve concentrarsi e non deve destinare alcun tempo o alcuna attenzione all'arma. Il portatore originario può tornare ad impugnare l'arma in qualsiasi momento usando un'azione standard. L'avversario (o un'altra creatura) può tentare di liberarsi dall'arma tritacarne superando una prova di Forza (CD 20). Se l'avversario supera la prova di Forza e ha una mano libera, diventa lui il detentore dell'arma tritacarne. In qualsiasi caso, l'arma tritacarne smette di turbinare dopo 5 round.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *animare oggetti*; Prezzo di mercato: bonus +2.

ARMI SPECIFICHE

Gli scudi e le armature specifiche che seguono vengono solitamente fabbricate già dotate delle qualità di seguito descritte.

Catena delle barriere: Questo oggetto è una *catena chiodata*+1. Se si pronuncia la parola giusta, tuttavia, da esso scaturisce un *muro di catene*. Pronunciando una seconda parola di comando, la *catena di barriere* tornerà alla sua forma di arma.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *muro di catene*; Prezzo di mercato: 29.325 mo; peso: 6,75 kg.

Coltello sacrificale: Questo *pugnale*+1 aggiunge un bo-

nus di competenza +3 alle prove di Conoscenza (religioni) richieste quando si effettua un sacrificio usando questo coltello.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:*

Creare Armi e Armature Magiche, *benedizione*;

Prezzo di mercato: 3.305 mo; Peso: 0,45 kg.

Cuore straziato: Questo *stocco*+2 infligge danni triplicati quando mette a segno un colpo critico su una creatura di allineamento buono, invece dei normali danni raddoppiati.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *influenza sacrilega*; Prezzo di mercato: 15.320 mo; peso: 1,35 kg.

Freccia del cuore degli inferi: Questa *freccia*+1, una volta scoccata, passa attraverso le creature di allineamento malvagio senza infliggere danni. Tali creature non offrono alcun bonus di copertura e non vengono conteggiate ai fini della penalità di -4 che l'arciere subisce quando tira su qualcuno impegnato in mischia.

Livello dell'incantatore: 1°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *individuazione del male*; Prezzo di mercato: 60 mo.

Freccia spettrale: Questa freccia sembra una normale *freccia*+1, ma è in realtà un proiettile di energia invisibile che infligge due livelli negativi invece di infliggere danni normali.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *forma gassosa*, *invisibilità*, *risucchio di energia*; Prezzo di mercato: 2.650 mo

Lama della guardia nera: Questa *spada lunga*+2, fatta in ferro nero e ricoperta di simboli malvagi incisi sulla lama, aggiunge +10 alla capacità di punire il bene di colui che la impugna.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *influenza sacrilega*, il creatore deve essere malvagio; Prezzo di mercato: 9.515 mo; peso: 1,8 kg.



Massacratrice macabra: Questa ascia da guerra nanica+3, solitamente realizzata da fabbri duergar, consuma completamente la forma fisica di qualsiasi creatura che riesca ad uccidere, rendendo necessario un incantesimo *resurrezione pura* per riportare la creatura in vita (*rianimare morti* e *resurrezione* non funzioneranno).

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *fuoco macabro*; **Prezzo di mercato:** 108.330 mo; **peso:** 6,75 kg.

Spada sfigurante: Questo *spadone*+2 infetta chiunque tocchi col tocco sfigurante (vedi "Malattie" nel Capitolo 2), qualora il bersaglio non superi un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14).

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *contagio*, *mantello del caos*; **Prezzo di mercato:** 78.350 mo; **Peso:** 4,5 kg.

Uccisore di angeli: Questo *spadone sacrilego*+3 costringe ogni celestiale su cui infligge dei danni a superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) per non venire distrutto.

Livello dell'incantatore: 13°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *influenza sacrilega*, il creatore deve essere malvagio; **Prezzo di mercato:** 110.350 mo; **peso:** 6,75 kg.

ANELLI

Molti potenti incantatori malvagi forgiavano anelli dai poteri sinistri che usavano personalmente o che donano ai loro temuti servitori.

Arma infame: Questo è un anello in metallo nero liscio sormontato da un piccolo rubino. Quando viene indossato, ogni attacco in mischia effettuato dal portatore infligge 1 danno infame aggiuntivo.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Forgiare Anelli, *lancia infame*; **Prezzo di mercato:** 20.000 mo.

Incantesimo infame: Se questo anello viene indossato da un incantatore, 1 danno per livello dell'incantesimo di ogni incantesimo in grado di infliggere danni è considerato danno infame. Se a subire il danno sono più creature (come nel caso dell'incantesimo *palla di fuoco*), ogni creatura subisce i danni infami in questione.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Forgiare Anelli, *lancia infame*; **Prezzo di mercato:** 15.000 mo.

Padrone: Il portatore di questo anello di ferro, decorato col simbolo di un falco appollaiato, può infliggere 3d6 danni per round come azione gratuita su chiunque porti il corrispondente anello dello schiavo. Inoltre, il portatore può scambiare messaggi con chiunque porti un anello dello schiavo (come se stesse usando un incantesimo *inviare*) per tre volte al giorno. Solitamente, un *anello del padrone* è associato a dieci anelli degli schiavi.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Forgiare Anelli, *inviare*, *rinsecchimento*; **Prezzo di mercato:** 40.600 mo (non comprende gli anelli degli schiavi; vedi sotto).

Pianto: Questo anello color grigio opaco consente al portatore di suscitare una lancinante, devastante tristezza tramite contatto. Un umanoide toccato dal portatore di un *anello del pianto* deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 11), altrimenti rimarrà inabile per 1 round, poi subirà una penalità morale di -3 al tiro per colpire, ai tiri salvezza,

alle prove di caratteristica e alle prove di abilità per 5 round. Ogni volta in cui l'anello viene usato per influenzare una creatura, il suo portatore subisce una penalità morale di -1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità per 5 round.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Forgiare Anelli, *pena*; **Prezzo di mercato:** 3.000 mo.

Schiavo: Questo anello di ferro, una volta indossato, non può essere rimosso se non dal portatore dell'*anello del padrone* (vedi sopra) ad esso associato. Il portatore è soggetto a orribili danni in grado di devastare la carne da parte del portatore dell'*anello del padrone*, e può anche scambiare con lui dei messaggi.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Forgiare Anelli; **Prezzo di mercato:** 500 mo.

VERGHE

Le verghe sono tra gli oggetti malvagi più curiosi, e spesso sono tra i migliori esempi della demoniaca creatività dimostrata dai loro creatori.

Anatema dei celestiali: Questa verga in metallo, di color rosso sangue, è lunga circa 60 cm e termina con una punta ricurva. Tutti i celestiali entro 18 metri dalla verga subiscono una penalità profana di -4 al tiro per colpire, ai danni, ai tiri salvezza e alle prove di abilità. Non esiste alcun tiro salvezza contro questo effetto, e la resistenza agli incantesimi non viene applicata.

Livello dell'incantatore: 13°; **Prerequisiti:** Creare Verghe, *desiderio limitato*, *scagliare maledizione*, il creatore deve essere un esterno malvagio; **Prezzo di mercato:** 56.000 mo; **Peso:** 1,35 kg.

Divoracarne: Questo scettro marrone è sormontato da un congegno simile a una bocca irta di zanne. Per una volta al giorno, il portatore può evocare delle orribili creature fatte di energia verdastra simili a minuscoli imp o quasit. Queste creature lacerano la carne di un bersaglio e la divorano sciamando freneticamente attorno ad esso. I divoracarne non sono creature vere e proprie, bensì effetti magici. Possono essere dissolti, ma non attaccati; gli attacchi diretti verso di loro colpiscono invece il bersaglio della verga. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) per resistere ai divoracarne. Se tale tiro salvezza viene fallito, il bersaglio subisce 3d6 danni per round per 1d6+1 round.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Verghe, *evoca mostri III*; **Prezzo di mercato:** 18.000 mo; **Peso:** 1,35 kg.

Possessione: Questa verga consente a chi la usa in modo consenziente di attirare un immondo o un fantasma malevolo dentro di sé e di lasciarsi possedere da essi. Quando la verga viene attivata, colui che la impugna viene automaticamente posseduto dalla creatura più vicina dotata della capacità di possessione, anche se tale creatura si oppone. L'identità e l'atteggiamento dello spirito più vicino vengono spesso lasciati alla discrezione del DM. La verga viene spesso usata nei rituali più innominabili di magia nera.

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Verghe, *imprigionare l'anima*, *possessore impotente*; **Prezzo di mercato:** 20.000 mo; **Peso:** 1,35 kg.

Straziante: Questa verga nera di metallo, leggermente contorta, sprigiona un cono di acido lungo fino a 9 metri. Chiunque si trovi in quest'area subisce 9d6 danni da acido (Riflessi CD 17 dimezza). La verga straziante può essere usata per tre volte al giorno.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Verghe, cono di freddo, freccia acida di Melf; **Prezzo di mercato:** 54.000 mo; **Peso:** 1,35 kg.

BASTONI

I bastoni sono potenti ricettacoli di energia malvagia, e spesso racchiudono molti degli incantesimi descritti in precedenza in questo capitolo.

Corruzione: Questo bastone, quasi al livello di un artefatto, ha l'aspetto di un vecchio bastone di legno nodoso, dal colore grigiastro vagamente malsano. La sua superficie sembra brulicare di vermi, ma si tratta soltanto di un'illusione. Il bastone consente l'uso di uno dei seguenti incantesimi.

- **Arto avvizzito** (intensificato al 6° livello, 10d8 danni, CD 19) (1 carica)
- **Contaminare** (2 cariche)
- **Desolazione** (2 cariche)
- **Moralità annientata** (1 carica, CD 16)
- **Rinsecchimento** (intensificato al 6° livello, 10d4 danni, CD 19) (1 carica)

Livello dell'incantatore: 17°; **Prerequisiti:** Creare Bastoni, arto avvizzito, contaminare, desolazione, moralità annientata, rinsecchimento; **Prezzo di mercato:** 192.000 mo; **Peso:** 2,25 kg.

Oscurità: Si dice che questo bastone sia stato creato in principio da uno stregone drow nelle profondità di un rifugio dimenticato del Sottosuolo. Ha l'aspetto di un'asta di legno liscia e inaspettatamente leggera, non è molto lungo e consente l'uso dei seguenti incantesimi.

- **Oscurità dannata** (2 cariche, CD 16)
- **Fulmine oscuro** (3d8 danni, CD 13) (1 carica)
- **Oscurità** (1 carica)
- **Oscurità profonda** (2 cariche)

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Bastoni, fulmine oscuro, oscurità, oscurità dannata, oscurità profonda; **Prezzo di mercato:** 24.000 mo; **Peso:** 2,25 kg.

Pestilenza: Questo bastone di legno è ricoperto di chiazze malsane che secernono una melma purulenta giallastra. Emanava un orribile fetore di carne marcia, ma consente l'uso dei seguenti incantesimi.

- **Contagio** (1 carica, CD 16)
- **Piaga degli insetti** (1 carica, CD 17)
- **Pustole** (2 cariche, CD 19)

Livello dell'incantatore: 11°; **Prerequisiti:** Creare Bastoni, contagio, piaga degli insetti, pustole; **Prezzo di mercato:** 70.000 mo; **Peso:** 2,5 kg.

OGGETTI MERAVIGLIOSI

I più potenti agenti del male hanno a loro disposizione anche gli oggetti che seguono, oltre a quelli descritti nella Guida del DUNGEON MASTER e in altri volumi.

Aghi perforanti del dolore: Questi tre aghi devono essere usati assieme affinché sortiscano il massimo dell'effetto. Se tutti e tre gli aghi penetrano la carne di una creatura (infliggendo 1 danno ciascuno, che non può essere guarito finché l'ago non viene rimosso), la creatura trafitta trasmetterà scariche di intenso dolore a coloro che tocca. Il tocco doloroso trasmette un effetto equivalente a quello dell'incantesimo *agonia* (Temp CD 15 nega).

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *agonia*; **Prezzo di mercato:** 3.000 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Anello corporeo dello scorno: Quando questo anello viene agganciato alla carne di un esterno malvagio perfo-

randola, consente all'esterno di mettere a segno automaticamente un critico contro un non esterno quando ottiene una minaccia di critico in un attacco.

Livello dell'incantatore: 1°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *distorcere arma*; **Prezzo di mercato:** 8.000 mo.

Bacello di vermi Vasharan: Questo oggetto è un bacello di semi, di colore grigiastro lungo circa 15 cm. Affinché il bacello di vermi Vasharan funzioni, deve essere spinto con la forza nello stomaco di un personaggio indifeso (un'azione standard), infliggendogli 3d6 danni. Nei 2d10 giorni successivi, un nugolo di vermi bianco-grigiastri cresce all'interno del bacello, nutrendosi della carne del personaggio, infliggendo 1d4 danni ogni giorno e facendo crescere parti del corpo speciali all'interno dello stomaco. Una volta che i vermi hanno terminato la crescita, il personaggio può comandarli mentalmente (un'azione di round completo) di strisciare lungo un sinuoso tubo carnoso per uscire dal suo stomaco e risalire fino al naso. Da allora in poi, e finché non ritrae il tubo (un'azione standard), l'ospite del bacello di vermi può ordinare a un verme di risalire lungo il tubo fino al naso e di scendere poi nella sua bocca attraverso le cavità nasali. Come azione standard, per tre volte al giorno, il personaggio può sputare un verme fino a 9 metri di distanza, colpendo un bersaglio nel caso metta a segno un attacco di contatto a distanza. Se un verme colpisce una creatura, affonda all'interno del suo corpo e raggiunge i suoi organi vitali. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18), altrimenti morirà 1d4 round dopo il contatto col verme. Anche se il bersaglio supera il suo tiro salvezza, subisce comunque 2d6 danni ad ogni round per 1d4 round, dopo di che il verme muore. Un incantesimo *rimuovi malattia* o *guarigione* uccide il verme parassita, pone fine al danno e al rischio di morte.

Se una creatura non è dotata di anatomia discernibile, è immune ai vermi e non può fungere da ospite per un bacello di vermi Vasharan.

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *crescita animale*, *distruggere viventi*, *fabbricare*; **Prezzo di mercato:** 35.000 mo; **Peso:** 2,25 kg.

Borsa di liquame Vasharan: Questa grossa sacca è piena di letame che rimane sempre fresco e puzzolente. Se qualcuno la svuota, la borsa perde tutti i suoi poteri. Altrimenti, uno scarafaggio gigante terrestre (vedi Capitolo 8) può essere richiamato fuori dalla borsa una volta al giorno affinché si metta al servizio del proprietario della borsa. Lo scarafaggio gigante rimane presente per 1 ora, oppure finché non viene ucciso. Obbedisce a tutti i comandi verbali del proprietario della borsa, ma non si allontana mai a più di 30 metri da essa. Se viene costretto ad andare più lontano, non risponderà più ad alcun comando, ma continuerà a sparire solo dopo che 1 ora sarà passata. A differenza degli altri parassiti, lo scarafaggio gigante che emerge da questa borsa capisce il Comune e possiede un punteggio di Intelligenza pari a 3.

Livello dell'incantatore: 3°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri II*; **Prezzo di mercato:** 3.000 mo; **Peso:** 4,5 kg.

Bottiglia del vortice a spirale: Questa sorta di arma magica rimane rinchiusa in una bottiglia di vetro finché non viene liberata. Aprendo o frantumando la bottiglia (di solito lanciandola come un'ampolla di acido o un fuoco dell'alchimista), il vortice a spirale viene liberato. Il vortice a spirale è un portale verso il Piano Etereo largo soltanto 1,25 cm. Il portale, tuttavia, ha un potere d'attrazione praticamente illimitato, e può risucchiare un unico oggetto o una creatura al suo interno a meno che questa non superi un tiro salvezza sulla Tempra (CD 30). Se la bottiglia si rompe contro qualcosa, l'oggetto sul quale si rompe diventa il bersaglio del vortice. Se la bottiglia viene aperta, allora colui

che la apre diventa il bersaglio. Il vortice a spirale può risucchiare una quantità di materia pari solo a un massimo di un cubo con spigolo di 3 metri, quindi se l'oggetto o la creatura è più grande, soltanto una parte ne viene risucchiata.

L'arma trae il suo nome perché il bersaglio attirato verso il portale viene risucchiato lungo un sentiero a spirale. Per la maggior parte delle creature viventi si tratta di una spirale rosso sangue, dato che il loro corpo viene liquefatto lungo un gorgo che si avvolge a spirale e poi risucchiato attraverso il piccolissimo portale nel giro di un istante. Gli oggetti, a meno che non si tratti di oggetti particolarmente malleabili, vengono distrutti. Le creature muoiono all'istante, a meno che non si tratti di creature amorfe (come ad esempio le melme). Anche gli oggetti e le creature sopravvissute si perdono comunque nel Piano Etereo. Il vortice a spirale scompare dopo un singolo uso.

Livello dell'incantatore: 20°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *simpatia, portale*; **Prezzo di mercato:** 19.000 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Cintura dell'Imperatore del Terrore: Se una creatura umanoide consenziente (o *dominata*, o *indifesa*) viene attaccata al portatore di questa cintura attraverso una catena e un collare (vedi l'*armatura dell'Imperatore del Terrore*), il portatore può attingere energia da quella creatura per alimentare i suoi incantesimi. La *cintura dell'Imperatore del Terrore* funziona con tutti quegli incantatori che devono preparare i loro incantesimi (compresi chierici, druidi, maghi, paladini e ranger). La cintura consente al portatore di richiamare un incantesimo preparato, anche se quell'incantesimo è stato già lanciato, purché si tratti di un incantesimo tra quelli preparati recentemente. Per ogni incantesimo richiamato, la creatura subisce danni pari al livello dell'incantesimo elevato al quadrato: un incantesimo di 1° livello infligge 1 danno, un incantesimo di 2° livello infligge 4 danni, un incantesimo di 3° livello infligge 9 danni, e così via, fino a un incantesimo di 9° livello, che infligge 81 danni. Se la creatura incatenata non ha abbastanza punti ferita da alimentare l'incantesimo desiderato, l'incantesimo fallisce e la creatura muore.

Livello dell'incantatore: 17°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere in grado di lanciare incantesimi di 9° livello; **Prezzo di mercato:** 120.000 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Collare del fanatico: Quando questo collare di ferro chiodato viene indossato da una creatura consenziente, il portatore può dominare una creatura a sua scelta, come se facesse uso dell'incantesimo *dominare mostri*.

Livello dell'incantatore: 17°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *dominare mostri*; **Prezzo di mercato:** 30.000 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Collare del veleno: Una creatura che indossa questo pesante collare aggiunge a tutti i suoi attacchi naturali un attacco aggiuntivo da veleno (Temp CD 14) che infligge 1d10 danni alla Costituzione sia come danno iniziale che come danno secondario.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *veleno*; **Prezzo di mercato:** 50.000 mo; **Peso:** 1,35 kg.

Collare del veleno virulento: Funziona come un *collare del veleno* (sopra descritto), con la differenza che è più difficile resistere al veleno di questo collare (Temp CD 20).

Livello dell'incantatore: 18°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *Incantesimi Intensificati, veleno*; **Prezzo di mercato:** 138.000 mo; **Peso:** 1,35 kg.

Collana dei demoni: Da questa collana pendono otto piccole sfere nere che possono essere facilmente rimosse (un'azione equivalente al movimento). Quando una sfera viene rimossa dalla collana e gettata a terra (o su qualsiasi al-

tra superficie dura), si infrange ed evoca un demone che rimane per 10 round. Sfere di tipo diverso evocano demoni di tipo diverso. Due sfere evocano 2d4 dretch, due evocano 1 quasit ciascuna, una evoca un succube, due evocano 1 vrock ciascuna e una evoca 1 hezrou.

Livello dell'incantatore: 17°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri IX*; **Prezzo di mercato:** 28.500 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Collettore di vermi: Questo globo Vasharan, grande appena 15 cm, sembra essere composto da un cumulo di denti e ossa. Quando viene tenuto sopra un cadavere imputrito e infestato dai vermi, attira i vermi al suo interno. I vermi possono quindi essere usati per consentire a chi impugna il globo di parlare e capire la *Lingua Oscura* (vedi Capitolo 2) per 1 minuto.

Livello dell'incantatore: 8°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *linguaggi*, il creatore deve essere malvagio; **Prezzo di mercato:** 10.000 mo; **Peso:** 2,25 kg.

Elisir della Lingua Oscura: Questo elisir consente a chi lo ingerisce di parlare e comprendere la *Lingua Oscura* come se fosse dotato del talento che porta lo stesso nome. Questo elisir infligge 1 danno alla Forza quando viene usato. L'effetto di comprensione dura 10 minuti.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *parola del terrore*; **Prezzo di mercato:** 750 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Estrattore del dolore: Questo strano strumento è composto da una lamina liscia di metallo lunga circa 15 cm e dotata di ganci uncinati sui bordi. Un sottile tubo flessibile parte dalla placca e arriva fino a un piccolo becco che può essere inserito nella maggior parte delle bottiglie, delle ampolle o in vari altri contenitori. Nell'arco della giornata questo strumento può estrarre dolore in forma liquida da una creatura torturata o in qualche modo soggetta a un tremendo dolore fisico. Questa manifestazione fisica del dolore può essere usata per infondere potere negli oggetti magici o per potenziare i propri incantesimi (vedi "Dolore come potere", nel Capitolo 2). Può anche essere usata come potente droga.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *dolore liquido*; **Prezzo di mercato:** 64.000 mo; **Peso:** 1,35 kg.

Faretra delle menzogne: Questa faretra, lunga 7,5 cm, non serve a custodire frecce o quadrelli. Va adattata attorno al polso, proprio come un braccialetto. Se il suo portatore impugna un arco o una balestra e pronuncia una menzogna, una freccia o un quadrello (il tipo appropriato all'arma) compare nella mano del portatore, pronto ad essere usato. La freccia o il quadrello permane solo per 10 round.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *creazione minore*; **Prezzo di mercato:** 12.000 mo; **Peso:** -.

Gancio pettorale del dolore sublime: Il portatore di questo monile è immune agli effetti debilitanti del dolore, come ad esempio quelli provocati da un incantesimo *cerchio di nausea*. Diventa anche immune all'incantesimo *agonia*. Non è immune ai danni effettivi descritti come dolorosi, come ad esempio quelli dell'incantesimo *occhi dello zombi*. Il gancio converte ogni forma di dolore in una sensazione piacevole. Questo oggetto non cambia le modalità o le possibilità di subire danni del personaggio, ma solo il modo con cui egli reagisce ai danni in questione.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *masochismo*; **Prezzo di mercato:** 8.000 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Gemma del veleno psichico: Quando questa gemma diventa di proprietà di una creatura, tale creatura viene avvelenata in modo che chiunque lanci un incantesimo di divinazione o di influenza mentale su di essa viene contami-

nato da un veleno psichico (vedi Capitolo 3) che infligge 1d6 danni all'Intelligenza sia come danno primario che secondario.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, veleno psichico; **Prezzo di mercato:** 28.000 mo.

Olio del lamia: Questa mistura, a quanto sembra creata da un mago lamia malvagio, rende gli oggetti magici più potenti. Quando viene applicato a un oggetto magico che richiede un tiro salvezza a un avversario, l'olio del lamia aumenta la CD del tiro salvezza di +2 se l'avversario è di allineamento buono. L'olio dura per 1 ora. L'olio è contenuto in una piccola ampolla, ed è sufficiente a rivestire un oggetto, quale che sia la sua taglia.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, dissolvi il male; **Prezzo di mercato:** 2.000 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Olio del veleno psichico: Ogni tipo di veleno psichico è riprodotto in forma di un unguento che può essere versato su una creatura, un oggetto o un'area del raggio di 7,5 metri affinché venga avvelenata.

Veleno	Tipo	Danno iniziale	Danno secondario	Livello dell'incantatore	Prezzo di mercato
Darin-tasith	Creatura	1d6 Int	1d6 Int	7°	1.400 mo
Karadrach	Creatura	1d6 Sag	1d6 Sag	7°	1.400 mo
Estadrach	Creatura	1d8 Sag	1d8 Sag	9°	1.800 mo
Stradda	Creatura o oggetto	1d6 Car	1d6 Car	8°	1.600 mo
Nishita	Oggetto	1d6 Int	1d6 Int	7°	1.400 mo
Vashita	Oggetto	1d6 Sag	1d6 Sag	7°	1.400 mo
Lanshita	Oggetto	2d6 Car	2d6 Car	11°	2.200 mo
Unlyn blu	Area	1d6 Int	1d6 Int	8°	1.600 mo
Unlyn rosso	Area	1d6 Sag	1d6 Sag	8°	1.600 mo
Unlyn ambra	Area	1d6 Car	1d6 Car	8°	1.600 mo
Unlyn viola	Area	1d6 Int	2d6 Int	10°	2.000 mo
Unlyn nero	Area	1d6 Int, 1d6 Sag, 1d6 Car	1d6 Int, 1d6 Sag, 1d6 Car	13°	2.600 mo

Livello dell'incantatore: Vedi sopra; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere almeno di 13° livello **Prezzo di mercato:** Vedi sopra; **Peso:** 0,9 kg.

Pietra d'altare oscura: Questo frammento di granito nero, se utilizzato come un altare o parte di un altare, può essere usato, a comando, per assorbire l'anima di una vittima sacrificata sull'altare. L'anima viene imprigionata come in una gemma facente parte dell'incantesimo *intrappolare l'anima*. Può essere richiamata e utilizzata nei vari modi descritti nella sezione "Anime come potere", nel Capitolo 2. Una pietra d'altare oscura può contenere soltanto un'anima alla volta.

Livello dell'incantatore: 17°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, intrappolare l'anima; **Prezzo di mercato:** 150.000 mo; **Peso:** 45 kg.

Pipa dell'afflizione: Questa lunga pipa da fumatore, una volta riempita di tabacco e accesa, può creare una nube del raggio di 1,5 metri che permane per 3d8 minuti, una volta al giorno. La nube permane sul posto per tutta la durata del suo effetto, a meno che non venga rimossa da una forza magica come ad esempio *folata di vento*. Chiunque si trovi all'interno della nube, fatta eccezione per il fumatore, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17), altrimenti subirà una penalità morale di -4 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di caratteristica per i 10 round successivi.

Livello dell'incantatore: 3°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, ondata di afflizione; **Prezzo di mercato:** 3.000 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Sbarre da lingua dell'alito infernale: Queste barrette dorate, da applicare perforando la propria lingua, trasformano l'alito che passa attorno a loro in un getto di fuoco infernale lungo 15 metri per tre volte al giorno. Il fuoco infernale infligge 3d6 danni sacrileghi (e non da fuoco). Non è consentito alcun tiro salvezza.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, fuoco infernale; **Prezzo di mercato:** 35.000 mo; **Peso:** -.

Simbolo di Demogorgon: Questo simbolo sacrilego,



dedicato al Principe dei Demoni, è riprodotto su un amuleto che conferisce un bonus di potenziamento +2 alla Saggezza e consente al proprietario di lanciare *maledizione marcescente di Urfeetra* senza alcun costo di corruzione. L'incantatore deve comunque preparare l'incantesimo normalmente; se non prepara i suoi incantesimi, questo aspetto del simbolo non può essere utilizzato.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *maledizione marcescente di Urfeetra*; **Prezzo di mercato:** 10.000 mo; **Peso:** - kg.

Spina del paradiso: Nonostante la sua punta acuminata, questa spina color verde scuro delle dimensioni di un pugnale non è efficace come arma, essendo troppo fragile. Tuttavia, quando si spezza contro la carne di un esterno di allineamento buono (è necessario un attacco di contatto), sprigiona una terribile energia che stordisce il bersaglio per 1d4 round (non è concesso alcun tiro salvezza, ma la resistenza agli incantesimi viene applicata).

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *parola del potere stordire*, il creatore deve essere malvagio; **Prezzo di mercato:** 4.550 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Tavolo della tortura insostenibile: Questo strumento di tortura, se usato su una vittima, conferisce un bonus di +10 alle prove di Intimidire effettuate dal torturatore.

Livello dell'incantatore: 1°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *incuti paura*; **Prezzo di mercato:** 3.000 mo; **Peso:** 123,75 kg.

Teschio della paura: Questo teschio d'ebano è costruito in modo da poter essere montato su un'armatura, sull'asta di un'arma, su un bastone o su un palo. Conferisce a colui che lo impugna o che lo porta con sé un'aura di paura in modo che chiunque gli si avvicini a meno di 3 metri subisca l'effetto di un incantesimo *paura* (Volontà CD 16 nega). Il portatore o colui che lo impugna può attivare o disattivare l'aura a volontà, usando una parola di comando.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *paura*; **Prezzo di mercato:** 70.000 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Uncino della dissoluzione: Questo uncino ricurvo di metallo è lungo circa 22,5 cm. Se viene affondato su un avversario indifeso, l'avversario si disintegra lentamente nel giro di 3 round (Temp CD 22 nega). Questa capacità funziona sia sugli oggetti organici inanimati che sulle creature. Può essere usato per tre volte al giorno.

Livello dell'incantatore: 15°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *muro di catene*; **Prezzo di mercato:** 14.400 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Vaso di fanghiglia: Questo piccolo vaso nero è dotato di un coperchio rimuovibile e di un'impugnatura in ferro. Se il vaso viene riempito d'acqua e vi viene inserito un piccolo quantitativo di materia organica in putrefazione (un topo morto, una mano recisa o qualcosa di taglia analoga), nel giro di 24 ore al suo interno nascerà una chiazza di fanghiglia verde. Versando con cautela il contenuto del vaso (un'azione standard), il proprietario del vaso di fanghiglia potrà collocare la chiazza di fanghiglia dove meglio crede. Tuttavia, non dispone di alcun controllo o di alcuna immunità speciale sulla fanghiglia.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri IV*; **Prezzo di mercato:** 11.200 mo; **Peso:** 2,25 kg.

Vergine di ferro della preservazione: Questo strumento di tortura, simile a una bara, è rivestito di punte acuminate che perforano la carne di chiunque vi venga collocato dentro. Infligge 1d6 danni per round al prigioniero al suo interno. Tuttavia, allo stesso tempo cura anche 1d6 danni per round, ma solo se si tratta di danni inferti dalle proprie punte. Quindi il prigioniero rinchiuso al suo interno

non muore in fretta, nonostante il dolore costante e le terribili ferite che si aprono in continuazione sul suo corpo per poi essere subito curate.

Livello dell'incantatore: 11°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *guarigione*; **Prezzo di mercato:** 7.000 mo; **Peso:** 247,5 kg.

ARTEFATTI

I seguenti artefatti malvagi (minori e maggiori, oltre che gli speciali marchingegni diabolici e congegni demoniaci) possono conferire alle campagne di alto livello un tocco particolarmente malvagio.

ARTEFATTI MINORI

Anche se questi artefatti non sono tra i più potenti, ogni artefatto minore supera di gran lunga in potenza qualsiasi oggetto meraviglioso.

Anello dell'Imperatore del Terrore: Questo anello nero è stato ricavato da un unico pezzo di ossidiana ed è decorato con il simbolo di una catena. Se un umanoide di almeno 10° livello viene ucciso in un determinato giorno dal portatore di questo anello, il portatore non subisce alcuna penalità per l'armatura indossata (nessuna penalità di armatura alla prova, nessun bonus massimo di Destrezza alla Classe Armatura, nessuna probabilità di fallimento degli incantesimi e nessun movimento ridotto). Il portatore dell'anello acquisisce gli effetti di un incantesimo *libertà di movimento* per le 24 ore successive.

Livello dell'incantatore: 16°; **Peso:** -.

Armatura kython: Questa armatura assomiglia a un kython adulto morto (vedi Capitolo 8), ma ha solo due braccia. Se un portatore riesce a inserirsi al suo interno, l'armatura si fonde attorno a lui, ma potrà essere rimossa in seguito. L'armatura è un'armatura completa+3 e consente al portatore di usare le armi dei kython come se fosse uno di loro. Inoltre, l'armatura consente al portatore di usare i suoi arti (che infliggono 1d8 danni) come se fossero armi naturali, e aggiunge un bonus di +10 a qualsiasi tentativo che il portatore effettua per camuffarsi da un kython adulto vero e proprio.

Livello dell'incantatore: 16°; **Peso:** 22,5 kg.

Balestra Vasharan: È possibile caricare e fare fuoco con questa balestra pesante+4 come se fosse una balestra leggera. Un qualsiasi quadrello sparato da essa viene considerato automaticamente un quadrello assassino degli umani (l'equivalente di una freccia assassina).

Livello dell'incantatore: 17°; **Peso:** 1,8 kg.

Bastone della malizia: Questo bastone lungo 1,80 metri di legno nero indurito sviluppa una patina rossastra, simile a una vecchia crosta, che si rivela solo di notte. Ogni punta del bastone termina con la punta acuminata di una lancia; il bastone della malizia può essere usato come un bastone ferrato sacrilego+3 o come una lancia corta sacrilega+3 in combattimento. Come tutti i bastoni, dispone di 50 cariche che possono essere usate per potenziare i seguenti incantesimi.

- *Agonia* (1 carica, CD 17)
- *Distruzione* (1 carica, CD 21)
- *Fermare il cuore* (1 carica, CD 18)
- *Influenza perversa* (15d8 danni, CD 23) (2 cariche)
- *Pestilenza* (2 cariche, CD 22)
- *Scagliare maledizione superiore* (1 carica, CD 21)
- *Spezzaossa* (1 carica, CD 16)

Quando tutte le cariche sono state consumate, il bastone scompare, per poi riapparire, completamente ricaricato, in qualche altro luogo del multiverso.

Livello dell'incantatore: 20°; **Peso:** 2,25 kg.

Lacrime di angelo: Queste lacrime, solidificate fino a diventare di cristallo, analogamente al sangue di angelo non sono state create da nessun incantatore. Sono invece state raccolte in quei luoghi in cui gli angeli hanno provato pena o dolore, grazie a qualche oscuro procedimento dimenticato da tempo. Le creature malvagie hanno imparato a trasformare le lacrime di angelo in armi da lanciare simili alle pietre (funzionano bene anche con le fionde). Questi oggetti sono talmente maledetti che infliggono 3d6 danni a qualsiasi creatura che colpiscano, il bersaglio viene considerato automaticamente esausto e deve inoltre superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18), altrimenti subirà un risucchio di 1d8 danni alla Forza.

Livello dell'incantatore: 20°; Peso: 0,22 kg.

Lama di mezzanotte: Questa spada bastarda+5 è sacrilega, tritacarne e schiacciamidollo, ma soltanto di

notte. Di giorno dispone solo di un bonus di potenziamento +5. Inoltre, la lama di mezzanotte deve essere usata per versare il sangue di almeno una creatura di taglia Media o superiore una volta per notte, altrimenti perderà tutte le capacità e diventerà una spada bastarda maledetta-4. In tal caso, le sue capacità possono essere recuperate, ma soltanto se usata per uccidere una creatura di taglia Media o superiore, di notte, con la penalità di -4.

Livello dell'incantatore: 15°; Peso: 4,5 kg.

Pietra demoniaca: Questa roccia scura del diametro di 5 cm è la forma di una creatura demoniaca con le ali da pipistrello ripiegate sulla schiena. È semitrasparente e racchiude al centro qualcosa di scuro che sembra muoversi. Di tanto in tanto sembra bisbigliare. Se qualcuno ascolta attentamente, il sussurro può essere compreso, ma si tratta di un'incitazione empia e malvagia a commettere qualche azione orribile. Il proprietario acquisisce immediatamente un bonus di fortuna +1 al tiro per colpire, alle prove di abilità e ai tiri salvezza.

Dopo un giorno di stretta vicinanza alla pietra (entro 1,5 metri), un personaggio dovrà superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15), altrimenti dovrà fare ciò che la pietra comanda e diventerà di allineamento caotico malvagio. Se il tiro salvezza viene superato, sarà comunque necessario superare ulteriori tiri salvezza ogni giorno, la cui CD aumenterà di +1 ogni volta.

Un personaggio diventato caotico malvagio a causa di una pietra demoniaca tenderà a commettere azioni orribili e a comportarsi in modo particolarmente spregevole e sadico. Una volta diventato caotico malvagio (oppure se era già malvagio in origine), il personaggio non deve continuare a tenere con sé la pietra per beneficiare del bonus di fortuna. Il bonus perdura finché la pietra non viene distrutta (durezza 4, 10 pf, CD per romperla 24), o finché qualcun altro non cede alla tentazione, fallendo il tiro salvezza sulla Volontà e trovandosi nelle vicinanze.

Quando un personaggio diventato malvagio a causa di una pietra demoniaca perde il suo collegamento con essa (sia che venga distrutta che se trovi un nuovo proprietario), rimane consapevole di ogni azione malvagia che ha commesso e spesso cade in preda a un profondo sconforto.

Livello dell'incantatore: 20°; Peso: 0,22 kg.

Rapsodia di dolore: Questi orecchini dal nome strano consentono al portatore di agire come se fosse perennemente sotto l'effetto contemporaneo degli incantesimi *masochismo* e *sadismo*. Inoltre, il portatore è immune agli effetti debilitanti del dolore, come ad esempio quelli inflitti da un simbolo di dolore, anche se avverterà comunque il dolore subito.

Livello dell'incantatore: 16°; Peso: -.

Sangue di angelo: Questo fluido è contenuto in un'ampolla. Non è in realtà un oggetto magico vero e proprio (non è stato creato da nessuno). Si tratta proprio del sangue di un celestiale, raccolto e conservato nel corso di un rituale speciale. Il liquido infligge 5d6 danni da acido se lanciato come arma a spargimento, ma solo contro le creature diverse dai celestiali.

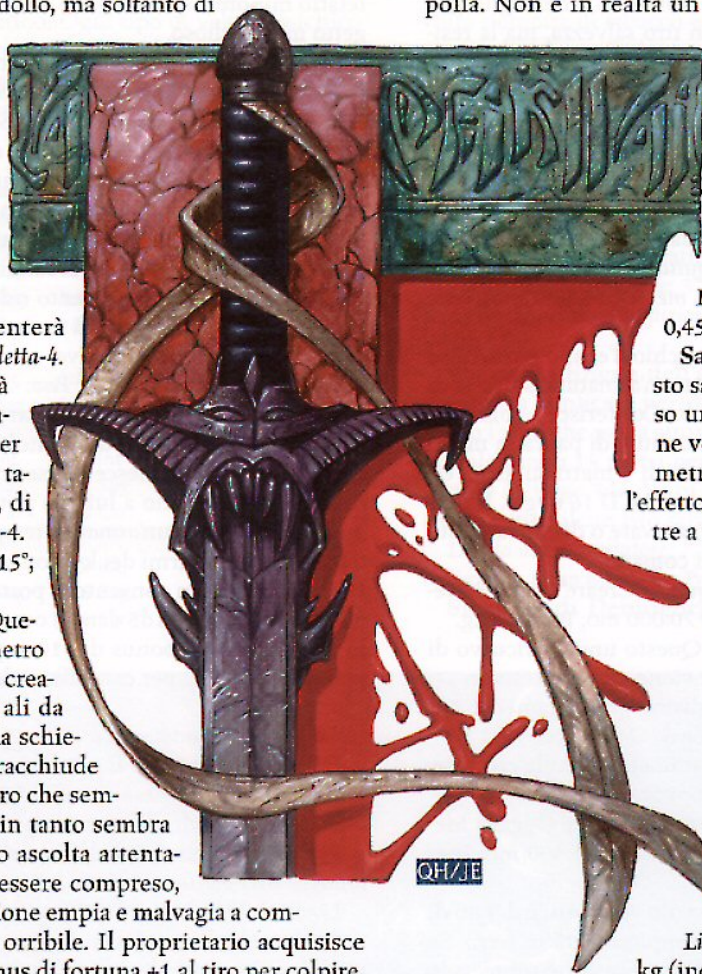
Livello dell'incantatore: 20°; Peso: 0,45 kg (inclusa l'ampolla).

Sangue di demone: Quando questo sangue nerastro, raccolto attraverso uno speciale rituale sacrilego, viene versato su un'area del raggio di 30 metri, l'area viene considerata sotto l'effetto di un incantesimo *profanare*. Oltre a questo, nulla di naturale crescerà mai più in quell'area.

Livello dell'incantatore: 20°; Peso: 0,45 kg (inclusa l'ampolla).

Sangue di diavolo: Quando questo liquido nerastro viene usato per rivestire una lama, diventa un veleno che ha effetto per i successivi 13 colpi che l'arma sferra. Il veleno (Temp CD 20) infligge 1d6 danni alla Forza come danno iniziale e 2d6 danni alla Forza come danno secondario.

Livello dell'incantatore: 20°; Peso: 0,45 kg (inclusa l'ampolla).



MARCHINGEGNI DIABOLICI E CONGEGNI DEMONIACI

Questa categoria speciale di artefatti minori comprende alcune macchine create sui Piani Inferiori (vedi Capitolo 7). Questi strumenti sono alimentati dal dolore, dalle anime o da entrambe le forme di energia (vedi "Anime come potere" e "Dolore come potere", nel Capitolo 2).

Calderone di Generazione degli Zombi: I diavoli che hanno creato questo congegno avevano l'intenzione di produrre non morti in grandi quantità. Questo artefatto è una massa di strani tubi e contenitori in vetro colmi di liquido ribollente che convergono tutti verso un gigantesco calderone nero del diametro di 3,9 metri. Quando nel calderone vengono immersi cinquanta cadaveri di taglia Media e il calderone viene riempito di strane sostanze chimiche assieme a una singola dose di dolore liquido, i contenuti del calderone iniziano a cuocere e a bollire per 24 ore. Poi, dei gigante-

schii perni orizzontali riversano sul terreno 4d12 zombi di taglia Media. Non tutti i cadaveri diventano degli zombi, poiché molti vengono liquefatti o macerati nel corso del procedimento. Gli zombi obbediscono ai comandi di qualsiasi diavolo presente nei primi 3 round della loro creazione.

Il calderone possiede durezza 10, 250 pf e una CD per romperlo di 35. Tuttavia, le parti in vetro e i tubi possono essere rotti molto più facilmente (durezza 1, 20 pf, CD per romperli 12).

Livello dell'incantatore: 16°;
Peso: 2.250 kg.

Fossa del Dolore: Un calderone di metallo largo 3 metri e profondo 6 contiene alcune sanguisughe giganti e funge da strumento di ingegneria biologica. La *Fossa del Dolore*, una creazione degli immondi neutrali malvagi conosciuti come gli yugoloth, serve ad estrarre dolore liquido dalle sue vittime. La fossa può contenere fino a cinque creature di taglia Media o inferiore.

Gli yugoloth gettano le vittime nella fossa, dove delle sanguisughe lunghe 30 cm (da considerare come dei millepiedi mostruosi Minuscoli) si avvinghiano a loro, infliggendo un dolore tremendo e risucchiando tale dolore in forma liquida. Un sottile cordone ombelicale collega ogni sanguisuga a una sacca di conservazione sul fianco del cilindro. Ogni sanguisuga estrae una dose di dolore liquido da una sanguisuga nel corso della giornata, per poi inviarla nella sacca di conservazione, che può contenere fino a cento dosi. Una volta che il liquido è stato estratto e immagazzinato, la sanguisuga divora la vittima. Due scale salgono fino al bordo del calderone e una passerella larga 30 cm circonda il suo bordo sulla cima. Per risvegliare le sanguisughe, una singola dose di dolore liquido deve essere versata nel calderone all'inizio della giornata.

Il cilindro in sé ha durezza 10, 300 pf e una CD per romperlo di 35. La sacca di conservazione può essere distrutta più facilmente (durezza 1, 30 pf, CD per romperla 15).

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 3.600 kg.

Macchina degli Innesti Demoniaci: Questa macchina è una grossa massa di tubi di metallo, ingranaggi, bracci e

ruote che girano e si muovono in silenzio. Il macchinario è coperto sul lato frontale da una grossa lastra di metallo forgiata a forma di volto mostruoso ghignante, con la bocca spalancata. Oltre la bocca, sono visibili i meccanismi interni del macchinario. Il congegno è in parte macchina e in



parte demone: in esso è stata infusa un'essenza immonda, e la magia nera è il potere che lo alimenta. Il macchinario viene usato per innestare parti demoniache sui corpi delle vittime, consenzienti o meno che siano.

Chiunque si trovi entro 1,5 metri dalla bocca aperta deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15), altrimenti verrà afferrato da un'appendice simile a una lingua e trascinato all'interno della macchina.

Nelle viscere della macchina, il corpo della vittima viene tagliato, bruciato, trafitto e lacerato. Queste operazioni infliggono 6d6 danni alla vittima nel giro di 1 round. Nel round successivo (se il personaggio è ancora vivo), nel suo corpo vengono infuse carne ed essenza demoniache, che gli guariscono 5d6 punti ferita. Al terzo round, il personaggio viene sputato fuori con una nuova aggiunta demoniaca innestata su di sé (si usa la tabella seguente).

dd%	Innesto demoniaco
01-25	Braccio sinistro. Il braccio è lungo e flessibile, come un tentacolo, e termina con un rozzo artiglio a tre dita. Funziona come un'arma naturale che infligge 1d4 danni più il bonus di Forza del personaggio. Le armi usate con questa mano subiscono una penalità di -2 al tiro per colpire. Per una volta al giorno, il dardo può generare <i>dardo incantato</i> come l'omonimo incantesimo lanciato da un incantatore di 5° livello.
26-55	Braccio destro. Il braccio è robusto e muscoloso, e termina con una mano artigliata. Il braccio conferisce un bonus di +2 alla Forza. Come arma naturale, il braccio infligge 1d6 danni più il bonus di Forza del personaggio.
56-70	Gambe robuste e muscolose. Il personaggio acquisisce un bonus di +2 al punteggio di Costituzione.
71-85	Gambe agili e snelle. Questo innesto aumenta la velocità del personaggio di 3 metri quando non indossa armature pesanti o non trasporta un carico pesante. Il personaggio acquisisce un bonus di competenza +5 alle prove di Saltare e Scalare.
86-100	Famiglio. Un famiglio demoniaco, un piccolo volto con un'espressione maligna, viene innestato sulla spalla, sulla schiena, sullo stomaco o sul palmo della mano. Il volto possiede Intelligenza 12, Saggezza 9 e Carisma 6. Se il personaggio è un mago, il volto può insegnargli un nuovo incantesimo per ogni livello di incantesimo conosciuto. Se il personaggio è un incantatore, il famiglio gli conferisce un bonus intrinseco di +2 al punteggio di caratteristica con cui il personaggio determina gli incantesimi bonus.

I personaggi di allineamento buono con un innesto demoniaco devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) ogni giorno, altrimenti subiranno 1d3 danni alla Saggezza, poiché l'innesto li condurrà lentamente alla follia.

I personaggi di allineamento non malvagio devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) ogni giorno, altrimenti soccomberanno alla tentazione di commettere un'azione malvagia, scelta dal DM. Col tempo, questo potrebbe condurre a un cambio di allineamento.

Quando i personaggi dotati di innesti demoniaci hanno a che fare con PNG non malvagi, subiscono una penalità di circostanza -6 a tutte le prove basate sul Carisma, come ad esempio Diplomazia e Raggirare.

La macchina non lavora mai sullo stesso personaggio una seconda volta. Per rimuovere un innesto demoniaco è necessario recidere l'arto e subire 6d6 danni. Per far ricrescere l'arto originario è necessario un incantesimo *rigenerazione*.

La *Macchina degli Innesti Demoniaci* ha una durezza di 10.200 pf e una CD per romperla di 35. Una vittima all'interno della macchina può effettuare un attacco con un'arma leggera, o può lanciare un incantesimo, se supera una prova di concentrazione basata sui danni subiti. La macchina può

contenere due vittime alla volta, ma soltanto vittime di taglia Grande o inferiore. Ogni innesto demoniaco richiede che la macchina venga nutrita con un'anima.

Livello dell'incantatore: 18°; *Peso:* 1.125 kg.

ARTEFATTI MAGGIORI

Questi oggetti malvagi sono tra i più potenti in tutto il cosmo.

Ampolla di Ferro di Tuerny lo Spietato: Tuerny lo Spietato era un potente incantatore che uccise la famiglia reale di un antico regno per poterne reclamare il comando. Soggiogò il potente esercito del regno e poi mosse guerra alle terre vicine. Tuerny iniziò a evocare demoni, ma senza avere la capacità sufficiente a controllarli. Gli immondi devastarono le terre circostanti, e minacciavano di fare altrettanto col suo regno, e così Tuerny credè uno strumento in grado di imprigionarli e controllarli. Il suo piano funzionò, e grazie a quello strumento Tuerny divenne ancora più potente, finché un giorno i demoni all'interno dell'ampolla non riuscirono a liberarsi e non reclamarono la sua anima.

L'*Ampolla di Ferro* è un oggetto piccolo e lineare, anche se il suo tappo è scolpito e decorato con rune di potere. Contiene 1d4 demoni quando viene trovata per la prima volta. Si usa la tabella sottostante per determinare il tipo di demoni:

d%	Demoni
01-40	Clabrezu
41-80	Nalfeshnee
81-95	Marilith
96-100	Balor

Quando l'*Ampolla di Ferro* viene stappata, il proprietario può ordinare a uno dei demoni di uscire per 8 ore (nel qual caso il demone tornerà nell'ampolla) o finché non verrà ucciso. Nel corso di questo periodo, il proprietario dell'ampolla può controllare tutte le azioni del demone. Nessun demone può essere richiamato per più di una volta alla settimana.

È possibile aggiungere altri demoni all'ampolla. Il demone bersaglio deve trovarsi a meno di 9 metri e il proprietario dell'ampolla deve pronunciare una parola di comando (un'azione standard) per tentare di imprigionarlo. Per superare la resistenza agli incantesimi di un demone (se il demone ne è dotato), il proprietario può effettuare una prova usando il livello dell'incantatore dell'ampolla (30°). Poi il demone deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20), altrimenti verrà risucchiato nell'ampolla. L'*Ampolla di Ferro* può contenere fino a cento demoni. Quando un nuovo demone viene imprigionato nell'ampolla, l'ampolla deve essere necessariamente stappata, e in quell'occasione 1d4 altri demoni tenteranno di fuggire dall'ampolla. Per evitare tali fughe, il proprietario dell'ampolla deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20 + 1 per demone nell'ampolla). Se un demone fugge, si rivolta contro il proprietario dell'ampolla e tenta di ucciderlo.

Ogni volta che un demone viene richiamato dall'ampolla, il proprietario deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20 + 1 per ogni tiro salvezza effettuato in precedenza contro l'ampolla +1 per ogni demone in essa contenuto), altrimenti diventerà di allineamento caotico malvagio. Inoltre, ogni volta dovrà anche superare una prova di livello dell'incantatore usando il livello dell'incantatore dell'ampolla, e cioè il 30° (CD 10 + 1 per ogni tiro salvezza effettuato in precedenza contro l'ampolla +1 per ogni demone in essa contenuto), altrimenti il demone richiamato verrà liberato e si rivolterà contro il proprietario dell'ampolla. Se i demoni dell'ampolla riescono a uccidere il proprietario,

si impadroniscono immediatamente della sua anima e la portano nell'Abisso per farne una larva.

Bacchetta di Orcus: Questa verga nera, costruita in ferro e in ossidiana, è sormontata dal teschio di un eroe umano ucciso da Orcus. Se impugnata in mischia, funziona come una *randello grande caotico sacrilego+6*. Se la bacchetta tocca una qualsiasi creatura che non sia un esterno, o un esterno con meno di 15 DV, il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 25), altrimenti morirà immediatamente. Anche chiunque tocchi la bacchetta contro il volere di Orcus deve superare il tiro salvezza, altrimenti morirà. Le armi dotate di un bonus di potenziamento +6 si trovano oltre la portata di molti creatori di oggetti, ma sotto ogni altro aspetto seguono le regole relative alle armi magiche.

Le bacchette conferiscono inoltre un bonus di deviazione +5 alla Classe Armatura di colui che la impugna in qualsiasi momento. Infine, colui che impugna la bacchetta può fare ricorso ai seguenti poteri per una volta al giorno, come incantesimi lanciati da un incantatore di 20° livello: *agnia*, *evoca mostri VII* (CD 18), *influenza perversa* (15d8 danni, CD 23), *morsa di Orcus* (CD 18), *nascita di un bodak*, *potenza abissale e richiamare incubo*.

Rasoio Ala d'Angelo: Questa lama lunga e sottile non è stata ricavata dalle ali di un angelo, ma è stata affilata su di esse: affilata sulle ali dei celestiali morti o fatti prigionieri. Questo orribile processo, effettuato dal signore della guerra elfico Urgatil prima di scendere in battaglia contro gli eserciti dei draghi d'oro, affina la lama fino a renderla incredibilmente sottile. Il *Rasoio Ala d'Angelo* è una *spada lunga vorpal+3* che ignora qualsiasi riduzione del danno e qualsiasi durezza. È in grado di tagliare anche un *muro di forza* o altri effetti analoghi.

Roccia della Morte: Si dice che questo oggetto sia il cuore di un signore dei demoni o di un semidio malvagio, rimosso dal suo petto nel corso di una terribile battaglia con una donna dotata di poteri celestiali, in cerca di vendetta per i torti subiti per mano del malvagio e del suo culto. La *Roccia della Morte* è una rozza pietra nera delle dimensioni di un pugno, che pulsa come un cuore.

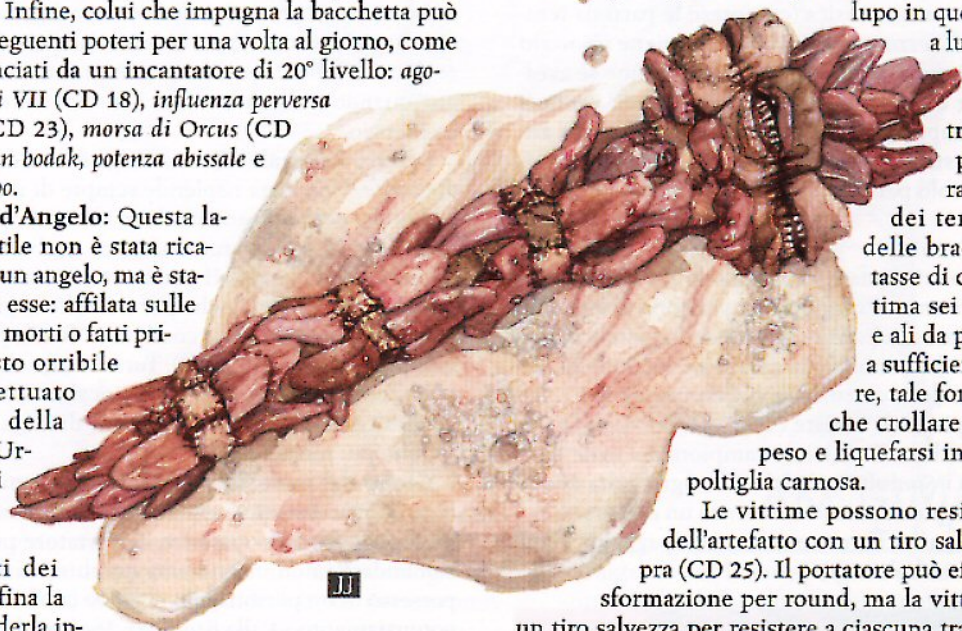
Chiunque possieda la *Roccia della Morte* acquisisce le capacità magiche di uno stregone di livello pari al proprio. Il personaggio conoscerà però soltanto incantesimi della scuola di Necromanzia. Se il personaggio è già uno stregone, i nuovi incantesimi conosciuti e gli incantesimi extra al giorno vanno ad aggiungersi ai propri.

La *Roccia della Morte* ha una sola controindicazione. Per una volta alla settimana, il più caro compagno o la persona amata dal portatore della *Roccia della Morte* viene automaticamente ucciso e trasformato in uno zombi che si mette al suo servizio. Il proprietario può rinunciare alla *Roccia della Morte* per evitare ciò (oppure potrebbe esaurire i compagni o le persone amate), ma poi la *Roccia della Morte* svanirà via immediatamente.

Rovina della Carne: Questo bastone corto è fatto di lingue umane cucite assieme a un'estremità. Le lingue sono parzialmente animate, e così a volte il bastone si piega e si muove di sua volontà. *Rovina della Carne* è stato posseduto

da un nalfeshnee particolarmente perverso e potente di nome Taptheon, che vive in un luogo chiamato la Fortezza dell'Indifferenza. È stato anche impugnato dalle mani di un despota mortale chiamato Multheasan, un umano innamorato delle sue due figlie. Piuttosto che imporre il suo amore alle figlie, egli usò il potere della *Rovina della Carne* per ripulmare i suoi prigionieri e i suoi schiavi con le fattezze delle sue figlie, per poter fare di loro ciò che voleva.

L'artefatto consente a colui che lo impugna di plasmare la carne di una creatura, allo stesso modo di un incantesimo *metamorfosi*, fatta eccezione per il fatto che è possibile conferire al soggetto qualsiasi forma che il possessore del bastone possa immaginare, che tale forma esista o meno. Se viene impressa una forma insostenibile o impossibile, creata senza riflettere attentamente, la creatura muore e basta. Ad esempio, il possessore potrebbe cambiare la forma di un



lupo in quella di un umano a lui noto. Poi, usando la *Rovina della Carne*, potrebbe dargli una pelle umana nerastra e violacea e dei tentacoli al posto delle braccia. Ma se tentasse di conferire alla vittima sei zampe da ragno e ali da pipistrello grandi a sufficienza da farlo volare, tale forma non farebbe che crollare sotto il proprio peso e liquefarsi in un ammasso di poltiglia carnosa.

Le vittime possono resistere all'effetto dell'artefatto con un tiro salvezza sulla Tempra (CD 25). Il portatore può effettuare una trasformazione per round, ma la vittima ha diritto a un tiro salvezza per resistere a ciascuna trasformazione. Se la creatura viene trasformata in qualcosa di già esistente (come descritto nell'incantesimo *metamorfosi*), tale uso conta come un'unica trasformazione. Aggiungere o rimuovere sistematicamente varie parti del corpo conta come un cambiamento per ogni aggiunta o rimozione, a meno che non vengano fatte trasformazioni multiple analoghe (come ad esempio rimuovere entrambe le mani di un ogre o trasformare tutti i denti di un drago in una fila di corte e tozze dita).

Verga di Rubino di Asmodeus: Questo scettro risplende di un'avida luce aliena e seducente. Alcuni affermano che soltanto in termini di gemme, la verga valga più di un milione di monete d'oro. Si tratta, tuttavia, anche di un'arma dotata di un incredibile potere malvagio. Se usata in mischia, funziona come in *randello grande sacrilego+6* che scaglia un incantesimo *infliggi ferite critiche* (lanciato al 20° livello) su chiunque tocchi (Volontà CD 19 dimezza). Anche chiunque tocchi la verga contro la volontà di Asmodeus subirà l'effetto di *infliggi ferite critiche*. Le armi dotate di un bonus di potenziamento +6 si trovano oltre la portata di molti creatori di oggetti, ma sotto ogni altro aspetto seguono le regole relative alle armi magiche.

La *Verga di Rubino* possiede anche numerose capacità soprannaturali, che funzionano come gli incantesimi lanciati da un incantatore di 20° livello. Le seguenti capacità sono utilizzabili a volontà da Asmodeus, e una volta al giorno da chiunque altro.

- *Linea di fulmini:* Lunga 45 metri, larga 3 metri, infligge 20d6 danni da elettricità (Riflessi CD 23 dimezza).

- *Linea di acido*: Lunga 90 metri, larga 1,5 metri, infligge 20d6 danni da acido (Riflessi CD 23 dimezza).
- *Cono di freddo*: Lungo 22,5 metri, infligge 20d6 danni da freddo (Riflessi CD 23 dimezza).
- *Aura di potenza*: Chiunque tenti di effettuare un attacco in mischia contro il portatore deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20), altrimenti dovrà prostrarsi a terra e rimanere indifeso per 1 round.
- *Estasi di Nessus*: Quando questa capacità viene attivata, il portatore viene immediatamente avvolto da un muro di forza sferico del raggio di 1,5 metri e l'area del raggio di 15 metri attorno alla sfera (ma non al suo interno) diventa un campo anti-magia. Questo effetto dura per 3 round. Al primo round, il detentore viene automaticamente purificato da qualsiasi incantamento indesiderato. Nel secondo round, il detentore viene purificato da qualsiasi malattia, veleno o menomazione fisica (comprese le parti da tempo perdute). Nel terzo round, il detentore viene riportato al massimo dei punti ferita e si sente forte come se avesse riposato per un giorno intero, riacquistando i propri incantesimi e capacità magiche di conseguenza (ma anche Asmodeus stesso può beneficiare di questa forma di riposo magico solo per una volta al giorno).

Simboli reali del male

Questi tre particolari artefatti racchiudono un enorme potere... che diventa ancora maggiore se vengono usati assieme. In antichissime ere passate, prima dell'avvento dell'umanità e forse anche prima della creazione del mondo, gli dei dell'oscurità e della corruzione collaborarono per equipaggiare un campione da inviare contro gli dei della luce e i signori dell'equilibrio. Da allora, i campioni del male hanno sempre usato i *Simboli Reali del Male*, ogni volta che si presentava una disputa da risolvere contro un campione del bene o della neutralità altrettanto ben equipaggiato (ogni fazione ha i suoi simboli reali).



Forse nel presente questi scontri tra campioni non avvengono più, e i vari simboli reali sono caduti nelle mani dei mortali. Tuttavia, a volte gli dei del male controllano ancora la sorte degli oggetti che crearono molto tempo addietro. Sono passati interi millenni dall'ultima volta in cui i *Simboli Reali del Male* vennero usati dallo stesso essere.

Corona del Male: Questa corona di ferro è rozza e irregolare. È stata forgiata in modo da assomigliare a un cerchio di fiamme nere che si leva dalla testa del portatore. Quando una creatura malvagia indossa la corona, la sua testa viene avvolta da fiamme rosse e nerastre che occultano le sue fattezze. Il portatore acquisisce immunità al fuoco, un bonus di potenziamento +4 alla Forza, un bonus di deviazione +4 alla Classe Armatura e resistenza agli incantesimi 20. Può usare *sguardo snevate* a volontà come capacità magica e può usare le capacità magiche seguenti per tre volte al giorno: *creare non morti*, *fuoco infernale* e *muro di fuoco*. Tutte le capacità magiche vengono considerate lanciate da un incantatore di 20° livello. Il portatore può pronunciare solo menzogne quando indossa la corona, quindi solitamente rimane in silenzio.

Scettro del male: Questa verga è fatta di ferro e avvolta di catene. Una cima risplende sempre di una fiamma rosso scuro, che però non emana alcun calore. Se posseduto da un personaggio, lo scettro conferisce un bonus di potenziamento +4 al Carisma. Il portatore può usare ognuna delle seguenti capacità magiche per tre volte al giorno: *fistole rosse* (CD 18), *palla di fuoco corrotta* (CD 18), *paura* (CD 19) e *sanguisuga di potere* (CD 20). Tutte le capacità magiche vengono considerate lanciate da un incantatore di 20° livello. Il proprietario di questo strumento diventa gradualmente sempre più megalomane.

Globo del male: Questo globo del diametro di 15 cm è fatto di ferro battuto e annerito. Non appena toccato, il globo emana scintille rossastre. Il portatore può intimorire e comandare i non morti come un chierico di 15° livello. In possesso di un personaggio, il globo conferisce un bonus di potenziamento +4 alla Saggiezza. Inoltre, il globo può assorbire gli incantesimi allo stesso modo di una *verga dell'assorbimento*. Il proprietario del globo diventa gradualmente sempre più avido.

I *Simboli Reali del Male* sono dotati di poteri ancora più grandi, chiamati effetti di risonanza, che vengono applicati se la stessa creatura ne possiede più di uno.

Due oggetti: Quando una singola creatura possiede due dei *Simboli Reali del Male*, acquisisce gli effetti dei talenti *Amanate dei Lich*, *Amico dei Parassiti*, *Lingua Oscura* e *Marchio Malvagio*. Le CD dei tiri salvezza contro tutti gli incantesimi malvagi e le capacità magiche della creatura (compresi quelli conferiti dai *Simboli Reali*) vengono aumentati di +2.

Tre oggetti: Quando una singola creatura possiede tutti e tre i *Simboli Sacri del Male*, acquisisce un bonus di potenziamento +4 alla Costituzione, alla Destrezza e all'Intelligenza. Tutti i danni delle armi inferti dal portatore sono danni infami.

Se un personaggio non malvagio tenta di usare uno qualsiasi dei *Simboli Reali del Male*, subisce immediatamente 5 danni. Inoltre, un personaggio di allineamento buono che tenti di usare uno di questi oggetti deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 18), altrimenti perderà 2.000 PE.



ARCI-IMMONDI E CHIERICI

I demoni e i diavoli dei Piani Esterni di allineamento malvagio sono governati da esseri speciali, detentori di grandi poteri. Sebbene esistano delle analogie tra i signori dei demoni e gli arcidiavoli che governano rispettivamente l'Abisso e i Nove Inferi, esistono anche molte differenze. Gli arci-immondi dispongono di poteri assai diversi, sebbene tutti siano di un livello micidiale per i parametri dei mortali. Alcuni vengono adorati come divinità dai culti dei mortali, mentre altri attendono nell'ombra che venga il momento giusto per colpire, accumulando potere nel frattempo.

Ognuna di queste straordinarie creature malvagie viene descritta assieme ad alcuni dei loro tipici seguaci e alleati, da poter utilizzare nel corso delle avventure. Questo capitolo offre anche una descrizione generica dell'aspetto che hanno i templi e i servitori mortali dei vari arci-immondi. Ora è possibile far scontrare i personaggi con avversari temibili come i sacerdoti di Demogorgon o i cultisti di Belzebù. Vengono descritti anche i servitori più potenti o più insoliti al servizio di ogni arci-immondo. Se i personaggi giocanti decidono di sfidare, prima o poi, questi potenti immondi, il DM saprà di quali creature ogni arcidiavolo o principe dei demoni si circonda. Gli scontri con questi servitori possono fornire ai personaggi un assaggio del potere e della corruzione che caratterizza i signori dei demoni e gli arcidiavoli, senza costringerli a cimentarsi in quello che sarebbe uno scontro assai breve con l'arci-immondo in persona. Se poi i personaggi di alto livello insistono per affrontare Orcus faccia a faccia, scopriranno che si tratta di un avversario di potenza formidabile.

I signori dei demoni e gli arcidiavoli descritti in questo capitolo non possono conferire incantesimi ai chierici. Fungono invece da patroni per quei chierici che si dedicano alle fonti più astratte di potere divino, e assistono in tal modo i chierici degli dei malvagi. Hanno molti adoratori che eseguono sacrifici in loro nome, ma non si pongono a capo di una religione organizzata allo stesso modo degli dei.

Se il DM desidera che i signori dei demoni e gli arcidiavoli dispongano di una fede organizzata e siano in grado di conferire incantesimi, può farlo facilmente. Il Capitolo 6 specifica a quali domini ogni arci-immondo è associato (vedi la sezione "Domini dei chierici" nelle liste degli incantesimi). Se il DM possiede il volume *Dei e Semidei*, può conferire a ogni signore dei demoni e a ogni arcidiavolo un grado divino pari a 1 e modificare le statistiche di conseguenza. Tale grado divino conferisce loro il massimo dei punti ferita per ogni Dado Vita, ulteriori capacità magiche, alcune immunità e capacità sensoriali aggiuntive, un bonus di +1 alla Classe Armatura, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica e varie altre capacità divine. In termini pratici, i signori dei demoni e gli arcidiavoli sono già talmente potenti che conferire loro un grado divino non fa poi una gran differenza.

PIANI INFERIORI

I Piani Inferiori, noti anche come i Piani Esterni di allineamento malvagio o i Piani Malvagi, sono i reami extradimensionali dominati dal male. È qui che gli immondi (demoni caotici malvagi, diavoli legali malvagi e yugoloth neutrali malvagi, oltre a molti altri orrori) hanno origine. È qui che le anime dei dannati vengono inviate al loro tormento. È su questi piani che risiedono le divinità malvagie.

Tipi di immondi: "Demone" è un termine generico che si riferisce a qualsiasi creatura nata nell'Abisso, mentre "tanar'ri" è il nome di un gruppo specifico di demoni, che comprende succubi, vroock, hezrou, glabrezu, nalfeshnee, marilith, balor e molti altri. Analogamente, "baatezu" sta ad indicare un gruppo specifico di diavoli, che comprende lemuri, osyluth, barbazzu, erinni, hamatula, cornugon, gelugon e i potentissimi diavoli della fossa. "Diavolo" è un termine generale usato per indicare qualsiasi abitante dei Nove Inferi. Infine, molti immondi neutrali malvagi si fanno chiamare yugoloth.

Nella cosmologia di D&D, i Piani Inferiori sono costituiti da Pandemonium, Abisso, Carceri, Ade, Gehenna, Nove Inferi e Acheronte. Il Fiume Stige attraversa tutti questi piani desolati, come anche molti portali magici. Gli abitanti di questi piani si spostano spesso da un piano all'altro.

Il Pandemonium è più caotico che malvagio, e confina col Limbo (il piano del caos supremo) e con l'Abisso. Raffiche di vento ululanti percorrono senza tregua un labirinto di caverne, conducendo tutti coloro che rimangono su questo piano alla follia. Gli ululatori, gli spiriti torturati e i demoni sono gli abitanti più comuni di questo piano.

L'Abisso, un piano la cui profondità non è mai stata misurata, è il regno del caos e del male in egual misura, nonché la dimora ancestrale dei demoni. Ognuno dei suoi infiniti strati ospita un tipo diverso di habitat ostile: paludi di fuoco, montagne di ghiaccio, caverne opprimenti o il vuoto senza fine. Molti signori dei demoni sono i dominatori di un intero strato o anche di più di uno. Anche le divinità malvagie hanno un loro strato personale da dominare. Oltre agli onnipresenti tanar'ri, anche bodak, bebilith, incubi, non morti e alcune streghe notturne dimorano su questo piano.

Carceri è un piano che funge da prigione. Quindi molti dei suoi abitanti non sono nativi, bensì creature che sono state esiliate su questo piano.

Le Grigie Distese dell'Ade, né legali né caotiche, sono un luogo desolato dove regnano l'apatia e la disperazione. Il piano stesso prosciuga le speranze di coloro che lo visitano. Le streghe notturne e gli yugoloth sono assai comuni quaggiù, ma anche i demoni e i diavoli sono frequenti. È qui che le streghe notturne offrono la loro merce (le larve, le anime dei dannati) ai nativi dei Piani Inferiori più interessati.

La Gehenna è un piano infuocato che funge da dimora per gli yugoloth, sebbene molti altri yugoloth vivano sul piano natio dell'Ade. Non esistono superfici pianeggianti quaggiù, dal momento che il piano è in realtà un'infinita serie di cime vulcaniche.

I Nove Inferi, da alcuni chiamati Baator, sono la dimora dei diavoli, oltre che di alcune divinità malvagie. Tutti i nove strati di questo piano sono fitti di pericoli, e ognuno è più profondo e più mortale del precedente. Segugi infernali, giganti del fuoco immondi, non morti, kyton e altri orrori vagano per questo piano, disseminato di città ben organizzate ma opprimenti, interamente composte di ferro e di catene. È da queste città che i baatezu esercitano il loro dominio.

L'Acheronte è uno strano piano composto da masse cubiche che si scontrano in continuazione tra loro. È un luogo di guerra costante, abitato da orde di goblinoidi oltre che da diavoli, achaierai, rakshasa e altre mostruosità.



GUERRA SANGUINOSA

I demoni e i diavoli combattono da tempo una feroce guerra per il controllo dei Piani Inferiori. La loro è la guerra della legge contro il caos, e funge come distrazione per gli immondi senza età che popolano i Piani Inferiori. I demoni dell'Abisso radunano armate di dimensioni quasi infinite e le scagliano contro i ranghi più piccoli ma meglio organizzati dei diavoli. Gli yugoloth e varie altre creature lavorano come mercenari per entrambe le fazioni.

La Guerra Sanguinosa viene combattuta sulle rive e nei pressi del fiume Stige, sui Campi Desolati dell'Ade e perfino nel cuore dell'Abisso e nelle fosse più profonde dei Nove Inferi. A volte, il conflitto dilaga anche sul Piano Materiale, coinvolgendo i mortali e minacciando di seminare una distruzione su scala mai vista nei mondi più pacifici.

Ma nonostante la vasta portata di questa guerra cosmica, molti immondi si concentrano comunque sulla seduzione dei cuori e delle anime delle creature mortali, seminando la depravazione, la distruzione e ogni altra innominabile attività che soltanto la mente di un demone sia in grado concepire. Forse gli immondi riusciranno ad annientarsi gli uni con gli altri? I mortali non saranno mai così fortunati...

VARIANTI AI PIANI MALVAGI

Naturalmente il DM può decidere di sviluppare una sua cosmologia personale. È possibile eliminare i piani "intermedi" e usare solo i Nove Inferi, l'Abisso e l'Ade. O forse esiste soltanto un piano inferiore. Si chiama semplicemente Inferno, ed è la dimora dei demoni, dei diavoli e degli immondi di ogni tipo. In un'ambientazione simile, la distinzione tra demoni e diavoli potrebbe anche non esistere, e le due parole potrebbero essere semplicemente sinonimi.

O forse esiste un piano della legge e un piano del caos, e ognuno di essi racchiude un'oscura fossa senza fondo in cui vivono gli immondi: i diavoli sul piano della legge e i demoni sul piano del caos.

Un'altra possibilità consiste nel creare un numero infinito di Inferi, ognuno più orribile dell'altro. Ognuno è la dimora di un arciduca o di un principe, alcuni tendono alla legge, altri al caos. O forse la legge e il caos non sono di alcun significato per creature di tale malvagità.

SIGNORI DEI DEMONI

Alcuni demoni particolari, com'è ovvio, col passare dei millenni si sono innalzati al di sopra delle orde dei loro simili. Hanno acquisito grande potere e grande autorità, e si sono proclamati signori dei demoni. Ognuno di loro ha un aspetto e una serie di capacità particolari. Alcuni demoni si sono innalzati anche al di sopra degli altri signori dei demoni, e si fanno chiamare principi dei demoni.

Tutti questi titoli sono titoli autoattribuiti. Non esiste alcuna qualifica di fatto. L'Abisso è troppo caotico per poter seguire una gerarchia definita. È proprio il caos e la mancanza di organizzazione e di gerarchia a distinguere i signori dei demoni dagli arcidiavoli, che seguono un ordine gerarchico rigido e che eseguono gli ordini di coloro che restano posizioni più elevate.

Quasi tutti i signori dei demoni controllano almeno uno strato dell'Abisso. I signori impartiscono i loro ordini da fortezze e palazzi brulicanti di demoni e mostri minori, e le cui sale di tortura racchiudono innumerevoli prigionieri torturati e anime dannate.

I signori dei demoni amano il dolore e la sofferenza con la stessa intensità con cui bramano il potere. Si deliziano della corruzione e della distruzione, e scatenano guerre interminabili tra loro per ottenere il predominio sugli altri. Per molti anni, Demogorgon si è dimostrato il più potente signore dei demoni, proclamandosi il Principe dei Demoni. Sia Orcus che Graz'zt, tuttavia, si contendono questo titolo.

Molti signori dei demoni e tutti i principi dei demoni dispongono di numerosi adoratori mortali organizzati in culti segreti. Tali cultisti, attraverso i loro sacrifici e la loro devozione, potrebbero un giorno innalzare i signori dei demoni allo status di divinità, un titolo che molti di essi ambiscono ottenere.

Oltre a quelli descritti di seguito, esistono innumerevoli altri signori dei demoni: Fraz Urblu, Kostchtchie, Baphomet, Alzrius, Eldanoth, Lissa'aera, Lupercio, Lynkhab, Verin e Vucarik.

DEMOGORGON, PRINCIPE DEI DEMONI

Esterno Enorme (Caotico, Malvagio)

Dadi Vita: 39d8+390 (565 pf)

Iniziativa: +12

Velocità: 15 metri

CA: 47 (-2 taglia, +8 Des, +9 cognitivo, +18 naturale, +4 armatura magica), contatto 25, colto alla sprovvista 39

Attacchi: 2 tentacoli +46 in mischia e 2 morsi +44 in mischia e botta di coda +44 in mischia

Danni: Tentacolo 1d6+9 più putrefazione, morso 1d8+4, botta di coda 1d6+5 più risucchio di energia

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/4,5 m, 6 m con tentacoli

Attacchi speciali: Risucchio di energia, attacchi con lo

RIDUZIONE DEL DANNO DEGLI ARCI-IMMONDI

Molti dei signori dei demoni e degli arcidiavoli sono dotati di riduzione del danno 15/+6 o 20/+7. Quelle armi che non sono artefatti non possono superare questa riduzione del danno, ma i personaggi di alto livello dotati di *spadoni*+5 possono senz'altro infliggere danni superiori a 15 o a 20.

Dal momento che gli arci-immondi dispongono di una riduzione del danno talmente alta, le loro armi naturali sono in grado di superare la riduzione del danno degli esseri minori e dell'incantesimo *pelle di pietra* con facilità.

sguardo, putrefazione, capacità magiche

Qualità speciali: Riduzione del danno 20/+7, azioni duplici, guarigione rapida 10, maestro degli oggetti, armatura magica, tratti degli esterni, vedere invisibilità, RI 42, *evoca tanar'ri*, tratti dei tanar'ri.

Tiri salvezza: Temp +31, Rifl +29, Vol +32

Caratteristiche: For 28, Des 27, Cos 31, Int 31, Sag 29, Car 30

Abilità: Alchimia +49, Artigianato (lavorazione dei metalli) +29, Artigianato (lavorazione della pietra) +29, Ascoltare +50, Cercare +49, Concentrazione +49, Conoscenze (arcano) +49, Conoscenze (natura) +49, Conoscenze (piani) +49, Conoscenze (storia) +49, Diplomazia +57, Intimidire +53, Muoversi Silenziosamente +47, Nuotare +29, Osservare +50, Percepire Inganni +48, Raggiare +49, Saltare +29, Sapienza Magica +49, Scrutare +49

Talenti: Attacco Poderoso, Disarmare Migliorato, Iniziativa Migliorata, Lingua Oscura, Maestria, Multiattacco, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, o Demogorgon più 1-12 marilith

Grado di Sfida: 30

Tesoro: Quadruplo dello standard

Allineamento: Caotico malvagio

Avanzamento: —

L'88° strato dell'Abisso, chiamato le Pianure Salmastre da alcuni o Fauci Spalancate da altri, è la dimora della duplice entità conosciuta come Demogorgon. È un reame di oceani d'acqua salata e di sporgenze rocciose sulle quali si arroccano stormi di demoni volanti. Un tumultuoso vortice risucchia l'acqua dal fiume Stige e la riversa su questo strato Abissale, dando origine sia ai suoi mari oscuri e profondi che alle sue fetide paludi. Molti aboleth, kraken e altri mostri marini si combattono l'un l'altro nelle profondità degli oceani, ma tutti si inchinano di fronte alla potenza di Demogorgon. È qui che Demogorgon ha eretto il suo terribile palazzo, chiamato Abysm, che sorge al di sopra delle acque nere del suo reame. Demogorgon possiede anche una fortezza, chiamata Ungorth Reddik, nascosta tra le grottesche paludi dello strato.

Da entrambi questi fulcri di potere oscuro, Demogorgon, signore di tutto ciò che Nuota nell'Oscurità, esercita il suo titolo di Principe dei Demoni, facendo valere la sua immane potenza. Sia in termini fisici che in termini magici, sono pochi gli esseri di qualsiasi piano che possono sperare di sfidare Demogorgon e di vincere.

Ma ciò non significa che il suo titolo non venga messo in discussione. Demogorgon è perennemente impegnato a lottare contro Orcus e Graz'zt, i due principi dei demoni più potenti dopo di lui. I loro eserciti di demoni e di non morti assalgono in continuazione le forze di Demogorgon, composte per buona parte da hezrou, aboleth, scrag, skum e varie bestie ichtyoidi.

Quella parte del palazzo di Abysm che sorge al di sopra del livello dell'acqua ha la forma di due torri serpentine, ognuna sormontata da un minareto a forma di teschio. È qui che Demogorgon mette all'opera la sua abilità nelle arti arcane, cercando di scoprire quei segreti che sono considerati antichi anche per i suoi parametri eterni. La maggior parte della massa del palazzo si estende sott'acqua, in caverne gelide e buie che non hanno mai visto brillare un barlume di luce. Ad Ungorth Reddik, Demogorgon mantiene le sue armate e i suoi luogotenenti, oltre agli esseri immondi

di sua creazione. La fortezza brulica di recuperatori, golem e costrutti malvagi come non se ne sono mai visti su altri piani.

Demogorgon è alto 5,4 metri e il suo aspetto è strano anche per i parametri dei demoni. È dotato di due teste, ognuna simile a quella di una iena. Il suo corpo è lungo e sinuoso, come quello di un serpente, ed è ricoperto da scaglie blu-verdastre. I suoi colli sono lunghi e flessibili. Al posto delle braccia, Demogorgon possiede due lunghi e sinuosi tentacoli simili a quelli di un polipo. Le sue gambe sono snelle e agili, e la sua lunga coda è biforcuta.

Combattimento

Demogorgon si tiene lontano dagli scontri diretti. Preferisce fare uso di servitori e bracci destri, di cui dispone in gran quantità. Molti possenti balor ed hezrou, grandi il doppio rispetto a quelli che è possibile incontrare altrove, servono il Principe dei Demoni come sicari, guardie del corpo e assassini. Se Demogorgon non può fare a meno di combattere personalmente, fa ricorso alla sua formidabile forza, usando due attacchi con lo sguardo unitamente all'effetto di putrefazione dei suoi terribili tentacoli (riservando il sguardo ipnotico per quelle occasioni in cui deve combattere contro numerosi avversari più deboli). Spesso scende in combattimento con queste capacità attive: *volare, linguaggi, aura sacrilega* (bonus aggiuntivo di +4 alla CA, bonus di +4 ai tiri salvezza) e *individuazione dei pensieri*.

Risucchio di energia (Sop): Qualsiasi creatura vivente colpita dalla botta di coda di Demogorgon subisce 1d4 livelli negativi. Per ogni livello negativo conferito, Demogorgon guarisce di 5 danni. Se l'ammontare dei danni guariti è superiore ai danni subiti, quelli in eccesso vengono acquisiti come punti ferita temporanei.

Se il livello negativo non viene rimosso (attraverso un incantesimo come *ristorare*, ad esempio) entro 24 ore, l'avversario che lo ha subito dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 39) per rimuoverlo. Se fallisce, il livello dell'avversario (o il numero dei suoi Dadi Vita) viene ridotto di uno.

Attacchi con lo sguardo (Sop): Ognuna delle teste di Demogorgon possiede un suo attacco con lo sguardo, e in più il demone può usare un terzo attacco con lo sguardo che fa uso di entrambe le teste allo stesso tempo.

Sguardo ammaliante di Aameul: L'attacco con lo sguardo ammaliante di Aameul, la testa sinistra di Demogorgon, ha un effetto equivalente a quello di un incantesimo *charme sui mostri* (Volontà CD 39 nega), con un raggio di azione di 18 metri. Se il principe dei demoni sceglie di non utilizzare il suo sguardo ipnotico, può usare questo attacco e il suo

sguardo di demenza allo stesso tempo, oppure questo attacco con lo sguardo e una capacità magica. In ogni caso, Demogorgon può usare gli attacchi con lo sguardo ed effettuare attacchi fisici come parte di una singola azione.

Sguardo di demenza di Hethradiah: L'attacco con lo sguardo di demenza di Hethradiah, la testa destra di Demogorgon, ha un effetto equivalente a quello di un incantesimo *demenza* (Volontà CD 39 nega), con un raggio di azione di 9 metri. Se il principe dei demoni sceglie di non utilizzare il suo sguardo ipnotico, può usare questo attacco e il suo sguardo ammaliante allo stesso tempo, oppure questo attacco con lo sguardo e una capacità magica. In ogni caso, Demogorgon può usare gli attacchi con lo sguardo ed effettuare attacchi fisici come parte di una singola azione.

Sguardo ipnotico: Se Demogorgon fissa lo sguardo di entrambe le teste su un singolo bersaglio a meno di 30 metri da lui, quella creatura subisce gli effetti di un incantesimo *ipnosi*. Soltanto un bersaglio con 15 o più Dadi Vita ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà (CD 39) per resistere a tale effetto. Demogorgon può effettuare attacchi fisici mentre usa questo attacco con lo sguardo, ma non può attivare capacità magiche.

Putrefazione (Sop): Qualsiasi creatura vivente toccata dai tentacoli di Demogorgon deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 39), altrimenti la sua carne e le sue ossa cominceranno a marcire. La creatura subisce 1d6 danni alla Costituzione immediatamente e 1 altro danno alla Costituzione ogni ora successiva, finché non muore o non viene lanciato su di essa un incantesimo *rimuovi malattia*.

L'incantesimo impedisce ulteriori danni, ma i punti già perduti possono tornare solo attraverso la guarigione naturale e non possono essere recuperati attraverso la magia.

Capacità magiche: A volontà - *arto avvizzito, aura sacrilega, blasfemia, contagio,*

dissacrare, dissolvere superiore, individuazione del bene, individuazione della legge, individuazione dei pensieri, influenza sacrilega, lettura del magico, linguaggi (solo su se stesso) muro di ghiaccio, oscurità profonda, paura, profanare, pustole, respirare sott'acqua, scagliare maledizione superiore, suggestione, telecinesi, teletrasporto senza errore e volare; 1 volta al giorno - contaminare, simbolo (qualsiasi), stupro mentale, trasformazione. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 20 + livello dell'incantesimo.

Azioni duplici (Str): Demogorgon, essendo dotato di due teste con intelligenza e personalità distinte, può eseguire un numero di azioni pari a due round nel giro di un singolo round, come se fossero due creature ad agire. Quindi può effettuare un attacco completo e un doppio movimento; due azioni di attacco completo e due passi da 1,5 metri; un'azione di attacco completo, un'azione di movimento e una capacità magica; due capacità magiche e due azioni di movimento; e così via.

Guarigione rapida (Str): Demogorgon recupera i suoi punti ferita perduti al ritmo di 10 per round. La guarigione rapida non serve però a recuperare i punti perduti a causa

20/02

della fame, della sete o del soffocamento e non consente a Demogorgon di far ricrescere o di riattaccare le parti del corpo perdute.

Maestro degli oggetti (Str): Anche se non è un incantatore vero e proprio, Demogorgon può usare qualsiasi oggetto magico, anche gli oggetti a compimento di incantesimo come le bacchette e le pergamene. Può anche creare qualsiasi oggetto o costruito come se disponesse dei talenti necessari, degli incantesimi richiesti e degli altri prerequisiti.

Armatura magica (Sop): Demogorgon è perennemente circondato da un'aura di forza che gli conferisce protezione, con un effetto identico a quello di un incantesimo *armatura magica* che non può essere dissolto.

Tratti degli esterni: Demogorgon è dotato di scurovisione (raggio 18 metri). Non può essere rianimato o fatto risorgere.

Vedere invisibilità (Sop): Le creature e gli oggetti invisibili sono sempre visibili per Demogorgon, come se su di lui fosse sempre attivo l'incantesimo *vedere invisibilità*.

Evoca tanar'ri (Mag): Per una volta al giorno, Demogorgon può evocare automaticamente 1d8 vrock, 1d6 hezrou, 1d4 glabrezu, 1d3 nalfeshnee, 1 marilith o 1 balor.

Tratti dei tanar'ri: Demogorgon può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che sia in grado di parlare un linguaggio e che si trovi a meno di 30 metri. È immune all'elettricità e ai veleni e possiede resistenza all'acido 20, resistenza al freddo 20 e resistenza al fuoco 20.

Obiettivi di Demogorgon

All'interno del Principe dei Demoni infuria una guerra segreta per il controllo di se stesso. Demogorgon possiede due teste, quindi due menti, e ognuna cerca di dominare l'altra. Anche le creature più familiari col principe dei demoni ignorano l'eterno conflitto interiore che lo dilania.

Aameul, una delle personalità di Demogorgon, desidera separarsi dalla sua personalità gemella, chiamata Hethradiah. Aameul e Hethradiah non sono in grado di controllarsi a vicenda, perché in realtà ognuna è un aspetto dell'altra. Nessuna delle due potrebbe uccidere l'altra senza perire a sua volta. Eppure, Aameul ambisce a trovare un modo per liberarsi della sua altra metà (e in seguito usurparla), dal momento che l'egoismo e l'invidia di un demone non conoscono confini. Hethradiah è troppo preoccupato dall'effetto che una tale separazione potrebbe avere su tutti i suoi domini per prendere in considerazione seriamente la possibilità di vivere da solo.

Demogorgon è riuscito a tenere le sue due teste assieme fino ad ora. Non vuole mettere in pericolo la posizione e il potere che ha (che hanno) raggiunto. In base alle definizioni tradizionali, il conflitto interiore di Demogorgon andrebbe descritto come schizofrenia, ma non ha senso applicare parametri mortali a una creatura della portata di Demogorgon.

La guerra di Demogorgon contro Orcus e Graz'zt è condotta su scala epica. I loro sconfinati eserciti si scontrano nell'Abisso, consumando preziose risorse che avrebbero potuto essere utilizzate per la Guerra Sanguinosa e vengono invece consumate in un conflitto senza vincitori. Tuttavia, per un periodo di tempo Orcus era scomparso, e in apparenza sembrava che fosse stato ucciso. Col passare del tempo, il potere e l'influenza di Demogorgon si espansero grazie al vuoto di potere lasciato da Orcus, e anche Graz'zt, scomparso per un periodo di tempo (evocato e catturato dall'arcimago Zagyg) perdette terreno.

Demogorgon è una creatura creativa e innovativa. È stato lui a inventare molte creature nefande, come ad esempio i primi recuperatori, e dispone di numerose creature speciali pronte ad obbedire ad ogni suo ordine.

Culto di Demogorgon

Gli adoratori di Demogorgon sono spesso creature scagliose che si nascondono dalla luce del giorno, piuttosto che umani o membri di altre razze civilizzate. Nonostante la posizione dominante di Demogorgon nell'Abisso, la vasta maggioranza del Piano Materiale vive ignorando beatamente la sua esistenza. Alcuni individui particolari hanno udito sussurrare il suo nome, ma nulla di più. Soltanto gli studiosi, gli arcanisti e coloro particolarmente interessati ai demoni sanno chi e cosa è Demogorgon.

Demogorgon ha sempre sete di sangue e di anime. I suoi cultisti immolano i sacrifici a lui dedicati su altari sormontati da idoli a due teste. I suoi seguaci spesso hanno il controllo delle società in cui vivono, teocrazie malvagie dominate dal terrore e dalla violenza.

I sacerdoti del Principe dei Demoni sono quindi spesso anche dei governanti. I chierici affiliati a Demogorgon sono dei pazzi, masochisti e psicopatici: completamente inadatti a comandare, ma comunque investiti di una posizione di comando. Tuttavia, i chierici perversi di Demogorgon non sono interessati alla politica e alla conquista, ma soltanto all'utilizzo delle risorse per servire meglio il loro padrone.

I gran sacerdoti di Demogorgon indossano copricapi rettiliformi e scagliosi e portano vesti nere dotate di cappuccio. I chierici affiliati a Demogorgon hanno accesso al dominio Demoniacco, del Male e della Corruzione.

Cultisti: Quelli che seguono sono gli esempi di tre cultisti. Erath è una tipica sacerdotessa di Demogorgon, a capo di un piccolo culto di adoratori in un villaggio di umani, che nasconde una biblioteca ricca di segreti proibiti e di testi trafugati. Lo scopo principale di Erath è di arricchire la sua biblioteca e di accumulare ulteriori conoscenze in nome di Demogorgon.

S'ruurr governa su una grande comunità di lucertoloidi malvagi che hanno giurato fedeltà a Demogorgon, il Principe dei Demoni. Coloro che sfidano la sua autorità vengono immolati sull'altare di teschi e scaglie dedicato a Demogorgon.

Qill è uno psicopatico, uno stupratore e un necrofilo che vaga per le strade delle comunità civilizzate in cerca di nuove vittime da aggredire. Di tanto in tanto, cerca di sopraffare le proprie vittime in modo da poterle immolare a Demogorgon. In altri casi, ricorre alla sua eccezionale bravura come arciere per uccidere una vittima a distanza e poi fuggire, ridendo maniacalmente senza che nessuno riesca a capire da dove è venuta la freccia. I suoi due metodi diversi di uccidere derivano dalle due personalità diverse generate dalla sua demenza.

➤ **Erath:** Femmina tiefling Chr 8; GS 8; esterno Medio; DV 8d8+8; pf 50; Iniz +2; Vel 9 m; CA 18 (contatto 13, colta alla sprovvista 16); Att +11/+6 in mischia (1d4+4/19-20, pugnale perfetto), o +9/+4 a distanza (1d4+4/19-20, pugnale perfetto); AS intimorire non morti 5 volte al giorno; QS resistenza al freddo 5, oscurità, resistenza all'elettricità 5, resistenza al fuoco 5, tratti degli esterni; AL CM; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +12; For 18, Des 14, Cos 13, Int 14, Sag 19, Car 14.

Abilità e talenti: Artigianato (lavorazione del legno) +11, Camuffare +3, Concentrazione +9, Nascondersi +3, Raggiare +4, Sapienza Magica +10, Scrutare +11; Resistenza Fisica, Scrivere Pergamene, Servitore di un Demone.

Oscurità (Mag): Erath è dotata di scurovisione (raggio 18 metri). Non può essere animata o fatta risorgere.

Incantesimi preparati (6/6/5/5/4): tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo: 0 - guida, individuazione del magico, lettura del magico, nessuna luce, preservare organo, resistenza; 1° - carne demoniaca*, comando, devastazione, favore divino, incuti paura, scudo della fede; 2° - forza straordinaria, fulmine oscuro, ri-

chiamo demoniaco*, silenzio, vigore; 3° - animare morti, cerchio di nausea, contagio*, dissolvi magie, oscurità profonda; 4° - cura ferite critiche, moralità annientata*, potere divino, veleno.

*Incantesimo di dominio. Domini: Demoniaci (+1 al tiro per colpire e ai danni con gli attacchi naturali e i colpi senz'armi).

Proprietà: Giaco di maglia+1, anello di protezione+1, mantello della resistenza+2, sei pugnali perfetti, pergamena di lancia infame, 2 pozioni di cura ferite moderate, 2 pozioni di levitazione, 2 pozioni di protezione dagli elementi (fuoco), componenti per incantesimi malvagi (cuore di demone e dito di elfo).

➤ **S'ruurr:** Femmina lucertoloide Chr 5/Grr 1/Servitore di Demogorgon 3; GS 10; umanoide Medio (acquatico, rettile); DV 2d8-2 più 5d8-5 più 1d10-1 più 3d8-3; pf 36; Iniz +3; Vel 9 m; CA 28 (contatto 9, colta alla sprovvista 28); Att +11 in mischia (1d4+3, 2 artigli) e +6 in mischia (1d4+2, morso), o +12/+7 in mischia (1d6+3/x3, mezza lancia+1) e +6 in mischia (1d4+2, morso), o +9/+4 a distanza (1d6+3/x3, mezza lancia+1); AS ipnosi, intimorire non morti 5 volte al giorno, tocco di paura; QS tocco prolungato, pelle scagliosa +1; AL CM; TS Temp +8, Rifl +4, Vol +8; For 15, Des 8, Cos 9, Int 10, Sag 16, Car 15.

Abilità e talenti: Artista della Fuga -5, Concentrazione +5, Conoscenze (arcano) +2, Conoscenze (locali) +2, Conoscenze (religioni) +7, Equilibrio -3, Guarire +5, Intimidire +6, Nuotare +10, Osservare +4, Saltare +3; Arma Focalizzata (mezza lancia), Deformità (Scheletrico), Deformità Volontaria, Iniziativa Migliorata, Servitore di un Demone.

Ipnosi (Mag): Per una volta al giorno, S'ruurr può usare ipnosi come attacco con lo sguardo entro un raggio di azione di 9 metri (Volontà CD 15 nega).

Tocco di paura (Mag): Per tre volte al giorno, S'ruurr può usare *incuti paura* (Volontà CD 15 nega).

Tocco prolungato (Sop): Per tre volte al giorno, S'ruurr può allungare le sue braccia in modo innaturale, rendendole simili a tentacoli, e acquisendo in tal modo una portata di 3 metri per 1 round.

Carne scagliosa (Str): La carne di S'ruurr è scura e scagliosa, e le conferisce un bonus di armatura naturale +1 (già calcolato nelle statistiche sopra riportate).

Incantesimi preparati (5/5/5/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - creare acqua, individuazione del magico, lettura del magico, nessuna luce, preservare organo; 1° - benedizione, comando, favore divino, protezione dal bene*, scudo della fede; 2° - forza straordinaria, fulmine oscuro, infliggi ferite moderate, richiamo demoniaco*, vigore; 3° - ali demoniache*, infliggi ferite gravi, scagliare maledizione, veste magica.

*Incantesimo di dominio. Domini: Demoniaci (+1 al tiro per colpire e ai danni con gli attacchi naturali e i colpi senz'armi), Male (+1 livello dell'incantatore per gli incantesimi malvagi).

Proprietà: Armatura completa+2, mezza lancia+1, scudo grande di acciaio+1, pozione di invisibilità, pergamena di neutralizza veleno e comunione, componenti per incantesimi malvagi (cuore umano preservato e due cervelli umani).

➤ **Qill:** Mezzelfo Ldr 5/Chr 1/Servitore di Demogorgon 10; GS 16; umanoide Medio; DV 5d6 più 1d8 più 10d8; pf 69; Iniz +2; Vel 9 m; CA 22 (contatto 12, colta alla sprovvista 22); Att +15/+10/+5 in mischia (1d8+2/19-20, spada lunga+1), o +20/+15/+10 a distanza (1d8+4/x3, arco lungo+2 con frecce+2); AS tocco mortale, ipnosi, tocco di putrefazione, attacco furtivo +3d6, tocco di paura; QS volontà di Demogorgon, azioni duplici, eludere, tratti dei mezzelfi, tocco prolungato, carne scagliosa +4, evoca demoni, trappole, doppia personalità, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA); AL CM; TS

Temp +10, Rifl +9, Vol +9; For 12, Des 15, Cos 10, Int 16, Sag 17, Car 5.

Abilità e talenti: Artigianato (costruire archi) +12, Artista della Fuga +9, Ascoltare +6, Camuffare +4, Cercare +4, Concentrazione +12, Conoscenze (arcano) +5, Conoscenze (religioni) +15, Conoscenze (storia) +5, Diplomazia +9, Disattivare Congegni +11, Equilibrio +9, Falsificare +11, Intimidire +18, Muoversi Silenziosamente +3, Nuotare +19, Osservare +20, Percepire Inganni +12, Raggiare +7, Scalare +9; Arma Focalizzata (arco lungo), Deformità (Volto), Deformità Volontaria, Mobilità, Schivare, Servitore di un Demone, Tiro in Movimento, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Tocco mortale (Mag): Qill può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *distruzione viventi* (Tempra CD 17 nega) per una volta al giorno.

Ipnosi (Mag): Per una volta al giorno, Qill può usare ipnosi come attacco con lo sguardo entro un raggio di azione di 9 metri (Volontà CD 17 nega).

Tocco di putrefazione (Mag): Per tre volte al giorno, Qill può infliggere 1d6 danni alla Costituzione come attacco di contatto.

Tocco di paura (Mag): Per tre volte al giorno, Qill può usare *incuti paura* (Volontà CD 17 nega).

Volontà di Demogorgon (Mag): Qill può appellarsi al potere del suo padrone e ottenere un effetto di *desiderio limitato* per una volta al giorno. L'uso di questa capacità richiede 3 round completi da utilizzare per supplicare e pregare Demogorgon, affinché il *desiderio limitato* venga concesso.

Azioni duplici (Sop): Per due volte al giorno, Qill può effettuare il numero di azioni effettuabili in due round nel giro di un singolo round.

Eludere (Str): Se Qill è sottoposto a un effetto che normalmente richiederebbe a un personaggio un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, superando il tiro salvezza non subirà alcun danno.

Tratti dei mezzelfi: Qill è immune agli incantesimi e agli effetti magici di *sonno* e possiede un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti di Ammalimento. È dotato di visione crepuscolare (può vedere fino a una distanza doppia rispetto agli umani in condizioni di scarsa illuminazione). Qill possiede anche un bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare (già calcolate nelle statistiche sopra riportate).

Tocco prolungato (Sop): Per tre volte al giorno, Qill può allungare le sue braccia in modo innaturale, rendendole simili a tentacoli, e acquisendo in tal modo una portata di 3 metri per 1 round.

Carne scagliosa (Str): La carne di Qill è scura e scagliosa, e le conferisce un bonus di armatura naturale +4 (già calcolato nelle statistiche sopra riportate).

Evoca demoni (Mag): Qill può evocare un demone di 5 DV o meno per una volta al giorno e un demone di 10 DV o meno, anch'esso una volta al giorno. Questa capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* (15° livello dell'incantatore).

Doppia personalità (Str): Qill è afflitto da un disordine di personalità multipla, che gli consente di avanzare come multiclasse senza subire penalità in punti esperienza.

Incantesimi preparati (3/3; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico, nessuna luce, preservare organo; 1° - cura ferite leggere, favore divino, protezione dalla legge*.

*Incantesimo di dominio. Domini: Caos (+1 livello dell'incantatore per gli incantesimi del caos), Demoniaci (+1 al tiro per colpire e ai danni con gli attacchi naturali e i colpi senz'armi).

Proprietà: Armatura in cuoio+4, spada lunga+1, arco lungo+2, 20 frecce+2.

Servitori di Demogorgon

Severik è un guerriero balor al comando di uno squadrone di dodici guardie nere marilith al servizio di Demogorgon. Ognuno di questi demoni è dotato di un recuperatore che viene usato come cavalcatura e come compagno. I marilith sono temuti per l'uso che fanno del loro talento Capacità Magica Rapida applicato alla loro capacità di *teletrasporto senza errore*.

➤ **Severik:** Balor Grr10; GS 28; esterno Grande (caotico, malvagio); DV 13d8+65 più 10d10+50; pf 196; Iniz +6; Vel 12 m, volare 27 m (buona); CA 42 (contatto 10, colto alla sprovvista 41); Att +28/+23/+18/+13 in mischia (2d6+10/19-20, *spadone vorpal sacrilego+1*) e +27 in mischia (1d4+5, frusta), o +28 in mischia (126+7, 2 schianti); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS intralciare, paura, capacità magiche; QS fiamme corporee, spasmo mortale, individuazione del magico, riduzione del danno 30/+3, tratti degli esterni, vedere invisibilità, RI 30, *evoca tanar'ri*, tratti dei tanar'ri; AL CM; TS Temp +19, Rifl +13, Vol +16; For 25, Des 15, Cos 21, Int 20, Sag 20, Car 18.

Abilità e talenti: Artigianato (fabbricare armi) +15, Ascoltare +31, Cercare +25, Concentrazione +18, Conoscenze (piani) +18, Diplomazia +17, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +16, Osservare +32, Percepire Inganni +25, Raggiare +17, Sapienza Magica +21, Scrutare +21, Valutare +10; Ambidestria, Arma Focalizzata (frusta), Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Capacità Magica Rafforzata, Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (frusta), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Maestria, Resistenza agli Incantesimi Rafforzata, Schivare, Specializzazione in un'Arma (frusta), Specializzazione in un'Arma (spadone).

Intralciare (Str): La frusta di Severik intralcia i nemici allo stesso modo di un attacco con la rete. La frusta ha una portata massima di 12 metri, un incremento di gittata di 3 metri e 20 punti ferita. Se un attacco con la frusta va a segno, Severik deve effettuare immediatamente una prova di Forza contrapposta contro il bersaglio. Se Severik vince, può trascinare il bersaglio fino al suo corpo fiammeggiante (vedi "Fiamme corporee", più sotto). Il bersaglio rimane bloccato contro il corpo di Severik finché non riesce a sfuggire alla frusta.

Paura (Sop): Una creatura colpita da uno schianto di Severik deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20), altrimenti fuggirà in preda al terrore per 1d6 round.

Capacità magiche: A volontà - *aura sacrilega, blasfemia, dissacrare, dissolvere superiore, individuazione del bene, individuazione della legge, influenza sacrilega, lettura del magico, linguaggi (solo su se stesso), muro di fuoco, oscurità profonda, paura, pirotecnica, profanare, simbolo (qualsiasi), suggestione, telecinesi, teletrasporto senza errore (su se stesso più 22,5 kg di equipaggiamento); 1 volta al giorno - implosione, tempesta di fuoco. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo, o 16 + livello dell'incantesimo per una capacità magica rafforzata.*

Fiamme corporee (Sop): Severik può avvolgere il suo corpo in un sudario di fiamme crepitanti come azione gratuita. Severik non subisce alcun danno, ma chiunque sia impegnato in lotta con lui subisce 4d6 danni da fuoco ad ogni round.

Spasmo mortale (Str): Quando viene ucciso, Severik esplosione in un lampo accecante di luce che infligge 50 danni a chiunque si trovi entro 30 metri (Riflessi CD 20 dimezza).

Individuazione del magico (Sop): Severik genera continuamente un effetto di individuazione del magico (20° livello dell'incantatore), che funziona come l'omonimo incantesimo.

Tratti degli esterni: Severik è dotato di scurovisione (raggio 18 metri). Non può essere rianimato o fatto risorgere.

Vedere invisibilità (Sop): Severik genera continuamente un effetto di vedere invisibilità (20° livello dell'incantatore), che funziona come l'omonimo incantesimo.

Evoca tanar'ri (Mag): Per una volta al giorno, Severik può evocare automaticamente 4d10 dretch, 1d4 hezrou, 1 nal-feshnee, 1 glabrezu, 1 marilith o 1 balor.

Tratti dei tanar'ri: Severik può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che sia in grado di parlare un linguaggio e che si trovi a meno di 30 metri. È immune all'elettricità e ai veleni e possiede resistenza all'acido 20, resistenza al freddo 20 e resistenza al fuoco 20.

Abilità: Severik ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Proprietà: *Spadone vorpal sacrilego+1, armatura completa del tocco fantasma+4, frusta.*

➤ **Guardie nere marilith (12):** Marilith Gne 10; GS 27; esterno Grande (caotico, malvagio); DV 9d8+45 più 10d10+50; pf 190; Iniz +2; Vel 12 m; CA 35 (contatto 11, colto alla sprovvista 33); Att +25/+20/+15/+10 in mischia (1d8+7/19-20, *spada lunga sacrilega di assimilare forza+2*) e +25 in mischia (1d8+4/x3, 3 *asce da battaglia sacrileghe succhiasangue*) e +21 in mischia (4d6+2, botta di coda); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS comandare non morti 7 volte al giorno, stritolare 4d6+7, afferrare migliorato, uso dei veleni, punire il bene 1 volta al giorno, attacco furtivo +3d6, capacità magiche; QS aura di disperazione, benedizione oscura, riduzione del danno 20/+2, combattere con più armi potenziato, tratti degli esterni, RI 25, *evoca tanar'ri*, tratti dei tanar'ri; AL CM; TS Temp +22, Rifl +15, Vol +17; For 21, Des 15, Cos 21, Int 18, Sag 18, Car 18.

Abilità e talenti: Ascoltare +24, Cercare +19, Concentrazione +15, Conoscenze (religioni) +6, Diplomazia +8, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +14, Osservare +25, Percepire Intenzioni +19, Raggiare +19, Sapienza Magica +19, Scrutare +14; Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida, Combattere con Più Armi, Incalzare, Maestria, Multiattacco, Multidestrezza, Spaccare l'Arma Potenziato.

Comandare non morti (Sop): Ognuna di queste guardie nere marilith può comandare o intimorire non morti come un chierico di 8° livello.

Stritolare (Str): Superando una prova di lotta, un marilith può stritolare un avversario afferrato, infliggendogli 4d6+7 danni contundenti. La creatura stritolata deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18), altrimenti perderà conoscenza fintanto che rimarrà tra le spire del marilith e per 2d4 round successivi.

Afferrare migliorato (Str): Se un marilith colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con una botta di coda, infligge danni normali e può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +28). Se mette a segno la botta di coda, può anche stritolare l'avversario nello stesso round. Il marilith può scegliere di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare la coda per bloccare l'avversario (penalità di -20 alle prove di lotta, ma il marilith non viene considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta effettuata nei round successivi infligge automaticamente danni da botta di coda e da stritolamento.

Uso dei veleni: Una guardia nera marilith non rischia mai di avvelenarsi accidentalmente quando applica il veleno a una lama.

Punire il bene (Sop): Per una volta al giorno, ognuno di questi marilith può tentare di punire una creatura buona

con un normale attacco in mischi, aggiungendo +4 al tiro per colpire e +10 ai danni se l'attacco va a segno.

Capacità magiche: A volontà - *animare morti, arma magica, aura sacrilega, autometamorfosi, cerchio magico contro il bene* (solo su se stesso), *comprensione dei linguaggi, dissacrare, frantumare, immagine proiettata, individuazione del bene, individuazione del magico, individuazione della legge, infliggi ferite gravi, influenza sacrilega, martello del caos, nube mortale, oscurità, pirotecnica, scagliare maledizione, telecinesi, teletrasporto senza errore* (su se stesso più 22,5 kg di equipaggiamento), *vedere invisibilità*. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo.

Aura di disperazione (Sop): Ogni nemico entro 3 metri da una guardia nera marilith subisce una penalità morale di -2 a tutti i tiri salvezza.

Benedizione oscura: Una guardia nera marilith applica il suo bonus di Carisma a tutti i suoi tiri salvezza (il modificatore è già incluso nelle statistiche sopra elencate).

Combattere con più armi potenziato (Str): Questa capacità riduce la penalità per combattere con l'arma secondaria di 2 sia per le mani primarie che per quelle secondarie. Combinato con i talenti Multidestrezza e Combattere con Più Armi, questa capacità riesce ad annullare tutte le penalità per colpire utilizzando una o più armi leggere nelle mani secondarie.

Tratti degli esterni: Una guardia nera marilith è dotata di scurovisione (raggio 18 metri). Non può essere rianimata o fatta risorgere.

Evoca tanar'ri (Mag): Per una volta al giorno, una guardia nera marilith può evocare 4d10 dretch, 1d4 hezrou, oppure 1 nalfeshnee con il 50% di probabilità di successo, oppure 1 glabrezu o un altro marilith con il 20% di probabilità di successo.

Tratti dei tanar'ri: Una guardia nera marilith può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che sia in grado di parlare un linguaggio e che si trovi a meno di 30 metri. È immune all'elettricità e ai veleni e possiede resistenza all'acido 20, resistenza al freddo 20 e resistenza al fuoco 20.

Abilità: Una guardia nera marilith ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Incantesimi preparati (3/3/3/2; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 1° - *cura ferite leggere, devastazione* (2); 2° - *cura ferite moderate* (2), *forza straordinaria*; 3° - *ali demoniache, masochismo, potenza abissale*; 4° - *lancia infame, libertà di movimento*.

Proprietà: *Corazza di piastre+1, 3 spade lunghe sacrileghe di similare forza+2, 3 asce da battaglia sacrileghe succhiasangue.*

GRAZ'ZT IL PRINCIPE OSCURO

Esterno Grande (Caotico, Malvagio)

Dadi Vita: 36d8+324 (486 pf)

Iniziativa: +14

Velocità: 12 metri

CA: 43 (-1 taglia, +10 Des, +6 cognitivo, +13 naturale, +5 scudo), contatto 25, colto alla sprovvista 33

Attacchi: *spadone dell'esplosione d'acido*+5 +48/+43/+38/+33 in mischia

Danni: *spadone dell'esplosione d'acido*+5 2d6+13/17-20 più 2d6 da acido + 1 danno infame

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Paura, capacità magiche

Qualità speciali: Riduzione del danno 15/+6, guarigione rapida 5, maestro degli oggetti, tratti degli esterni, vedere invisibilità, RI 38, *evoca tanar'ri*, tratti dei tanar'ri

Tiri salvezza: Temp +29, Rifl +30, Vol +26

Caratteristiche: For 26, Des 30, Cos 28, Int 35, Sag 22, Car 39

Abilità: Acrobazia +45, Ascoltare +42, Camuffare +50, Cer-

care +48, Concentrazione +45, Conoscenze (arcano) +48, Conoscenze (piani) +48, Conoscenze (religioni) +30, Conoscenze (storia) +30, Diplomazia +58, Equilibrio +49, Falsificare +48, Intimidire +54, Muoversi Silenziosamente +45, Nascondersi +41, Osservare +42, Percepire Inganni +42, Raccogliere Informazioni +50, Raggiare +50, Saltare +11, Sapienza Magica +30, Scalare +25, Scrutare +48

Talenti: Arma Focalizzata (spadone) Capacità Magica Potenziata, Colpo Armato Infame (spadone), Incalzare, Lingua Oscura, Maestria, Schivare

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Graz'zt più 6 lamia, succubi o marilith

Grado di Sfida: 24

Tesoro: Quadruplo dello standard

Allineamento: Caotico malvagio

Avanzamento: —

Graz'zt, uno dei più potenti demoni dell'Abisso, è il signore di tre interi strati di quel piano. È un demone alto e affascinante, dalla pelle nera e splendente e dagli occhi verdi scintillanti. Graz'zt si veste in modo ricercato, ma le sue orecchie leggermente appuntite e le sue zanne gialle rivelano la sua natura demoniaca. La sua caratteristica più insolita è il numero delle dita: Graz'zt ha sei dita nere su ogni mano e sei su ogni piede.

I racconti popolari a volte parlano di un demone dalla pelle nera che fa visita alle streghe e agli stregoni, concedendo loro favori sessuali e grandi poteri magici. Graz'zt è la fonte di verità che sta dietro a questa leggenda. Il Principe Oscuro, un essere sensuale dalla forte carica erotica, viaggia sempre accompagnato da un seguito di mostri di sesso femminile (di solito lamia, succubi e marilith). È pericolosamente affascinante e seducente, e parla con una tale eloquenza ed eleganza che è facile scambiarlo per un diavolo, invece di un demone.

Graz'zt è da lungo tempo in guerra sia con Demogorgon che con Orcus. C'è stato un momento in cui sembrava avere il meglio in questo conflitto, ma proprio allora venne evocato improvvisamente sul Piano Materiale dal folle arcimago Zagyg, che lo imprigionò e lo soggiogò fino al momento in cui Graz'zt non riuscì a riguadagnarsi la libertà, al costo di rimanere intrappolato sul proprio piano per un periodo. Nessuno sa se Graz'zt sia ancora sottoposto a questa restrizione oppure no... e il demone, di certo, non intende rivelarlo.

Il simbolo di Graz'zt è una mano nera a sei dita.

Combattimento

Graz'zt dispone di un vasto repertorio di capacità magiche, al punto che molti credono che sia uno stregone o un mago. Non esita a usare le sue capacità magiche, e collabora volentieri con molti maghi malvagi. Tuttavia, nel combattimento in mischia si rivela altrettanto letale, grazie alla sua spada d'acido, e quindi non si fa pregare neanche per scendere in battaglia. Spesso, quando lo fa, attiva queste capacità: *linguaggi, aura sacrilega* (bonus aggiuntivo di +4 alla CA, bonus di +4 ai tiri salvezza) e *individuazione dei pensieri*.

Paura (Sop): Con un ghigno e una parola (un'azione gratuita), Graz'zt può invocare un effetto di *paura* (Volontà CD 42 nega) a volontà.

Capacità magiche: A volontà - *aura sacrilega, blasfemia, charme di massa, charme sui mostri, dardo incantato, demenza, dissacrare, dissolvere superiore, esigere, fulmine oscuro, immagine speculare, individuazione dei pensieri, individuazione del bene, individuazione della legge, influenza perversa, influenza sacrilega, linguaggi* (solo su se stesso), *lunga stretta di Graz'zt, muro di*

ferro, oscurità dannata, oscurità profonda, profanare, respirare sotto l'acqua, rivela locazioni, sguardo penetrante, suggestione, telecinesi, teletrasporto senza errore; 2 volte al giorno - dominare persone, metamorfosi, metamorfosi di un oggetto; 1 volta al giorno - disintegrazione, intrappolare l'anima, trasformazione, velo. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 24 + livello dell'incantesimo.

Guarigione rapida (Str): Graz'zt recupera i suoi punti ferita perduti al ritmo di 3 per round. La guarigione rapida non serve però a recuperare i punti perduti a causa della fame, della sete o del soffocamento e non consente a Graz'zt di far ricrescere o di riattaccare le parti del corpo perdute.

Maestro degli oggetti (Str): Anche se non è un incantatore vero e proprio, Graz'zt può usare qualsiasi oggetto magico, anche gli oggetti a compimento di incantesimo come le bacchette e le pergamene. A differenza di Demogorgon, non può creare oggetti.

Tratti degli esterni: Graz'zt è dotato di scurovisione (raggio 18 metri). Non può essere rianimato o fatto risorgere.

Vedere invisibilità (Sop): Le creature e gli oggetti invisibili sono sempre visibili per Graz'zt, come se su di lui fosse sempre attivo l'incantesimo *vedere invisibilità*.

Evoca tanar'ri (Mag): Per una volta al giorno, Graz'zt può evocare automaticamente 1d2+1 vrock o 1d2 balor.

Tratti dei tanar'ri: Graz'zt può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che sia in grado di parlare un linguaggio e che si trovi a meno di 30 metri. È immune all'elettricità e ai veleni e possiede resistenza all'acido 20, resistenza al freddo 20 e resistenza al fuoco 20.

Proprietà: Graz'zt impugna uno spadone dell'esplosione d'acido+5 a lama ondulata e uno scudo di acciaio grande di interdizione alla potenza demoniaca.

Obiettivi di Graz'zt

Graz'zt ha intenzione di conquistare l'Abisso. Detesta il fatto che Demogorgon venga chiamato il Principe dei Demoni, e ambisce a quel titolo più di ogni altra cosa. Graz'zt regna su Azzagrat, un reame che copre tre strati dell'Abisso. Su tutti e tre gli strati si estende la città di Zelatar. All'interno della città sorge il Palazzo Argenteo, la dimora personale di Graz'zt, composta da sessantasei torri d'avorio. È dal suo palazzo che Graz'zt porta avanti le sue trame, ideando complicati intrighi per sconfiggere i suoi nemici e acquisire ulteriore potere.

Graz'zt predilige la seduzione e l'inganno. Anche se non ha paura di combattere, preferisce ingannare o ammaliare i suoi avversari piuttosto che sconfiggerli in battaglia. Ama pensare di essere la creatura più intelligente e astuta dell'Abisso.

Il Principe Oscuro presta molta attenzione (per lo più attraverso le sue spie) a ciò che accade nel reame dei mortali.

Ama stringere patti con i mortali, fornendo aiuti e informazioni in cambio di servizi da richiedere in seguito.

Culto di Graz'zt

Il culto di Graz'zt non è molto diffuso, se non presso alcune razze mostruose, come ad esempio i lamia, presso i quali i cultisti di Graz'zt sono diffusi e potenti. Molti sacerdoti di Graz'zt, conosciuti anche col nome di Eletti, sono femmine, e il chierico di massimo rango in un tempio è sempre una femmina.

Graz'zt gradisce i sacrifici di sangue effettuati in suo nome, e anche i rituali sessuali sono importanti nelle cerimonie a lui dedicate. I suoi templi sono luoghi isolati e oscuri che ospitano spesso delle orge. Una sezione del tempio spesso è avvolta da un manto di oscurità magica. È in questa sezione che i chierici usano *creare non morti* sulle vittime sacrificali per richiamare delle ombre e metterle a guardia del tempio.

I chierici affiliati a Graz'zt in genere hanno accesso al dominio Demoniaco, del Male e dell'Oscurità. Tendono a indossare vesti nere e amano i gioielli d'argento. Molti portano con loro un'arma a lama ondulata di qualche tipo.

Cultisti: Anastasia è a capo di una setta segreta di chierici e di maghi che opera nella cantina di una taverna di proprietà di uno dei maghi. La gente del villaggio crede che nei paraggi esista una congrega di streghe, ma non sa altro.

Isha-Denarthun, invece, è a capo di un grande tempio nel deserto, decorato con sessanta enormi statue di Graz'zt. Laggiù, oltre sessanta lamia sono al servizio di Graz'zt; sorvegliano e curano il tempio e partecipano anche ai rituali malvagi che si tengono al suo interno. Nel tempio, chiamato la Dimora dell'Oscurità, Isha-Denarthun celebra numerosi sacrifici di creature viventi, che vengono immerse in un'enorme vasca d'acido all'interno di un'area di oscurità permanente. Besmal funge da intermediaria tra il rifugio di Anastasia e la Dimora dell'Oscurità. Isha-Denarthun è pronta a collaborare con qualsiasi umano che serva il suo oscuro rignore, ed è perfino pronta a offrire loro aiuti magici (sotto forma di oggetti creati dai lamia del tempio), in cambio di vittime sacrificali.

➤ **Anastasia, l'Eletta:** Umana Chr 7; GS 7; umanoide Medio;

DV 7d8+14; pf 44; Iniz +2; Vel 6 m; CA 17 (contatto 12, colta alla sprovvista 15); Att +7 in mischia (1d8+1, mazza pesante perfetta); AS intorpidire non morti; AL CM; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +8; For 13, Des 15, Cos 14, Int 11, Sag 17, Car 11.

Abilità e talenti: Artigianato (pittura) +7, Conoscenze (religioni) +7, Guarire +9, Sapienza Magica +10; Combattere alla Cieca, Riflessi Fulminei, Scacciare Extra, Servitore di un Demone.

Incantesimi preparati: (6/6/5/4/2; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *creare acqua, guida, individuazione del magico (2), lettura del magico, resistenza*; 1° - *arma magica, benedizione, cura ferite leggera, santuario, scurovisione**, *visione della morte*; 2° - *arma spirituale, blocca persone, fulmine oscuro**,



oscurità, vigore; 3° - oscurità profonda* (2), scagliare maledizione, veste magica; 4° - influenza sacrilega*, oscurità dannata.

*Incantesimo di dominio. *Domini*: Oscurità (Combattere alla Cieca come talento bonus), Male (+1 livello dell'incantatore per gli incantesimi malvagi).

Proprietà: Corazza di piastre perfetta, mazza pesante perfetta, talismano della saggezza+2, pergamena di cecità, oscurità dannata e oscurità profonda.

➤ **Isha-Denarthun, l'Eletta**: Lamia femmina Chr 6; GS 12; bestia magica Media; DV 9d10+9 più 6d8+6; pf 90; Iniz +2; Vel 18 m; CA 17 (contatto 12, colta alla sprovvista 15); Att +13 contatto in mischia (risucchio di Saggezza, contatto), o +16/+11/+6 in mischia (1d4+1/19-20, pugnale+1); AS intimorire non morti 5 volte al giorno, capacità magiche, risucchio di Saggezza; QS scurovisione 18 m, visione crepuscolare; AL CM; TS Temp +12, Rifl +10, Vol +13; For 10, Des 15, Cos 12, Int 13, Sag 16, Car 14.

Abilità e talenti: Concentrazione +11, Conoscenze (religioni) +7, Diplomazia +4, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +14, Raggiare +14; Arma Preferita (pugnale), Combattere alla Cieca, Incantesimi Violati, Mobilità, Schivare, Servitore di un Demone, Volontà di Ferro.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *charme*, immagine maggiore, immagine speculare, suggestione. 9° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo.

Risucchio di Saggezza (Sop): Se Isha-Denarthun mette a segno un attacco di contatto in mischia, risucchia 1 punto di Saggezza. Isha cerca di utilizzare questo potere appena possibile nel corso di un incontro, per rendere i suoi avversari più vulnerabili a *charme* e *suggestione*.

Incantesimi preparati: (5/5/5/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - guida, individuazione del magico (2), lettura del magico, resistenza; 1° - anatema, azione casuale, benedizione, favore divino, scurovisione*; 2° - blocca persone (2), forza straordinaria, frantumare, fulmine oscuro*; 3° - cecità/sordità, cerchio magico contro il bene*, cura ferite gravi, dissolvi magie.

*Incantesimo di dominio. *Domini*: Oscurità (Combattere alla Cieca come talento bonus), Male (+1 livello dell'incantatore per gli incantesimi malvagi).

Proprietà: Pugnale+1, pergamena di cura ferite moderate e ristorare.

➤ **Besmal**: Umana Str 7/Servitore di Graz'zt 6; GS 13; umanoide Medio; DV 7d4+28 più 6d6+24; pf 90; Iniz +1; Vel 9 m; CA 13 (contatto 13, colta alla sprovvista 12); Att +5/+0 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale), o +7/+2 a distanza (1d4-1/19-20, pugnale); AS *charme*; QS Carisma oscuro +2, incantesimi traditori +3d6, colpo magico +1d6, evoca demoni; AL CM; TS Temp +8, Rifl +5, Vol +14; For 8, Des 13, Cos 18, Int 13, Sag 15, Car 20.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Conoscenze (arcano) +7, Diplomazia +16, Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +8, Percepire Inganni +4, Raggiare +17, Sapienza Magica +11, Scrutare +11; Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Violati, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene, Servitore di un Demone, Volontà di Ferro.

Charme (Mag): Besmal può usare *charme* per una volta al giorno (Volontà CD 16 nega).

Carisma oscuro (Sop): Besmal può aggiungere +2 al suo modificatore di Carisma come bonus di potenziamento. Tuttavia, il bonus ottenuto può essere applicato alle prove di Diplomazia, Empatia Animale, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggiare soltanto quando Besmal ha a che fare con creature malvagie.

Incantesimi traditori (Sop): Quando Besmal lancia un incantesimo che infligge danni su più bersagli a cui viene

negato il bonus di Destrezza, Besmal può incrementare l'ammontare di danni inferti di +3d6.

Colpo magico (Sop): Se Besmal lancia un incantesimo che infligge danni su uno o più bersagli minacciati in mischia (e quindi distratti), aggiunge 1d6 danni all'incantesimo.

Evoca demoni (Mag): Besmal può evocare un demone di 5 DV o meno, per una volta al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *evoca mostri* (15° livello dell'incantatore).

Incantesimi conosciuti: (6/8/7/7/6/4; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, riparare, suono fantasma; 1° - armatura magica, dardo incantato, immagine silenziosa, sonno, tocco gelido; 2° - cecità/sordità, evoca mostri II, ragnatela, vigore; 3° - cerchio magico contro il bene, fulmine, velocità; 4° - dolore liquido, muro di catene mortali; 5° - teletrasporto.

Proprietà: Anello di protezione +2, mazzo delle illusioni, pergamena di fulmine e velocità, pozione di vigore, pugnale.

Servitori di Graz'zt

Graz'zt è sempre seguito da sei lamia al massimo dei punti ferita. Inoltre, Unhath e Reluhantis, due marilith, non si allontanano mai dal principe dei demoni quando questi si trova all'interno del suo palazzo oscuro. Quando Graz'zt è assente, governano il palazzo con pugno di ferro, dispensando caos e crudeltà. Quando Graz'zt è tornato dalla sua prigionia sul Piano Materiale, ha dovuto darsi da fare per riportare l'ordine nel suo reame. Yattara è a capo di una piccola squadra di succubi abili nell'arte dell'infiltrazione e dello spionaggio.

➤ **Unhath e Reluhantis (2)**: Marilith femmine Str 6; GS 23; esterno Grande (caotico, malvagio); DV 9d8+45 più 6d4+30; pf 105; Iniz +3; Vel 12 m; CA 30 (contatto 12, colte alla sprovvista 27); Att +16/+11/+6 in mischia (1d8+5/19-20 più 1d6 da acido, spada lunga dell'esplosione d'acido+1) e +16 in mischia (1d8+3/19-20 più 1d6 da acido, 2 spade lunghe dell'esplosione d'acido+1) e +16 in mischia (1d8+3/19-20, spade lunghe sacrileghe+1) e +13 in mischia (4d6+2, schianto di coda); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS stritolare (4d6+6), afferrare migliorato, capacità magiche; QS riduzione del danno 20/+2, combattere con più armi potenziato, tratti degli esterni, RI 25, evoca tanar'ri, tratti dei tanar'ri; AL CM; TS Temp +13, Rifl +11, Vol +15; For 19, Des 16, Cos 20, Int 19, Sag 18, Car 20.

Abilità e talenti: Ascoltare +24, Cercare +17, Concentrazione +15, Conoscenze (arcano) +6, Diplomazia +9, Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +15, Osservare +24, Percepire Inganni +17, Raggiare +18, Sapienza Magica +20, Scrutare +14; Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida, Capacità Magica Violata, Combattere con Più Armi, Maestria, Multiattacco, Multidestrezza.

Stritolare (Str): Superando una prova di lotta, Unhath o Reluhantis possono stritolare un avversario afferrato, infliggendogli 4d6+6 danni contundenti. La creatura stritolata deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18), altrimenti perderà conoscenza fintanto che rimarrà tra le spire del marilith e per 2d4 round successivi.

Afferrare migliorato (Str): Se Unhath o Reluhantis colpiscono un avversario di taglia Media o inferiore con un attacco con botta di coda, infliggono danni normali e possono tentare di iniziare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +28). Se mettono a segno la botta di coda, possono anche stritolare l'avversario nello stesso round. Il marilith può scegliere di

condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare la coda per bloccare l'avversario (penalità di -20 alle prove di lotta, ma il marilith non viene considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta effettuata nei round successivi infligge automaticamente danni da botta di coda e da stritolamento.

Capacità magiche: A volontà - *animare morti, arma magica, aura sacrilega, autometamorfofi, cerchio magico contro il bene (solo su se stesso), comprensione dei linguaggi, dissacrare, frantumare, immagine proiettata, individuazione del bene, individuazione del magico, individuazione della legge, infliggi ferite gravi, influenza sacrilega, martello del caos, nube mortale, oscurità, pirotecnica, scagliare maledizione, telecinesi, teletrasporto senza errore (su se stesso più 22,5 kg di equipaggiamento), vedere invisibilità.* 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

Combattere con più armi potenziato (Str): Questa capacità riduce la penalità per combattere con l'arma secondaria di 2 sia per le mani primarie che per quelle secondarie. Combinato con i talenti Multidestrezza e Combattere con Più Armi, questa capacità riesce ad annullare tutte le penalità per colpire utilizzando una o più armi leggere nelle mani secondarie.

Tratti degli esterni: Unhath o Reluhantis sono dotati di scurovisione (raggio 18 metri). Non possono essere rianimati o fatti risorgere.

Evoca tanar'ri (Mag): Per una volta al giorno, un marilith può evocare 4d10 dretch, 1d4 hezrou, oppure 1 nalfeshnee con il 50% di probabilità di successo, oppure 1 glabrezu o un altro marilith con il 20% di probabilità di successo.

Tratti dei tanar'ri: Unhath e Reluhantis possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che sia in grado di parlare un linguaggio e che si trovi a meno di 30 metri. Sono immuni all'elettricità e ai veleni e possiedono resistenza all'acido 20, resistenza al freddo 20 e resistenza al fuoco 20.

Abilità: Un marilith ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Incantesimi conosciuti (6/8/6/4; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo, suono fantasma;* 1° - *armatura magica, charme, scudo, tocco gelido;* 2° - *forza straordinaria, fulmine oscuro;* 3° - *fulmine.*

Proprietà: 3 spade lunghe sacrileghe+1, 3 spade lunghe dell'esplosione d'acido+1, bacchetta del fulmine (25 cariche), componenti per incantesimi malvagi (cuore umano preservato, cervello umano e cuore di diavolo).

➤ **Yattara:** Succube femmina Ldr 6; GS 15; esterno Medio (caotico, malvagio); DV 6d8+6 più 6d6+6; pf 60; Iniz +4; Vel 9 m, volare 15 metri (normale); CA 25 (contatto 16, colta alla sprovvista 25); Att +11 in mischia (1d3+1, due artigli), o +15/+10 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta della furtività+1) e +6 in mischia (1d3, artiglio); AS risucchio di energia, attacco furtivo +3d6, capacità magiche; QS forma alternativa, riduzione del danno 20/+2, eludere, tratti degli esterni, RI 12, *evoca tanar'ri*, tratti dei tanar'ri, linguaggi, trappole, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA, non subisce attacchi ai fianchi); AL CM; TS Temp +8, Rifl +14, Vol +9; For 12, Des 18, Cos 13, Int 16, Sag 15, Car 21.

Abilità e talenti: Acrobazia +10, Artista della Fuga +16, Ascoltare +22, Camuffare* +17, Cavalcare (cavallo) +10, Cercare +15, Concentrazione +10, Conoscenze (arcane) +9, Diplomazia +7, Equilibrio +6, Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +16, Osservare +22, Raggiare +17, Saltare +3, Utilizzare Oggetti Magici +11; Arma Preferita (spada corta), Attacco Rapido, Mobilità, Schivare.

Risucchio di energia (Sop): Yattara trae energia dai mortali che spinge a cedere alla passione, o anche semplicemente da coloro che tocca con un bacio. Il succube deve iniziare una lotta (bonus di lotta +11), che provoca un attacco di opportunità. Il suo bacio o il suo abbraccio infliggono un livello negativo; la vittima deve superare una prova di Saggezza (CD 15) soltanto per accorgersene. Per ogni livello negativo inflitto, Yattara guarisce 5 danni. Se l'ammontare di danni guariti è superiore a quelli subiti, i punti ferita in eccesso vengono acquisiti come punti ferita temporanei. Se il livello negativo non viene rimosso entro 24 ore (attraverso un incantesimo come *ristorare*), l'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) per rimuoverlo. In caso contrario, il livello dell'avversario (o il numero dei suoi Dadi Vita) scende di 1.

Capacità magiche: A volontà - *charme sui mostri, chiarovisione/chiaroveggenza, devastazione, dissacrare, individuazione del bene, individuazione dei pensieri, oscurità, suggestione, teletrasporto senza errore (su se stessa più 22,5 kg di equipaggiamento) e transizione eterea (su se stessa più 22,5 kg di equipaggiamento);* 1 volta al giorno - *influenza sacrilega.* 12° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

Forma alternativa (Sop): Yattara può assumere una qualsiasi forma umanoide di taglia dalla Piccola alla Grande come azione standard. Questa capacità è simile all'incantesimo *autometamorfofi*, ma consente di assumere solo forme umanoidi.

Eludere (Str): Se Yattara è sottoposta a un effetto che normalmente richiederebbe a un personaggio un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, superando il tiro salvezza non subirà alcun danno.

Tratti degli esterni: Yattara è dotata di scurovisione (raggio 18 metri). Non può essere rianimata o fatta risorgere.

Evoca tanar'ri (Mag): Per una volta al giorno, Yattara può tentare di evocare 1 balor con una probabilità del 10% di successo.

Tratti dei tanar'ri: Yattara può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che sia in grado di parlare un linguaggio e che si trovi a meno di 30 metri. È immune all'elettricità e ai veleni e possiede resistenza all'acido 20, resistenza al freddo 20 e resistenza al fuoco 20.

Linguaggi (Sop): Yattara è dotata dell'abilità di linguaggi (funziona come l'omonimo incantesimo) in modo permanente.

Abilità: *Quando utilizza la sua forma alternativa, Yattara ottiene un bonus di circostanza +10 alle prove di Camuffare.

Proprietà: Spada corta della furtività+1, anello di protezione+2, pozione di grazia felina, pozione di vigore, pozione di forza straordinaria.

JUIBLEX, IL SIGNORE SENZA VOLTO

Esterno Grande (Caotico, Malvagio)

Dadi Vita: 26d8+468 (585 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 metri, scalare 9 metri

CA: 37 (-1 taglia, +3 Des, +10 cognitivo, +15 naturale), contatto 22, colto alla sprovvista 34

Attacchi: Schianto +39 in mischia

Danni: Schianto 3d8+21 e 2d6 da acido

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Acido, *cerchio di freddo*, stritolare 3d8+21 più 2d6 acido, *creare fanghiglie*, annegare, avvolgere, affermare migliorato, capacità magiche

Qualità speciali: Amorpho, vista cieca 36 m, *cerchio di oscurità*, riduzione del danno 30/+5, immunità, tratti degli

esterni, RI 30, *evoca melme, evoca tanar'ri* tratti dei tanar'ri
Tiri salvezza: Temp +33, Rifl +18, Vol +24

Caratteristiche: For 39, Des 16, Cos 47, Int 24, Sag 24, Car 20
Abilità: Alchimia +20, Ascoltare +33, Cercare +33, Concentrazione +44, Conoscenze (arcane) +33, Conoscenze (piani) +20, Conoscenze (religioni) +20, Diplomazia +26, Intimidire +35, Muoversi Silenziosamente +29, Nascondersi +25, Nuotare +40, Orientamento +33, Osservare +33, Percepire Inganni +33, Raggiare +31, Sapienza Magica +33, Scalare +22.

Talenti: Amico dei Parassiti, Attacco Poderoso, Capacità Magica Rafforzata, Capacità Magica Rapida, Lingua Oscura, Riflessi da Combattimento, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno di superficie o sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Quadruplo dello standard

Allineamento: Caotico Malvagio

Avanzamento: —

Juiblex, conosciuto come il Signore Senza Volto, è uno spregevole demone fatto di fanghiglie e di melme. È evitato perfino da molti degli altri demoni, e si dice che i principi dei demoni lo chiamino con disprezzo "il signore del nulla". È tra i signori dei demoni più deboli, ma rimane comunque un terrificante avversario. Incarna molte delle orribili capacità delle varie melme, fanghiglie e protoplasmi, e detiene anche un considerevole potere magico.

Il dominio di Juiblex è quello che gli appartiene di diritto: ha cacciato dalle Fosse delle Fanghiglie tutti tranne le melme e le fanghiglie che vi si riproducono. Nonostante ciò, alcuni demoni (per lo più hezrou) gli rendono omaggio portando in dono delle vittime che Juiblex e la sua viscida progenie possono cacciare e divorare.

Juiblex solitamente assume l'aspetto di un cono gelatinoso alto 2,7 metri e ricoperto di fanghiglia, striato di verde e nero e con disgustose venature marroni, gialle e grigie. In altre occasioni, Juiblex appare solo come una pozza di melma animata e ribollente. In qualsiasi forma, Juiblex è sempre ricoperto da una miriade di occhi rossi pulsanti che scrutano in tutte le direzioni.

Il simbolo di Juiblex, seppur usato molto raramente, è quello di uno pseudopodo grondante fanghiglia.

Combattimento

La tattica preferita di Juiblex consiste nell'inglobare il maggior numero di nemici tutti assieme, quando è invisibile, attaccando il primo con un incantesimo *contagio* in aggiunta agli altri attacchi.

Acido (Str): Juiblex secerne una sostanza acida in grado di dissolvere rapidamente sia la sostanza organica che il metallo. Ogni suo attacco in mischia andato a segno infligge

danni da acido. Il tocco acido di Juiblex infligge 50 danni per round al legno o agli oggetti metallici. L'armatura e i vestiti dell'avversario si dissolvono e diventano immediatamente inutilizzabili, a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi (CD 41). L'acido può dissolvere anche la pietra, infliggendo 20 danni per round di contatto. Se un'arma di metallo o di legno colpisce Juiblex, si dissolve immediatamente, a meno che non superi un tiro salvezza sui Riflessi (CD 41).

Afferrare migliorato (Str): Se Juiblex colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con un attacco da schianto, infligge danni normali e può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +44). Se mette a segno l'attacco di schianto, può anche stritolare l'avversario nello stesso round. Juiblex può scegliere di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare la coda per bloccare l'avversario (penalità di -20 alle prove di lotta, ma Juiblex non viene considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta effettuata nei round successivi infligge automaticamente danni da schianto e da acido.

Cerchio di freddo (Mag): A sua discrezione, Juiblex è in grado di emanare un clima freddo rigido e coloro che si trovano entro 3 metri da lui subiscono 6d6 danni da freddo per round (Temp CD 41 dimezza). Questa area di freddo si muove assieme lui. Può attivare o disattivare questo effetto a volontà.

Stritolare (Str): Superando una prova di lotta, Juiblex può stritolare un avversario afferrato, infliggendogli 3d8+21 danni contundenti più 2d6 danni da acido. Gli abiti e l'armatura dell'avversario subiscono una penalità di -4 al tiro salvezza sui Riflessi contro l'acido.

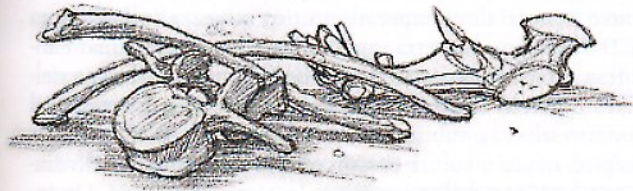
Creare fanghiglie (Mag): Una volta ogni due round, Juiblex può sputare una chiazza di fanghiglia verde ovunque nel raggio di 6 metri da se stesso (anche su un bersaglio, effettuando un attacco di contatto a distanza con un bonus di +28) come azione gratuita.

Annegare (Str): Se un personaggio necessita di aria per respirare e viene avvolto dall'orribile forma acida e semiliquida di Juiblex, deve superare una prova di Costituzione (CD 10) ad ogni round al fine di trattenere il respiro. Ad ogni round, la CD aumenta di 1. Se fallisce una prova, il personaggio cade a terra privo di sensi (0 pf). Il round successivo scende a -1 e diventa morente. Nel round successivo, il personaggio annega e muore.

Avvolgere (Str): Juiblex può letteralmente inglobare una creatura di taglia Grande o inferiore come azione standard. Questo attacco può colpire tanti avversari quanti ne consente la grandezza del suo corpo. Ogni bersaglio può effettuare un attacco di opportunità contro Juiblex o, in alternativa, un tiro salvezza sui Riflessi (CD 37) per evitare di venire avvolto. Se il tiro salvezza viene superato, significa che il personaggio è stato spinto di lato o indietro (a scelta del



bersaglio) quando Juiblex si è fatto avanti. Una creatura avvolta è soggetta agli attacchi da acido e da annegare di Juiblex, e viene considerata in lotta e intrappolata all'interno del suo corpo. Juiblex non può effettuare un attacco di schianto nel corso del round in cui ha tentato di avvolgere qualcuno, ma ogni creatura avvolta subisce automaticamente danni da schianto in quel round e in ogni round successivo in cui rimane intrappolata.



Capacità magiche: A volontà - *aura sacrilega*, *blasfemia*, *blocca mostri*, *buio completo*, *contagio*, *dissacrare*, *dissolvere superiore*, *individuazione dei pensieri*, *individuazione del bene*, *individuazione della legge*, *influenza sacrilega*, *invisibilità*, *lettura del magico*, *linguaggi* (solo su se stesso), *oscurità profonda*, *paura*, *porta in fase*, *profanare*, *telecinesi*, *teletrasporto senza errore*, *tocco di Juiblex* (senza costo di corruzione), *visione del vero*; 1 volta al giorno - *aura sacrilega*, *blasfemia*, *contaminare*, *desolazione*. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

Amorfo (Str): Le armi contundenti e i danni da impatto non infliggono danni su Juiblex. È in grado di scivolare attraverso spazi che lascerebbero passare soltanto una creatura Minuscola grazie alla sua natura gelatinosa.

Cerchio di oscurità: (Mag): Juiblex può creare un'area di oscurità completa attorno a se stesso del raggio di 3 metri, all'interno della quale nessuna creatura è in grado di vedere. Questa speciale oscurità magica può essere dissolta (come un incantesimo di 10° livello dell'incantatore), ma nessun incantesimo di luce può contrastarlo. L'area si sposta assieme a Juiblex.

Immunità (Str): Juiblex è immune alla paralisi, allo stordimento, alle metamorfosi e ai colpi critici, dal momento che non dispone di un'anatomia discernibile.

Evoca melme (Mag): Per una volta al giorno, Juiblex può evocare automaticamente 1d6 melme grigie, 1d4 amebe paglierine o 1d2 protoplasmii neri.

Evoca tanar'ri (Mag): Per una volta al giorno, Juiblex può evocare automaticamente 3d10 dretch o 1 hezrou.

Tratti dei tanar'ri: Juiblex può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che sia in grado di parlare un linguaggio e che si trovi a meno di 30 metri. È immune all'elettricità e ai veleni e possiede resistenza all'acido 20, resistenza al freddo 20 e resistenza al fuoco 20.

Obiettivi di Juiblex

Juiblex non ha piani e trame da mettere in atto. Si accontenta di esistere, di distruggere, di uccidere e di corrodere tutto ciò su cui può mettere i suoi tentacoli. Odia ogni cosa, e soltanto la distruzione gli dà piacere.

Culto di Juiblex

Anche se qualche sporadico folle (o qualche aboleth) decide di adorare il Signore Senza Volto, non esiste nessun culto organizzato di Juiblex. Ad esempio, Duvamil è nativa del Piano Materiale. Adora Juiblex, ma Juiblex ne ignora l'esistenza. Nonostante questo, la sua fedeltà al Signore Senza Volto le conferisce dei poteri disgustosi, che usa per terrorizzare la regione, seminando caos e desolazione senza alcun motivo, se non per compiacere il demone suo padrone.

➤ **Duvamil:** Gnoma Ldr5/Grr 4/Servitore di Juiblex 6; GS 15; umanoide Piccolo; DV 5d6+15 più 4d10+12 più 6d10+8; pf 149; Iniz +7; Vel 6 m; CA 20 (contatto 14, colta alla sprovvista 20); Att +14/+9/+4 in mischia (1d2+2, mano artigliata) e +14 in mischia (1d2+1, mano artigliata), o +20/+15/+10 a distanza (1d6+4/x3, arco corto composito potente+2 [Bonus di For +1] con frecce+1); AS contagio, sputo corrosivo, tocco corrosivo, fanghiglia nauseante, attacco furtivo +3d6; QS alterare se stesso, eludere, tratti degli gnomi, *evoca demoni*, *evoca melme*, trappole, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA); AL CM; TS Temp +13, Rifl +13, Vol +9; For 14, Des 16, Cos 17, Int 12, Sag 14, Car 7.

Abilità e talenti: Acrobazia +10, Artista della Fuga +12, Ascoltare +4, Camuffare +8, Cavalcare (cavallo) +6, Cercare +8, Disattivare Congegni +9, Equilibrio +5, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +15, Nuotare +6, Osservare +4, Saltare +8, Scalare +13, Scassinare Serrature +11, Valutare +7; Ambidestria, Amico dei Parassiti, Combattere con Due Armi, Deformati (Mani Artigliate), Deformità Volontaria, Iniziativa Migliorata, Schivare, Servitore di un Demone, Tiro Ravvicinato.

Contagio (Sop): Per una volta al giorno, Duvamil può diffondere una malattia con gli stessi effetti dell'incantesimo *contagio* (10° livello dell'incantatore).

Sputo corrosivo (Str): Duvamil può sputare un bolo di melma corrosiva su un'area larga 1,5 metri e lunga 1,5 metri, per una volta al giorno. Lo sputo corrosivo infligge 6d6 danni da acido (Riflessi CD 19 dimezza).

Tocco corrosivo (Str): Per tre volte al giorno, Duvamil può secernere una fanghiglia corrosiva dalla sua mano che infligge 2d6 danni. Una volta generata la sostanza, il servitore di Juiblex può effettuare un attacco per danneggiare un avversario con la fanghiglia, infliggendo i normali danni del suo attacco senz'armi più i danni della fanghiglia.

Fanghiglia nauseante (Str): Duvamil può secernere una fanghiglia dall'odore nauseante che riveste tutto il suo corpo con uno spesso strato. Chiunque si trovi entro 1,5 metri da lei deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 19), altrimenti subirà una penalità di circostanza di -1 al tiro per colpire e alle prove di abilità.

Alterare se stesso (Sop): Duvamil può cambiare il suo aspetto e la sua forma a volontà, con gli stessi effetti di un incantesimo *alterare se stesso* (lanciato al 4° livello dell'incantatore).

Eludere (Str): Se Duvamil è sottoposta a un effetto che normalmente richiederebbe a un personaggio un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno (come ad esempio una *palla di fuoco*), superando il tiro salvezza non subirà alcun danno.

Tratti degli gnomi: Duvamil è dotata di visione crepuscolare, che le consente di vedere a una distanza doppia rispetto agli umani in condizioni di scarsa illuminazione. Dispone anche di un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro le illusioni, a un bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro i coboldi e i goblinoidi e a un bonus di schivare +4 contro i giganti.

Evoca demoni (Mag): Duvamil può evocare un demone di 5 DV o meno per una volta al giorno. Tale capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* (lanciato al 15° livello dell'incantatore).

Evoca melme (Mag): Duvamil può evocare un ammasso di fanghiglia verde, una melma grigia, un'ameba paglierina o un cubo gelatinoso, come se stesse usando un incantesimo *evoca mostri* (lanciato al 6° livello dell'incantatore).

Proprietà: *Armatura di cuoio borchiato*+3, *arco corto potente composito*+2 (bonus di For +1), *frecce* +1.

Servitori di Juiblex

Juiblex conta molte fanghiglie, protoplasmi, melme e amebe tra i suoi "servitori", anche se nessuno di loro è abbastanza intelligente da servire il signore dei demoni volontariamente... tranne uno.

Il Divoratore Che Viene dall'Oscurità è il più grande protoplasma nero conosciuto. È stato posseduto da un demone hezrou su ordine di Juiblex e poi su di lui è stato lanciato un incantesimo *imprigionare possessore*, che ha reso la possessione permanente. Per secoli, il demone è rimasto imprigionato nel protoplasma e i due sono diventati tutt'uno nelle luride profondità dell'Abisso. Ora il Divoratore Che Viene dall'Oscurità è il primo servitore di Juiblex, e aiuta a sorvegliare i confini dello strato dove dimora assieme al suo padrone, sempre in cerca di cibo.

➤ **Il Divoratore Che Viene dall'Oscurità:** Protoplasma nero avanzato unico/fuso con demone; GS 18; aberrazione Mastodontica; DV 30d10+210; pf 540; Iniz -3; Vel 6 m, scalare 6 m; CA 3 (contatto 3, colto alla sprovvista 3); Att +25 in mischia (2d6+10/19-20, schianto); Faccia/Portata 1,5 m per 6 m/3 m; AS acido, stritolare 2d8+10 più 2d6 da acido, afferrare migliorato, capacità magiche, fetore; QS vista cieca 18 m, riduzione del danno 20/+3, immunità, RI 27; AL CM; TS Temp +17, Rifl +9, Vol +14; For 25, Des 4, Cos 24, Int 12, Sag 14, Car 11.

Abilità e talenti*: Ascoltare +43, Cercare +34, Concentrazione +40, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +30, Nascondersi +18, Osservare +42, Sapienza Magica +34, Scalare +25; Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Riflessi Fulminei, Servitore di un Demone, Spinta Migliorata, Volontà di Ferro.

Acido (Str): Il Divoratore Che Viene dall'Oscurità secerne un acido digerente in grado di dissolvere rapidamente sia la sostanza organica che il metallo. Ogni suo attacco in mischia andato a segno infligge danni da acido. Il tocco acido del protoplasma infligge 50 danni per round al legno o agli oggetti metallici. L'armatura e i vestiti dell'avversario si dissolvono e diventano immediatamente inutilizzabili, a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi (CD 32). L'acido può dissolvere anche la pietra, infliggendo 20 danni per round di contatto.

Se un'arma di metallo o di legno colpisce il Divoratore Che Viene dall'Oscurità, si dissolve immediatamente, a meno che non superi un tiro salvezza sui Riflessi (CD 32).

Stritolare (Str): Superando una prova di lotta, il Divoratore Che Viene dall'Oscurità può stritolare un avversario afferrato, infliggendogli 2d8+10 danni contundenti più 2d6 danni da acido. Gli abiti e l'armatura dell'avversario subiscono una penalità di -4 ai tiri salvezza sui Riflessi contro l'acido.

Afferrare migliorato (Str): Se il Divoratore Che Viene dall'Oscurità colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con un attacco da schianto, infligge danni normali e può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +41). Se mette a segno lo schianto, può anche stritolare l'avversario nello stesso round. Il Divoratore Che Viene dall'Oscurità può scegliere di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare i suoi pseudopodi per bloccare l'avversario (penalità di -20 alle prove di lotta, ma il Divoratore Che Viene dall'Oscurità non viene considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta effettuata nei round successivi infligge automaticamente danni da schianto, da acido e da stritolamento.

Capacità magiche: A volontà - animare oggetti, blasfemia, cerchio magico contro il bene, dissacrare, dissolvi il bene, evoca scia-

me, individuazione del bene, individuazione del magico, influenza sacrilega, intermittenza, martello del caos, oscurità profonda, produrre fiamma, teletrasporto senza errore (su se stesso più 22,5 kg di equipaggiamento); 3 volte al giorno - forma gassosa. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo.

Fetore (Str): Il Divoratore Che Viene dall'Oscurità emana una fanghiglia tossica dall'odore nauseabondo quando combatte. Qualsiasi creatura che non sia un tanar'ri e che si trovi entro 3 metri deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 32) altrimenti verrà sopraffatta dalla nausea. Rimane indifesa e in preda a conati di vomito fintanto che rimane nell'area e per 1d4 round successivi. Se una creatura supera il suo tiro salvezza, subisce una penalità morale di -2 al tiro per colpire, ma non subirà nessun effetto dal fetore del Divoratore Che Viene dall'Oscurità per le 24 ore successive. Un incantesimo *ritarda veleno* o *neutralizza veleno* rimuove l'effetto.

Vista cieca (Str): Il Divoratore Che Viene dall'Oscurità è cieco, ma il suo intero corpo funge da primitivo organo sensoriale e gli permette di individuare le prede in base all'olfatto e alle vibrazioni. Questa capacità gli consente di discernere gli oggetti e le creature nel raggio di 18 metri. Il Divoratore Che Viene dall'Oscurità solitamente non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare od Osservare per notare le creature entro la portata della sua vista cieca.

Immunità: Il Divoratore Che Viene dall'Oscurità è immune ai veleni, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle metamorfosi e non è soggetto a colpi critici.

* **Abilità e talenti:** Il Divoratore Che Viene dall'Oscurità acquisisce abilità e talenti in base alla sua componente demoniaca.

ORCUS, PRINCIPE DEMONIACO DEI NON MORTI

Esterno Grande (Caotico, Malvagio)

Dadi Vita: 37d8+592 (758 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 6 metri, volare 12 metri (normale)

CA: 47 (-1 taglia, +7 Des, +6 cognitivo, +20 naturale, +5 deviazione), contatto 27, colto alla sprovvista 40

Attacchi: *Bacchetta di Orcus (randello grande caotico sacrilego+6)* +57/+52/+47/+42 in mischia e artiglieria +45 in mischia e corna +45 in mischia e pungiglione +45 in mischia

Danni: *Bacchetta di Orcus (randello grande caotico sacrilego+6)* 1d10+27/19-20, artiglieria 1d6+7, corna 2d6+7, pungiglione 1d3+7 più veleno

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Veleno, capacità magiche, incantesimi
Qualità speciali: Riduzione del danno 20/+7, tratti degli esterni, vedere invisibilità, RI 41, *evoca tanar'ri, evoca non morti*, tratti dei tanar'ri

Tiri salvezza: Temp +36, Rifl +27, Vol +26

Caratteristiche: For 39, Des 25, Cos 43, Int 29, Sag 22, Car 21

Abilità: Alchimia +46, Artista della Fuga +26, Ascoltare +43, Cercare +46, Concentrazione +53, Conoscenze (arcano) +41, Conoscenze (non morti) +46, Conoscenze (piani) +45, Conoscenze (religioni) +41, Diplomazia +40, Falsificare +27, Intimidire +46, Muoversi Silenziosamente +44, Nascondersi +24, Osservare +43, Percepire Inganni +43, Raggiare +42, Sapienza Magica +46, Scrutare +46

Talent: Ambidestria, Arma Focalizzata (randello grande), Attacco Poderoso, Creare Verghe, Critico Migliorato (randello grande), Incalzare, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Lingua Oscura, Scrivere Pergamene

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Orcus più 1d6 vampiri o lich

Grado di Sfida: 28

Tesoro: Quadruplo dello standard

Allineamento: Caotico Malvagio

Avanzamento: —

Orcus è un gigantesco e orribile principe dei demoni, trasudante livore, odio e disprezzo. Dopo aver 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 di ingrassarsi di larve, seduto nel suo castello. Concentra tutta la sua rabbia e tutto il suo odio sulla distruzione definitiva dei suoi nemici e sulla sua missione di seminare la rovina tra i mortali. Orcus è un demone rinato in tutto e per tutto, ed è più terrificante e pericoloso che mai.

Orcus odia sia Demogorgon che Graz'zt. Li detesta per il potere che detengono, e ambisce a impadronirsi dei loro reami. Orcus ha il comando di un'orda di non morti e di vari eserciti di demoni pronti a devastare tutte le regioni dell'Abisso che attraversano.

Forse a causa del fatto che, seppur spregevole, l'area di influenza di Orcus è ben identificata, capita spesso che Orcus venga adorato come una divinità, o comunque, più spesso degli altri demoni. Anche se Demogorgon è forse il più potente, Orcus è più vicino all'ascensione e alla sua trasformazione in divinità.

Orcus è un demone imponente, alto almeno 4,5 metri. La sua testa è simile a quella di un ariete, e le sue gambe terminano con degli zoccoli spaccati. Le ali da pipistrello di cui è dotato completano la sua immagine di demone tradizionale. Quando la gente comune pensa ai demoni, quasi sempre fa riferimento a qualche terribile raffigurazione di Orcus.

Presso alcune congregazioni, Orcus è famoso soprattutto per la sua bacchetta, un artefatto dai grandi poteri malefici. Questa bacchetta (più precisamente, si tratta di una verga) è fatta in ferro nero e ossidiana ed è sormontata da un teschio. È dotata di poteri terrificanti (vedi la sezione "Artefatti", nel Capitolo 6) e già da sola si rivela un'arma devastante. La

punta a forma di teschio che sta in cima alla verga funge anche da simbolo del principe dei demoni.

Combattimento

Orcus si affida soprattutto alla sua bacchetta in combattimento, preferendo entrare in mischia ed eliminare i suoi avversari grazie al suo artefatto. Spesso scende in battaglia con un'aura sacrilega (che gli conferisce un bonus di +4 ai tiri salvezza) attivata su se stesso, oltre che sui servitori che può avere al suo fianco.

Veleno (Str): Orcus infligge danni da veleno (Temp CD 44) ad ogni attacco col pungiglione andato a segno. Il danno iniziale è di 1d6 alla Forza; il danno secondario è di 2d6 alla Forza.

Capacità magiche: A volontà - animare morti, aura sacrilega, blasfemia, charme, creare non morti, creare non morti superiori, dissacrare, dissolvere superiore, fermare il cuore, fulmine, individuazione dei pensieri, individuazione del bene, individuazione della legge, influenza sacrilega, lettura del magico, linguaggi (solo su se stesso), morsa di Orcus, muro di fuoco, oscurità profonda, paura, profanare, regressione mentale, suggestione, telecinesi, teletrasporto senza errore; 1 volta al giorno - fermare il tempo, simbolo (qualsiasi), trasformazione. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Orcus lancia i suoi incantesimi come un mago di 13° livello specializzato nella scuola di Necromanzia. Può anche lanciare quegli incantesimi solitamente riservati ai non morti. Naratyr ospita centinaia di libri di in-

canterimi, quindi Orcus ha accesso a qualsiasi incantesimo da mago che decida di preparare, fatta eccezione per quelli della sua scuola proibita (Divinazione).

Incantesimi preparati (5/8/7/7/7/6/4/3; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo, o 21 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di Necromanzia): 0 - distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, mano magica, suono fantasma; 1° - armatura magica, cambiare sembianze, dardo incantato, incuti paura, raggio di indebolimento, scudo, stretta folgorante, tocco gelido; 2° - forza straordinaria, invisibilità, mano spettrale, oscurità, sfocatura, spaventare, tocco del ghoul; 3° - cerchio magico contro il bene, distorsione, fermare non morti, palla di fuoco, tocco del vampiro, velocità (2); 4° - agonia, allucinazione mortale, contagio, cupa vendetta, debilitazione, emozione, scagliare maledizione; 5° - blocca mostri, dominare persone, giara magica, incubo, muro di ferro, nube mortale; 6° - cerchio di morte, disintegrazione, dissolvere superiore, potenziamento ectoplasmico; 7° - desiderio limitato, dito della morte, gabbia di forza.

Tratti degli esterni: Orcus è dotato di scurovisione (raggio 18 metri). Non può essere rianimato o fatto risorgere.



AS

Vedere invisibilità (Sop): Le creature e gli oggetti invisibili sono sempre visibili per Orcus, come se su di lui fosse sempre attivo l'incantesimo *vedere invisibilità* (lanciato al 20° livello dell'incantatore).

Evoca tanar'ri (Mag): Per una volta al giorno, Orcus può evocare automaticamente 1d6 vrock, 1d4 hezrou o 1 glabrezu, oppure, con la probabilità dell'80% di riuscita, 1 nalfeshnee, 1 marilith o 1 balor.

Evoca non morti (Mag): Per una volta al giorno, Orcus può evocare automaticamente 4d10 wight, 1d8 spettri o 1d3 vampiri o mohrg.

Tratti dei tanar'ri: Orcus può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che sia in grado di parlare un linguaggio e che si trovi a meno di 30 metri. È immune all'elettricità e ai veleni e possiede resistenza all'acido 20, resistenza al freddo 20 e resistenza al fuoco 20.

Proprietà: La *Bacchetta di Orcus* è un artefatto che funziona come un *randello grande caotico sacrilego*+6 che conferisce un bonus di deviazione +5 alla Classe Armatura di colui che la impugna; costringe inoltre qualsiasi creatura vivente che la tocchi a superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) per non morire sul colpo. È dotata anche di altri poteri (vedi la descrizione nel Capitolo 6).

Obiettivi di Orcus

Sotto molti aspetti, Orcus è una creatura contraddittoria. Non ama il suo dominio, quello dei non morti, e non si frega dell'autoproclamatosi titolo "Principe dei Non Morti" per vera fedeltà o orgoglio nel 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 vivi. Odia ogni cosa, e trasuda costantemente livore e malizia. Ambisce solo al potere personale e a seminare dolore e distruzione su tutti gli altri.

Di tanto in tanto, Orcus consente a qualche mortale di trovare la sua bacchetta, allo scopo di seminare ancora più caos e malvagità tra coloro che popolano il Piano Materiale. Questa sorta di concessione di solito ha breve durata (un anno, o due al massimo) prima che il perfido principe si annoi e reclami il suo artefatto per sé, solitamente assieme all'anima di colui che lo impugna attualmente.

Orcus è in perenne lotta con i suoi rivali Demogorgon e Graz'zt. Nella maggior parte dei casi, gli scontri riguardano le sue armate di non morti e demoni e le orde di mostri e di demoni di Graz'zt. La lotta con Demogorgon viene condotta a un livello più sottile in un complicato gioco di delitti e sabotaggi. Questo di solito accade perché sia il grosso dei suoi eserciti che quelli di Demogorgon si trovano spesso a combattere simultaneamente contro le forze di Graz'zt. Tuttavia, a volte le legioni di Orcus e quelle di Demogorgon si incontrano nel bel mezzo di una lotta contro Graz'zt e iniziano ad attaccarsi tra loro con la stessa ferocia con cui combattono le armate del Principe Oscuro.

Culto di Orcus

Il culto di Orcus è assai diffuso, e annovera un significativo numero di seguaci tra gli umani, 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. 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.

Orcus esige che gli vengano sacrificate delle creature viventi nel corso dei suoi rituali. Il sangue e i teschi sono immagini importanti nei rituali condotti in suo onore. Gli idoli e gli altari spesso sono circondati o direttamente costruiti su cumuli di teschi. I non morti intelligenti non servono mai Orcus di loro spontanea volontà (tendono a venerare le divinità Vecna o Erythnul). Tuttavia, molti vampiri, lich e altre creature non morte vengono costrette a servirlo attraverso patti oscuri o magie di controllo.

I sacerdoti e i seguaci di Orcus particolarmente influenti vengono chiamati Teschi e i gran sacerdoti portano il nome di Signori dei Teschi. Spesso un singolo Signore dei Teschi acquisisce un tale potere e una tale influenza tra i seguaci di Orcus da adottare il nome di Re o Regina dei Teschi.

Spesso i seguaci di Orcus girano impugnando scettri sormontati da un teschio, non certo per far credere agli altri di essere i proprietari della famigerata *Bacchetta di Orcus*, ma per rappresentare e ricordare agli altri la terrificante potenza del loro signore. Spesso indossano anche maschere a forma di teschio e vesti neri con cappuccio o copricapo a forma di teschio e decorazioni d'argento.

I chierici affiliati ad Orcus solitamente hanno accesso ai domini del Caos, del Male e della Morte.

Cultisti: Forse uno dei più potenti e famigerati sacerdoti di Orcus in vita al momento è uno strano umano chiamato Quah-Nomag. Dal momento che uno dei suoi antenati era un ogre, il sacerdote è di taglia Grande e dispone di punteggi di caratteristica diversi da quelli degli umani. Possiede anche un bonus di armatura naturale +3.

Non solo Quah-Nomag è una creatura spregevole sotto praticamente ogni aspetto, ma si è rivelato anche fondamentale per riportare Orcus in vita. Il chierico malvagio ha fatto ricorso a un osceno rituale sul Piano Astrale che ha condotto al ritorno di Orcus. Come ricompensa, Quah-Nomag ha ricevuto molte benedizioni da Orcus, sebbene il Principe dei Non Morti si stia già stancando dell'atteggiamento presuntuoso e arrogante che Quah-Nomag ha ostentato dopo il rituale. Anche se per ora conserva il suo potere e il suo titolo, Quah-Nomag forse non godrà della gratitudine di Orcus per sempre.

➤ **Quah-Nomag, il Re dei Teschi:** Umano unico (sangue di ogre) Chr 14/Servitore di Orcus 3; GS 17; umanoide Grande; DV 14d8+70 più 3d8+15; pf 197; Iniz +0, Vel 6 m; CA 32 (contatto 9, colto alla sprovvista 30); Att +25/+20/+15 in mischia (1d10+13/19-20, *mazzafrusto pesante infame accumula incantesimi*+4); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS fetore della carogna, intimorire non morti 9 volte al giorno, *tocco di paura*; QS ali demoniache, malattia; AL NM; TS Temp +17, Rifl +5, Vol +16; For 29, Des 10, Cos 20, Int 9, Sag 18, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Concentrazione +17, Conoscenze (arcane) +1, Conoscenze (religioni) +7, Nascondersi -10, Osservare +6, Sapienza Magica +3, Scalare +8; Amante dei Lich, Incantesimi Corrotti, Incantesimi Violati, Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Marchio Malvagio, Scacciare Extra, Servitore di un Demone.

Fetore della carogna (Str): Quah-Nomag, a volontà, può secernere un terribile fetore entro un raggio di 3 metri. Le creature viventi entro quel raggio (escluso il servitore) devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18), altrimenti subiranno una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, ai danni delle armi, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica per 3 round. Inoltre, le creature non morte prive di volontà entro il raggio del fetore crede-

ranno che Quah-Nomag sia un non morto.

Tocco di paura (Mag): Per tre volte al giorno, Quah-Nomag può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *incuti paura* lanciato da un incantatore di 10° livello; tiro salvezza CD 13.

Ali demoniache (Sop): Per una volta al giorno, Quah-Nomag può sviluppare due gigantesche ali nere sulla sua schiena. Le ali consentono a Quah-Nomag di volare alla stessa velocità della sua velocità base sul terreno, con manovrabilità normale. Le ali demoniache durano per un massimo di 1 ora.

Malattia: Quah-Nomag ha attualmente contratto la malattia anima marcescente.

Incantesimi preparati: (6/7/7/7/6/5/4/3/2; tiro salvezza CD 14 + livello di incantesimo, o 16 + livello di incantesimo per gli incantesimi di Necromanzia): 0 - *creare acqua, individuazione del magico, lettura del magico, nessuna luce, resistenza* (2), 1° - *anatema, comando, favore divino, invisibilità ai non morti, protezione dal bene**, scudo della fede, sospendere malattia; 2° - *blocca persone, dissacrare, frantumare, fulmine oscuro, rintocco di morte**, silenzio, vigore; 3° - *animare morti**, cerchio di nausea, dissolvi magie, morsa di Orcus, oscurità profonda, preghiera, protezione dagli elementi; 4° - *artigli del selvaggio, cura ferite critiche, fermare il cuore, influenza sacrilega**, interdizione alla morte, oscurità dannata; 5° - *cerchio di devastazione, colpo infuocato, distruggere viventi**, resistenza agli incantesimi, visione del vero; 6° - *barriera di lame, creare non morti**, guarigione, nube dell'achaierai; 7° - *blasfemia, distruzione**, influenza perversa; 8° - *aura sacrilega**, influenza perversa violata.

*Incantesimo di dominio. *Domini:* Morte (tocco di morte che uccide le creature con meno di 14d6 pf; 1 volta al giorno), Male (+1 livello dell'incantatore per gli incantesimi malvagi).

Proprietà: *Mazzafrusto pesante infame accumula incantesimi+4* (infligge ferite gravi), *armatura completa+3*, *scudo di acciaio grande+5*, *guanti del potere orchesco+2*, *pergamena di cura ferite critiche*, *pergamena di creare non morti superiori*, 3 dosi di baccaran.

Servitori di Orcus

Orcus possiede molti servitori, per buona parte non morti, sebbene possa contare anche sui servigi di molti demoni. La maggior parte dei suoi servitori non dura abbastanza a lungo da raggiungere una posizione di potere.

Kauvra è una vampira che funge da agente di Orcus su Thanatos. La sua collera è famigerata, come anche la lunga lista di creature da lei uccise personalmente. Harthoon detiene invece un potere arcano che lo rende il visir perfetto per il Principe dei Non Morti, e attualmente riveste il ruolo di braccio destro di Orcus.

➤ **Kauvra:** Mezzorca vampira Bbr 16; GS 18; Non morto Medio; DV 16d12; pf 93; Iniz +7; Vel 9 m; CA 31, (contatto 17, colta alla sprovvista 31); Att +24 in mischia (1d6+12, schianto), o +27/+22/+17/+12 in mischia (1d12+14/x3, *ascia grande sacrilega+2*); AS succhiare il sangue, dominio, risucchio di energia; QS forma alternativa, creature della notte, resistenza al freddo 20, creare progenie, riduzione del danno 15/+1, riduzione del danno 2/-, resistenza all'elettricità 20, guarigione rapida 5, movimento veloce, forma gassosa, ira maggiore 5 volte al giorno, movimenti del ragno, resistenza allo scacciare +4, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA, non subisce attacchi ai fianchi), tratti dei non morti; AL CM; TS Temp +10, Rifl +10, Vol +8; For 26, Des 16, Cos -, Int 13, Sag 17, Car 20.

Abilità e talenti: Ascoltare +18, Cercare +9, Conoscenza delle Terre Selvagge +18, Intimidire +22, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +8, Osservare +13, Percepire Inganni +11, Raggiare +13, Scalare +21; Arma Focalizzata (ascia grande), Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Mi-

gliorata, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti, Servitore di un Demone, Spaccare l'Arma Potenziato.

Succhiare il sangue (Str): Kauvra può succhiare il sangue di una vittima viva con le sue zanne superando una prova di lotta (bonus di lotta +24). Se immobilizza l'avversario, riesce a succhiargli il sangue, infliggendogli 1d4 danni alla Costituzione per ogni round in cui lo tiene immobilizzato.

Dominio (Sop): Kauvra può piegare la volontà di un avversario semplicemente fissandolo negli occhi. Questo è simile ad un attacco con lo sguardo, eccetto per il fatto che Kauvra deve consumare un'azione standard, e che quanti dovessero guardarla di sfuggita non resterebbero sopraffatti dal suo potere. Chiunque Kauvra scelga come bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 23) o cadere istantaneamente sotto la sua influenza come accadrebbe per l'incantesimo *dominare persone* lanciato da uno stregone di 12° livello. Questa capacità ha un raggio di azione di 9 metri.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite da un attacco di schianto di Kauvra acquisiscono due livelli negativi. Per ogni livello negativo conferito, Kauvra ottiene 5 punti ferita temporanei. Un vampiro può usare la sua capacità di risucchio di energia una volta per round. Se l'ammontare dei danni guariti è superiore ai danni subiti, quelli in eccesso vengono acquisiti come punti ferita temporanei. Se il livello negativo non viene rimosso (attraverso un incantesimo come *ristorare*, ad esempio) entro 24 ore, l'avversario che lo ha subito dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 23) per rimuoverlo. Se fallisce, il livello dell'avversario (o il numero dei suoi Dadi Vita) viene ridotto di uno.

Forma alternativa (Sop): Kauvra può assumere la forma di pipistrello, pipistrello crudele, lupo o lupo crudele come azione standard. Questa capacità è simile all'incantesimo *autometamorfofi* lanciato da uno stregone di 12° livello, tranne per il fatto che Kauvra può assumere solo una delle forme qui menzionate ogni volta che usa la capacità. Può rimanere in quella forma fino a quando non ne assume un'altra o fino al successivo sorgere del sole.

Creature della notte (Sop): Per una volta al giorno, Kauvra può richiamare un branco di 4d8 topi crudeli, uno sciamano di 10d10 pipistrelli o un branco di 3d6 lupi come azione standard. Queste creature sopraggiungono in 2d6 round e obbediscono a Kauvra per 1 ora.

Creare progenie (Sop): Un umanoide o umanoide mostruoso ucciso dal risucchio di energia di Kauvra resuscita come progenie vampirica (vedi "Progenie vampirica", nel *Manuale dei Mostri*) 1d4 giorni dopo la sepoltura.

Se invece Kauvra riduce la Costituzione della vittima a 0 o meno attraverso il risucchio di sangue, la vittima torna in forma di progenie vampirica se aveva 4 o meno DV e come vampiro se aveva 5 o più DV. In entrambi i casi, il nuovo vampiro o progenie vampirica è sotto il controllo di Kauvra, rimanendone schiavo fino alla sua distruzione di Kauvra stessa.

Forma gassosa (Sop): Kauvra può assumere forma gassosa a volontà come azione standard, come per l'incantesimo omonimo lanciato da uno stregone di 5° livello, ma può restare in quella forma per un tempo indefinito, avendo una velocità di volare di 6 metri con manovrabilità perfetta.

Ira maggiore (Str): Quando Kauvra entra in ira, vengono applicati i seguenti cambiamenti: CA 29 (contatto 15, colta alla sprovvista 29); Att +27 in mischia (1d6+15, schianto), o +30/+25/+20/+15 in mischia (1d12+18/x3, *ascia grande sacrilega+2*); TS Temp +11; For 32; Saltare +23, Scalare +24. La sua ira dura per 3 round e (in quanto non morto) non diventa affaticata al termine.

Guarigione rapida (Str): Kauvra guarisce 5 danni ad

ogni round finché possiede almeno 1 punto ferita. Se in combattimento viene ridotta a 0 punti ferita, assume automaticamente la forma gassosa e prova a scappare. Deve riuscire a raggiungere la sua bara entro 2 ore, altrimenti verrà completamente distrutta (in due ore è in grado di percorrere fino a 13,5 km). Qualsiasi danno aggiuntivo inflitto a un vampiro costretto alla forma gassosa non ha alcun effetto. Una volta al sicuro dentro la sua bara, Kauvra recupera 1 punto ferita dopo 1 ora per poi guarire alla velocità di 5 punti ferita per ogni round.

Movimenti del ragno (Str): Kauvra è in grado di scalare superfici perpendicolari come con un incantesimo *movimenti del ragno*.

Resistenza allo scacciare (Str): Kauvra viene considerata un non morto dotato di 20 Dadi Vita ai fini dei tentativi di scacciare, intimorire, comandare e rafforzare non morti.

Tratti dei non morti: Kauvra è immune agli effetti di influenza mentale, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti di morte, a quelli di necromanzia e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. Non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte da danno massiccio. Kauvra non può essere rianimata, e la resurrezione ha luogo solo se lei è consenziente. Kauvra è dotata di scurovisione (raggio 18 metri).

Abilità: Kauvra acquisisce un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Percepire Inganni e Raggiare.

Proprietà: *Ascia grande sacrilega*+2, *corazza di piastre*+3, *anello di protezione*+4.

➤ **Harthoon:** Umano lich Str 19; GS 21; non morto Medio; DV 19d12; pf 139; Iniz +1; Vel 9 m; CA 21 (contatto 16, colto alla sprovvista 20); Att +9 contatto in mischia (1d8+5, tocco, Volontà CD 25 dimezza); AS aura di paura, tocco paralizzante; QS riduzione del danno 15/+1, immunità, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti; AL CM; TS Temp +6, Rifl +9, Vol +15; For 11, Des 13, Cos -, Int 15, Sag 15, Car 25.

Abilità e talenti: Alchimia +18, Ascoltare +10, Cercare +10, Concentrazione +22, Conoscenze (arcano) +23, Conoscenze (piani) +3, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +10, Percepire Inganni +10, Professione (imbalsamatore) +19, Sapienza Magica +15; Creare Oggetti Meravigliosi, Forgiare Anelli, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Riflessi Fulminei, Servitore di un Demone, Volontà di Ferro.

Aura di paura (Sop): Harthoon è ammantato da una terrificante aura di morte e malvagità. Le creature con meno di 5 DV in un raggio di 18 metri che lo guardano devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 26), oppure subire gli effetti di un incantesimo *paura* (19° livello dell'incantatore).

Tocco paralizzante (Sop): Qualsiasi creatura vivente colpita da Harthoon con un attacco di contatto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 26) o restare permanentemente paralizzato. La vittima può essere liberata dall'incantesimo *rimuovi paralisi* o da qualsiasi altro incantesimo in grado di rimuovere una maledizione (vedi la descrizione dell'incantesimo *scagliare maledizione*). L'effetto non può essere dissolto. Chiunque venga paralizzato da Harthoon sembra morto, ma una prova di Osservare (CD 20) o di Guarire (CD 15) rivela che la vittima è ancora viva.

Immunità (Str): Harthoon è immune al freddo, all'elettricità, alla metamorfosi e agli attacchi di influenza mentale.

Resistenza allo scacciare (Str): Harthoon viene considerato un non morto dotato di 23 Dadi Vita ai fini dei tentativi di scacciare, intimorire, comandare e rafforzare non morti.

Tratti dei non morti: Harthoon è immune agli effetti di influenza mentale, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti di morte, a quelli di necromanzia e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte da danno massiccio. Harthoon non può essere rianimato, e la resurrezione ha luogo solo se lui è consenziente. Harthoon è dotato di scurovisione (raggio 18 metri).

Incantesimi conosciuti: (6/8/8/8/7/7/7/7/6/4; tiro salvezza CD 17 + livello di incantesimo, o 19 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di Necromanzia): 0 - *distruggere non morti, individuazione del magico, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, preservare organo, raggio di gelo, suono fantasma*; 1° - *armatura magica, dardo incantato, evoca mostri I, scudo, sonno*; 2° - *invisibilità, levitazione, risata incontenibile di Tasha, sfocatura, vedere invisibilità*; 3° - *arma non vivente, blocca persone, cerchio magico contro il bene, dissolvi magie*; 4° - *charme sui mostri, cupa vendetta, invisibilità migliorata, scagliare maledizione*; 5° - *cono di freddo, muro di ferro, richiamare incubo, teletrasporto*; 6° - *contingenza, sguardo penetrante, velocità di massa*; 7° - *dito della morte, invisibilità di massa, palla di fuoco ritardata*; 8° - *orrido avvizzimento, ruba vita, strappaviscere*; 9° - *parola del potere uccidere, trasformazione*.

Proprietà: *Mantello del Carisma* +6, *bastone della pestilenza* (45 cariche), *anello degli incantesimi infami*, *anello di protezione*+5, *bacchetta della pelle di pietra* (48 cariche), *pergamena di spruzzo prismatico*, *pergamena di carne in pietra*.

YEENOGHU, PRINCIPE DEMONIACO DEGLI GNOLL

Esterno Grande (Caotico, Malvagio)

Dadi Vita: 33d8+363 (511 pf)

Iniziativa: +13

Velocità: 12 metri

CA: 42 (-1 taglia, +9 Des, +6 cognitivo, +18 naturale), contatto 24, colto alla sprovvista 33

Attacchi: *Mazzafrusto triplo*+5 Enorme +51/+46/+41/+36 in mischia

Danni: *Mazzafrusto triplo*+5 Enorme 1d12+24/19-20 (per ognuna delle 1d3 teste)

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Capacità magiche

Qualità speciali: Riduzione del danno 15/+6, guarigione rapida 5, tratti degli esterni, olfatto acuto, vedere invisibilità, RI 32, *evoca ghouls*, *evoca gnoll*, *evoca tanar'ri*, tratti dei tanar'ri

Tiri salvezza: Temp +29, Rifl +27, Vol +25

Caratteristiche: For 37, Des 28, Cos 32, Int 26, Sag 25, Car 25

Abilità: Acrobazia +46, Addestrare Animali +28, Artista della Fuga +42, Ascoltare +40, Cavalcare (cavallo crudele) +11, Cercare +27, Concentrazione +44, Conoscenza delle Terre Selvagge +26, Conoscenze (natura) +41, Diplomazia +11, Empatia Animale +24, Equilibrio +46, Intimidire +40, Muoversi Silenziosamente +42, Nascondersi +38, Orientamento +40, Osservare +40, Percepire Inganni +40, Saltare +50, Scalare +36

Talent: Arma Focalizzata (*mazzafrusto triplo*), Attacco Poderoso, Incalzare Potenziato, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Lingua Oscura, Schivare, Seguire Tracce, Spaccare l'Arma Potenziato

Clima/Terreno: Qualsiasi superficie e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 22

Tesoro: Quadruplo dello standard

Allineamento: Caotico Malvagio

Avanzamento: —

Forse un tempo Yeenoghu era uno gnoll mortale. O forse, in quanto demone dalla natura selvaggia e bestiale, gli viene spontaneo fraternizzare con gli gnoll. In ogni caso, questo principe dei demoni si considera il patrono degli gnoll e viene adorato da numerosi gnoll.

Yeenoghu è molto potente, ma non al livello di Demogorgon o di Orcus in termini di potere personale, influenza e potenza militare. Yeenoghu controlla uno strato dell'Abisso, che egli chiama, con grande fantasia, il Reame di Yeenoghu. Laggiù dà la caccia ai demoni minori e nel frattempo progetta il prossimo attacco a quegli strati retti da in governante debole e pronti per essere conquistati.

Una vittoria che Yeenoghu riportò molto tempo fa fu la sottomissione dell'entità demoniaca che si faceva chiamare il Re dei Ghoul. Il Re dei Ghoul, un tempo un vassallo di Orcus, controllava un piccolo strato dell'Abisso. Le orde di gnoll di Yeenoghu invasero quel reame, lo conquistarono e sconfissero il suo reggente. Il Re dei Ghoul giurò fedeltà a Yeenoghu e fino ad oggi gli è rimasto sempre fedele. Yeenoghu ha però perduto lo strato in questione, dal momento che non disponeva di un esercito abbastanza vasto da difendere sia lo strato conquistato che il proprio. Il Re dei Ghoul è tornato a governare su quello strato, ma lo fa come vassallo di Yeenoghu invece che come servo di Orcus. Finora, Orcus ha sempre avuto altro a cui pensare, e non ha fatto alcuna mossa contro il Principe degli Gnoll.

Yeenoghu ha l'aspetto di un enorme gnoll smagrito, alto circa 4,20 metri. Dal suo corpo spuntano molte chiazze di pelo giallastro, mentre là dove il pelo non cresce è visibile la sua carne grigia e pallida. I suoi occhi sono del colore dell'ambra, grossi e sporgenti.

Il simbolo di Yeenoghu è un mazzafrusto a tre teste.

Combattimento

Yeenoghu, animalesco e diretto, è solito caricare a testa bassa nella mischia ringhiando e urlando insulti piuttosto che tentare approcci più sofisticati. Normalmente scende in battaglia munito degli effetti di un incantesimo *forza straordinaria* e *aura sacrilega*.

Quindi, la sua Forza è solitamente superiore a quella sopra riportata (e anche i suoi tiri per colpire e i suoi danni sono superiori), inoltre la sua CA e i suoi tiri salvezza beneficiano di un bonus di +4 contro i personaggi buoni.

Capacità magiche: A volontà - *aura sacrilega*, *blasfemia*, *dissacrare*, *dissolvere superiore*, *forza straordinaria*, *individuazione dei pensieri*, *individuazione del bene*, *individuazione della legge*, *influenza sacrilega*, *linguaggi* (solo su se stesso), *oscurità profonda*, *profanare*, *suggestione*, *telecinesi*, *teletrasporto senza errore*, *zanna magica superiore*; 1 volta al giorno - *propagazione di ostilità*, *trasforma-*

zione. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo.

Guarigione rapida (Str): Yeenoghu recupera i suoi punti ferita perduti al ritmo di 5 per round. La guarigione rapida non serve però a recuperare i punti perduti a causa della fame, della sete o del soffocamento e non consente a Yeenoghu di far ricrescere o di riattaccare le parti del corpo perdute.

Tratti degli esterni: Yeenoghu è dotato di scurovisione (raggio 18 metri). Non può essere rianimato o fatto risorgere.

Olfatto acuto (Str): Yeenoghu può individuare i nemici in arrivo, percepire i nemici nascosti e seguire le tracce attraverso il fiuto.

Vedere invisibilità (Sop): Le creature e gli oggetti invisibili sono sempre visibili per Yeenoghu, come se su di lui fosse sempre attivo l'incantesimo *vedere invisibilità* (lanciato al 20° livello dell'incantatore).

Evoca ghoul (Mag): Per una volta al giorno, Yeenoghu può evocare automaticamente 1d6+6 ghoul. Questi ghoul speciali compaiono al massimo dei punti ferita e con un bonus profano di +5 alla loro resistenza allo scacciare, alla CA, al tiro per colpire e ai danni.

Evoca gnoll (Mag): Per una volta al giorno, Yeenoghu può evocare automaticamente 11d6 gnoll o 3d4 guerrieri gnoll di 5° livello.

Evoca tanar'ri (Mag): Per una volta al giorno, Yeenoghu può evocare automaticamente 1d2+1 vrook.

Tratti dei tanar'ri: Yeenoghu può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che sia in grado di parlare un linguaggio e che si trovi a meno di



30 metri. È immune all'elettricità e ai veleni e possiede resistenza all'acido 20, resistenza al freddo 20 e resistenza al fuoco 20.

Proprietà: Yeenoghu impugna un mazzafrusto triplo+5 Enorme. Si tratta di un'arma esotica unica. Ogni volta che viene messo a segno un colpo, si tira 1d3 per determinare quante teste hanno colpito il bersaglio. Ogni testa infligge 1d12+24 danni. Se più di una testa colpisce lo stesso bersaglio, la vittima dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 17), altrimenti rimarrà paralizzata per 2d6 round. Se tutte e tre le teste colpiscono lo stesso bersaglio, il bersaglio dovrà anche superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17), altrimenti rimarrà *confuso* per 10 round.

Obiettivi di Yeenoghu

Yeenoghu sa di non essere potente quando Demogorgon o Orcus. Quindi, per ora si accontenta di soggiogare i demoni e le entità minori.

Yeenoghu vorrebbe che la sua razza preferita, quella degli gnoll, prosperasse. Quando può, Yeenoghu interviene per aiutarli, ma la sua attenzione non è costante. In genere, Yeenoghu incoraggia gli atti di barbarie e di bestialità e la sopraffazione della civiltà. Quando invia la sua orda di gnoll ad attaccare e sconfiggere un nemico nell'Abisso, il suo obiettivo è sempre quello di colpire prima le città, e di raderle al suolo incendiandole. Anche quando Yeenoghu riesce a soggiogare un intero strato, non ne ricostruisce mai le città.

Culto di Yeenoghu

Il culto di Yeenoghu è comune tra gli gnoll, ma assai poco diffuso presso le altre razze.

Yeenoghu esige dai suoi servitori dei sacrifici viventi, effettuati in suo onore nel corso di rituali animaleschi. I suoi templi sono sempre lontani dalle aree più civilizzate, solitamente nascosti in qualche zona rocciosa e impervia (possibilmente una grotta o una caverna sotterranea). L'altare è una rozza lastra di pietra, macchiata e incrostata di sangue. I rituali in nome di Yeenoghu sono accompagnati da canti gutturali e (in quei rari casi in cui vengono effettuati all'aperto) da ululati alla luna. Vengono svolti sempre di notte.

I suoi sacerdoti indossano tuniche color marrone scuro, con decorazioni giallastre. Quei sacerdoti che non sono degli gnoll portano delle tuniche imbottite di pelo. I sacerdoti di Yeenoghu non lavano mai le loro tuniche, quindi la quantità degli schizzi di sangue (sia quelli dei sacrifici che quelli ricevuti in battaglia) è un segno di esperienza e viene sfoggiata con orgoglio. I chierici affiliati a Yeenoghu solitamente hanno accesso ai domini del Caos, Demoniaco e Bestiale.

Rezwal è un tipico chierico gnoll che considera Yeenoghu il suo padrone. È a capo di un piccolo culto fedele a Yeenoghu e funge da assiduo consigliere al capo della tribù. Porta i teschi delle sue ultime vittime attorno alla vita e appesi al suo mazzafrusto con dei lacci di cuoio.

➤ **Rezwal:** Gnoll Chr 6; GS 7; umanoide Medio; DV 2d8+2 più 6d8+6; pf 47; Iniz +2; Vel 6 m; CA 19 (contatto 12, colto alla sprovvista 17); Att +8 mischia (1d8+2/x3, mazzafrusto leggero+1), o +9 a distanza (1d8, balestra perfetta con quadrelli perfetti); AS intimore non morti 2 volte al giorno; QS scurovisione 18 m, olfatto acuto; AL CM; TS Temp +9, Rifl +4, Vol +8; For 13, Des 14, Cos 12, Int 7, Sag 16, Car 9.

Abilità e talenti: Acrobazia +0, Ascoltare +6, Concentrazione +3, Osservare +5, Utilizzare Corde +3; Arma Focalizzata (mazzafrusto leggero), Attacco Poderoso, Competenza nelle

Armi da Guerra (mazzafrusto leggero), Incantesimi Silenziosi, Servitore di un Demone.

Incantesimi preparati (5/5/5/4; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - creare acqua, cura ferite minori, guida, individuazione del magico, resistenza; 1° - anatema, arma magica, azione casuale, favore divino, zanna magica*; 2° - blocca persone, forza straordinaria*, frantumare, oscurità, vigore; 3° - blocca persone silenzioso, cura ferite gravi, preghiera, zanna magica superiore*.

*Incantesimo di dominio. **Domini:** Bestiale (capacità di olfatto acuto), Guerra (Competenza nelle Armi da Guerra [mazzafrusto leggero] e Arma Focalizzata [mazzafrusto leggero] come talenti bonus).

Olfatto acuto (Str): Rezwal è in grado di individuare nemici in arrivo, percepire nemici nascosti e seguire le tracce attraverso il fiuto.

Proprietà: Corazza di piastre+2, mazzafrusto leggero+1, balestra perfetta, 20 quadrelli perfetti, pergamena di visione della morte, pergamena di cura ferite gravi.

Servitori di Yeenoghu

Yeenoghu è sempre scortato da sessantasei gnoll al massimo dei punti ferita, ma si tratta di una guardia d'onore che ha per lo più lo scopo di fare scena. L'Artiglio della Furia, invece, è il suo vero gruppo scelto, composto da tredici guerrieri gnoll, tutti di 10° livello.

➤ **Guerrieri gnoll (13):** Gnoll maschi e femmine, Grr10; GS 11; umanoide Medio; DV 2d8+6 più 10d10+30; pf 106; Iniz +1; Vel 9 m; CA 17 (contatto 11, colto alla sprovvista 16); Att +20/+15/+10 in mischia (1d10+13/x3, alabarda+2), o +14/+9/+4 a distanza (1d6+2/x3, arco corto+1 con frecce+1); QS scurovisione 18 m; AL LM; TS Temp +13, Rifl +4, Vol +4; For 22, Des 12, Cos 16, Int 9, Sag 12, Car 9.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Nascondersi +2, Osservare +4, Percepire Inganni +2, Saltare +14; Abilità Focalizzata (Saltare), Arma Focalizzata (alabarda), Attacco Poderoso, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Riflessi da Combattimento, Seguire Tracce, Specializzazione in un'Arma (alabarda), Spinta Migliorata, Tiro Ravvicinato.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+2, alabarda+2, arco corto+1, 20 frecce +1.

➤ **Re dei Ghoul:** Ghoul immondo unico; GS 10; non morto Grande; DV 18d12; pf 117; Iniz +4; Vel 9 m; CA 15 (contatto 13, colto alla sprovvista 11); Att +12 in mischia (1d8+5 più paralisi, morso) e +11 in mischia (1d6+2 più paralisi, 2 artigli); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS paralisi, punire il bene 1 volta al giorno; QS resistenza al freddo 20, creare progenie, riduzione del danno 10/+3, resistenza al fuoco 20, RI 25, resistenza allo scacciare +6, tratti dei non morti; AL CM; TS Temp +6, Rifl +10, Vol +15; For 21, Des 18, Cos -, Int 18, Sag 18, Car 18.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +9, Ascoltare +14, Cercare +13, Conoscenze (piani) +9, Diplomazia +6, Intimidire +9, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +8, Orientamento +5, Osservare +9, Percepire Inganni +9, Saltare +10, Scalare +10; Arma Preferita (morso), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Disarmare Migliorato, Maestria, Mobilità, Multiattacco, Riflessi da Combattimento, Schivare.

Paralisi (Str): Chiunque venga colpito dagli attacchi con il morso o con gli artigli del Re dei Ghoul deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 23), altrimenti rimarrà paralizzato per 1d6+2 minuti. Gli elfi sono immuni alla paralisi.

Punire il bene (Sop): Per una volta al giorno, il Re dei Ghoul può effettuare un normale attacco che infligge +18

danni aggiuntivi contro un avversario di allineamento buono.

Creare progenie (Sop): Nella maggior parte dei casi, il Re dei Ghoul divorava le sue vittime. A volte, tuttavia, capita che i corpi delle sue vittime umanoidi rimangano dove sono caduti, per ritornare come ghoul dopo 1d4 giorni. Se viene lanciato *protezione dal male* su un corpo prima che tale periodo abbia termine, la trasformazione viene evitata.

Resistenza allo scacciare (Str): Il Re dei Ghoul viene considerato un non morto dotato di 24 Dadi Vita ai fini dei tentativi di scacciare, intimorire, comandare e rafforzare non morti.

Tratti dei non morti: Il Re dei Ghoul è immune agli effetti di influenza mentale, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti di morte, a quelli di necromanzia e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte da danno massiccio. Il Re dei Ghoul non può essere ri-animato, e la resurrezione ha luogo solo se lui è consenziente. Il Re dei Ghoul è dotato di scurovisione (raggio 18 metri).

Proprietà: Corazza di piastre+2, anello di invisibilità.

ARCIDIABOLI

Come i principi dei demoni, gli arcidiaboli sono i rappresentanti più potenti della loro specie, e sono individui del tutto speciali. A differenza delle loro controparti demoniache, gli arcidiaboli seguono una gerarchia rigida e organizzata. È raro che gli arcidiaboli muovano guerra apertamente l'uno contro l'altro. Preferiscono invece tramare e cospirare tessendo intricate tele di politica, di duplicità e di tradimenti.

Gli arcidiaboli vengono anche chiamati i Signori degli Inferi, i Duchi (o Arciduchi) degli Inferi e i Signori dei Nove. Assieme, regnano su tutti gli strati dei Nove Inferi. Ogni arcidiavolo possiede una sua tetra fortezza, intere legioni di diavoli e mostri, e un piano segreto per acquisire ulteriore potere. I vari arcidiaboli stringono e spezzano alleanze l'uno con l'altro in continuazione, e spesso anche con altre potenze planari, al fine di acquisire ulteriore controllo e potenza.

Il più grande di tutti gli arcidiaboli è Asmodeus, che regna su tutti i diavoli dal fondo della Fossa stessa. Asmodeus è a capo degli Inferi fin da quando la storia ricordi, anche se si parla di altri signori della Fossa ancora più antichi, chiamati Satana e Lucifero. Tali esseri, tuttavia, sono ormai scomparsi da tempo.

Non troppo tempo fa (almeno secondo i parametri degli inferi, s'intende), Asmodeus orchestrò la Resa dei Conti, uno scontro che cambiò drasticamente la natura degli inferi. Gli arcidiaboli Belzebù e Mefistofele si fecero guerra l'un l'altro per il dominio supremo degli inferi. Con l'aiuto di un signore chiamato Geryon, Asmodeus convinse gli eserciti di entrambe le fazioni a rivoltarsi contro i propri padroni. Tutti gli altri arcidiaboli cedettero, trovandosi di fronte al massacro delle loro stesse truppe. Asmodeus riconfermò le cariche di quasi tutti gli arcidiaboli, fatta eccezione per Moloch, che venne sostituito dalla Contessa Strega, e Geryon, la cui posizione venne ceduta a Levistus (ci volle la malizia del signore degli inferi per tradire l'unico arcidiavolo che gli era rimasto fedele).

Attualmente Bel, Mammon, Levistus e la Contessa Strega non sono vincolati da nessuna fedeltà effettiva. Ma poiché le politiche degli inferi sono quelle che sono, probabilmente tutti i diavoli prima o poi finiranno per schierarsi. Solo

una cosa è certa: l'ostilità e la paura nei confronti di Asmodeus sono più forti che mai.

Fatta eccezione per Bel, gli arcidiaboli non si curano troppo della Guerra Sanguinosa. I generali alla guida delle forze degli inferi sono un consiglio di otto diavoli della fossa chiamato gli Otto Oscuri, possenti guerrieri che aiutarono Asmodeus ad ottenere la vittoria nel corso della Resa dei Conti.

BEL, SIGNORE DEL PRIMO

Esterno Grande (Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 26d8+286 (403 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 12 metri, volare 18 metri (normale)

CA: 42 (-1 taglia, +3 Des, +5 deviazione, +15 cognitivo, +20 naturale), contatto 22, colto alla sprovvista 39

Attacchi: Spadone fiammeggiante+3 Enorme +44/+39/+34/+29 in mischia e 2 ali +35 in mischia e morso +35 in mischia e botta di coda +35 in mischia

Danni: Spadone fiammeggiante+3 Enorme 2d8+25/19-20 più 1d6 fuoco più 1 danno infame, ala 1d4+7, morso 2d6+7 più veleno più malattia, botta di coda 2d4+7

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Stritolare 2d4+22, malattia, aura di paura, afferrare migliorato, veleno, capacità magiche

Qualità speciali: Tratti dei baatezu, riduzione del danno 30/+5, tratti degli esterni, rigenerazione 7, RI 30, evoca baatezu

Tiri salvezza: Temp +26, Rifl +18, Vol +23

Caratteristiche: For 40, Des 16, Cos 32, Int 27, Sag 27, Car 25

Abilità: Artigianato (fabbricare armi) +21, Ascoltare +34, Camuffare +33, Cercare +34, Concentrazione +37, Conoscenze (arcane) +34, Conoscenze (nobiltà e regalità) +21, Conoscenze (piani) +21, Diplomazia +15, Intimidire +37, Muoversi Silenziosamente +29, Nascondersi +25, Orientamento +21, Osservare +34, Percepire Inganni +34, Raggiare +33, Saltare +41, Sapienza Magica +34, Scalare +41

Talenti: Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Colpo Armato Infame (spadone), Incalzare Potenziato, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Lingua Oscura

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Quadruplo dello standard

Allineamento: Legale malvagio

Avanzamento: —

Bel è uno dei signori dei Nove Inferi più recenti, ed è attualmente il sovrano di Avernus, il primo strato. È l'unico arcidiavolo che passa il suo tempo a preoccuparsi più della Guerra Sanguinosa che delle politiche interne degli inferi. Anche se si è fatto strada tra i ranghi grazie alle sue abilità e al suo potere (e grazie alle sue vittorie contro i demoni), l'ex diavolo della fossa non gode del sostegno di nessun altro signore degli inferi. Bel, tuttavia, è tenuto in gran conto tra gli Otto Oscuri, e tale influenza non può essere ignorata.

Si crede che Zariel, il vecchio sovrano dell'Avernus, sia ancora rinchiuso nella Cittadella di Bronzo di Bel, il luogo dove Bel attinge a ulteriore potere da aggiungere al suo.

Bel assomiglia a un diavolo della fossa dotato di grandi ali da pipistrello. Dalle sue zanne cola uno strano liquido verde, e il suo corpo poderoso è ricoperto di scaglie rosse. La lama della sua spada è segnata da una grossa tacca su uno dei bordi e risplende per il calore. Il simbolo di Bel è una bocca irta di zanne che morde la lama di una spada.

Combattimento

Bel è un tattico provetto, e non scende in battaglia se non alle sue condizioni. Ama le imboscate e il doppio gioco, le finte e le controfinte. Nel combattimento personale, si affida al suo strano spadone ricurvo Enorme.

Stritolare (Str): Superando una prova di lotta, Bel può stritolare un avversario afferrato, infliggendogli 2d4+22 danni contundenti.

Malattia (Str): Anche se una creatura morsa da Bel supera il suo tiro salvezza contro il veleno, dovrà comunque superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 34), altrimenti contrarrà i brividi diabolici. Il periodo di incubazione è di 1d4 giorni e la malattia infligge 1d6 danni alla Forza. La vittima deve superare tre tiri salvezza sulla Tempra consecutivamente per guarire (vedi la sezione sulle malattie nella Guida del DUNGEON MASTER).

Aura di paura (Str): Come azione gratuita, Bel può creare un'aura di paura nel raggio di 6 metri. Sotto ogni altro aspetto, la capacità funziona come l'incantesimo *paura* (15° livello dell'incantatore; Volontà CD 30). Se il tiro salvezza viene superato, la creatura non potrà più essere influenzata dall'aura di paura di Bel per le 24 ore successive. Gli altri baatezu sono immuni all'aura.

Afferrare migliorato (Str): Se Bel colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con un attacco con una botta di coda, infligge danni normali e può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +45). Se mette a segno la botta di coda, può anche stritolare l'avversario nello stesso round. Bel può scegliere di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare la coda per bloccare l'avversario (penalità di -20 alle prove di lotta, ma Bel non viene considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta effettuata nei round successivi infligge automaticamente danni da botta di coda.

Veleno (Str): Bel infligge danni da veleno (Temp CD 34) ad ogni attacco col morso andato a segno. Il danno iniziale è di 1d6 alla Costituzione; il danno secondario è la morte.

Capacità magiche: A volontà - *animare morti, aura sacri-lega, autometamorfosi, blasfemia, blocca persone, cerchio magico contro il bene, charme, creare non morti, dissacrare, dissolvi magie, fuoco infernale, immagine maggiore, individuazione del bene, individuazione del magico, invisibilità migliorata, muro di fuoco, palla di fuoco, pirotecnica, produrre fiamma, profanare, suggestione, teletrasporto senza errore*; 1 volta al giorno - *desiderio, sciame di meteore, simbolo* (qualsiasi). 19° livello dell'incantatore; ti-

ro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo.

Tratti dei baatezu: Bel può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, è in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*. Bel è immune al fuoco e al veleno, possiede resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

Tratti degli esterni: Bel non può essere rianimato o fatto risorgere.

Rigenerazione (Str): Bel subisce danni normali dalle armi sacre e benedette con un potenziamento di almeno +3.

Evoca baatezu (Mag): Per due volte al giorno, Bel può evocare automaticamente 3 lemuri, osyluth o barbazzu, o 2 erinni, cornugon o gelugon.

Proprietà: Bel usa uno *spadone fiammeggiante*+3 Enorme che beneficia di un bonus di potenziamento +5 al tiro per colpire e ai danni quando viene usato contro i demoni. È un cimelio della Guerra Sanguinosa, usato per uccidere letteralmente migliaia di demoni. Bel porta sempre con sé un *anello di protezione*+5.

Obiettivi di Bel

Tra gli arcidiavoli degli inferi, Bel è spesso chiamato il Pretendente. Si crede che Asmodeus gli abbia consentito di portare a buon fine il suo colpo di stato solo per togliere dalla circolazione uno dei tanti signori dei diavoli con troppa propensione ai complotti. Bel è talmente occupato a combattere i demoni, o almeno così si vocifera, che non potrebbe mai tramare contro i suoi superiori e, soprattutto, contro il suo patrono.

Bel vuole soltanto rendere più sicura la sua posizione. Ha lasciato intendere che sarebbe disposto ad allearsi con Belzebù e Mefistofele, ma i due lo hanno respinto. Il suo tradimento nei confronti del vecchio si-

gnore dell'Avernus, Zariel, è ancora troppo vivido nei loro ricordi.

Culto di Bel

Non esistono adoratori di Bel. Un tempo esistevano alcuni sporadici cultisti di Zariel, ma la loro devozione non è passata al nuovo Signore del Primo.

Servitori di Bel

Bel, un comandante militare, è sempre circondato da altri potenti diavoli guerrieri. È affiancato da due guerrieri cor-



nugon in particolare, Yeddikadir e Nalebranc, che incutono timore anche in quei diavoli che in teoria sarebbero più potenti di loro. Yeddikadir è segretamente anche al servizio di Belial, ma soltanto per tenere d'occhio Bel, non per tradirlo... almeno non ancora.

➤ **Yeddikadir e Nalebranc (2):** Cornugogn Grr 8; GS 18; esterno Grande (legale, malvagio); DV 11d8+44 più 8d10+32; pf 175; Iniz +2; Vel 6 m, volare 15 metri (normale); CA 33 (contatto 13, colto alla sprovvista 31); Att +24 in mischia (1d4+6, 2 artigli) e +23 in mischia (1d3+3 più ferimento, coda), o +27/+22/+17/+12 in mischia (1d6+10 più 1 danno infame più stordimento, frusta+2) e +23 in mischia (1d4+3, morso) e +23 in mischia (1d3+3 più ferimento, coda); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/1,5 m; AS aura di paura, capacità magiche, stordimento, ferimento; QS qualità dei baatezu, riduzione del danno 20/+2, tratti degli esterni, rigenerazione 5, RI 24, *evoca baatezu*; AL LM; TS Temp +17, Rifl +11, Vol +11; For 22, Des 14, Cos 19, Int 14, Sag 14, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Cercare +16, Concentrazione +16, Diplomazia +6, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +11, Osservare +16, Percepire Inganni +16, Raggiare +16, Saltare +10, Scalare +21; Arma Focalizzata (coda), Arma Focalizzata (frusta), Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Capacità Magica Violata, Colpo Armato Infame (frusta), Competenza nelle Armi Esotiche (frusta), Incalzare, Multiattacco, Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (frusta).

Aura di paura (Str): Come azione gratuita, ognuno di questi cornugon può creare un'aura di paura nel raggio di 1,5 metri. Sotto ogni altro aspetto, la capacità funziona come l'incantesimo *paura* (12° livello dell'incantatore; Volontà CD 17). Se il tiro salvezza viene superato, la creatura non potrà più essere influenzata dall'aura di paura di quel cornugon per le 24 ore successive. Gli altri baatezu sono immuni all'aura.

Capacità magiche: A volontà - *animare morti, cerchio magico contro il bene, charme, dissacrare, dissolvi il bene, dissolvi il caos, immagine maggiore, individuazione del bene, individuazione del magico, individuazione dei pensieri, pirotecnica, produrre fiamma, suggestione, teletrasporto senza errore* (su se stesso più 22,5 kg di equipaggiamento); 3 volte al giorno - *fulmine, palla di fuoco*; 1 volta al giorno - *muro di fuoco*. 12° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo.

Stordimento (Sop): Se Yeddikadir o Nalebranc mettono a segno un attacco con la frusta, l'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 17), altrimenti rimarrà stordito per 1d4 round.

Ferimento (Str): Una ferita inferta dall'attacco con la coda di Yeddikadir o Nalebranc sanguina infliggendo 2 ulteriori danni ad ogni round successivo. Ferite multiple generate da attacchi multipli provocano un sanguinamento cumulativo (due ferite infliggono 4 danni per round, e così via). Il sanguinamento può essere fermato solo superando una prova di Guarire (CD 10), o con l'applicazione di un incantesimo *curare* o di un altro incantesimo di guarigione (*guarigione, cerchio di guarigione* o altri simili).

Tratti dei baatezu: Yeddikadir e Nalebranc possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, sono in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*. Yeddikadir e Nalebranc sono immuni al fuoco e al veleno, possiedono resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

Tratti degli esterni: Yeddikadir e Nalebranc non posso-

no essere rianimati o fatti risorgere.

Rigenerazione (Str): Yeddikadir e Nalebranc subiscono danni normali dalle armi sacre e benedette con un potenziamento di almeno +2.

Evoca baatezu (Mag): Per una volta al giorno, Yeddikadir e Nalebranc possono tentare di evocare 2d10 lemuri o 1d6 barbazu con una probabilità di successo del 50%, 1d6 hamatula con una probabilità del 35% o 1 cornugon con una probabilità di successo del 20%.

Proprietà: Frusta+2, scudo grande di acciaio+3, anello di protezione+2, 2 pozioni di forza straordinaria.

DISPATER, SIGNORE DEL SECONDO

Esterno Medio (Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 34d8+442 (595 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 9 metri

CA: 45 (+3 Des, +7 scudo, +25 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 42

Attacchi: Mazza pesante+6 +55/+50/+45/+40 in mischia

Danni: Mazza pesante+6 1d8+20 più 1 danno infame

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Aura di paura, carne in ferro, ruggine, capacità magiche

Qualità speciali: Trattati dei baatezu, riduzione del danno 20/+7, tratti degli esterni, rigenerazione 8, RI 38, *evoca baatezu*

Tiri salvezza: Temp +32, Rifl +22, Vol +26

Caratteristiche: For 39, Des 16, Cos 37, Int 31, Sag 24, Car 31

Abilità: Alchimia +44, Artigianato (fabbricare armature) +44, Artigianato (fabbricare armi) +44, Ascoltare +41, Cercare +44, Concentrazione +47, Conoscenze (arcane) +44, Conoscenze (architettura e ingegneria) +44, Diplomazia +44, Disattivare Congegni +44, Intimidire +50, Muoversi Silenziosamente +37, Raggiare +44, Sapienza Magica +44, Scalare +48, Scassinare Serrature +37, Scrutare +44, Valutare +44

Talent: Arma Focalizzata (mazza pesante), Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (x2), Colpo Armato Infame (mazza pesante), Incalzare Potenziato, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Lingua Oscura

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 26

Tesoro: Quadruplo dello standard

Allineamento: Legale malvagio

Avanzamento: —

Dispater è il Duca di Ferro, il signore della Città di Ferro di Dis. La sua dimora è la Torre di Ferro, una fortezza inespugnabile eretta per proteggere il più paranoico degli arcidivoli.

Dispater è l'incarnazione della prudenza e della progettazione meticolosa. Non agisce mai d'impulso, non esce mai dalla sua torre (a meno che non gli venga ordinato da Asmodeus) e ha sempre pronti almeno nove piani di emergenza e vie di fuga in qualsiasi momento. Indipendentemente dalla situazione, tuttavia, Dispater dimostra sempre un atteggiamento calmo e signorile. Non si lascia mai andare a esternazioni di rabbia o di disprezzo, il che lo rende ancora più affascinante... e pericoloso.

Dispater è alto circa 2,10 metri. Hai i capelli scuri, dai quali spuntano due piccole corna. La sua pelle è fredda al tatto e sembra fatta di metallo: è in grado di resistere ai colpi proprio come fosse di metallo. Dispater indossa sempre vesti regali e impugna la sua verga come uno scettro, assie-

me a una terribile arma simile a una mazza. Spesso impugna anche uno scudo di ferro magico.

Il simbolo di Dispater è una torre di ferro nera su fondo rosso.

Combattimento

Dispater è estremamente conservatore e meticoloso. In battaglia, agisce sempre pensando alla difesa. Tiene lontani i suoi avversari usando *muro di ferro* e *muro di catene mortali* e nel frattempo evoca altre creature in aiuto.

Aura di paura (Str): Come azione gratuita, Dispater può creare un'aura di paura nel raggio di 6 metri. Sotto ogni altro aspetto, la capacità funziona come l'incantesimo *paura* (15° livello dell'incantatore; Volontà CD 37). Se il tiro salvezza viene superato, la creatura non potrà più essere influenzata dall'aura di paura di Dispater per le 24 ore successive. Gli altri baatezu sono immuni all'aura.

Carne in ferro (Sop): Se Dispater mette a segno un attacco di contatto con la sua mano, invece che con la sua mazza, può trasformare la carne in ferro. Il soggetto toccato può tentare di superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 40) per resistere all'effetto. Sotto ogni altro aspetto, questa capacità funziona come la pietrificazione, con la differenza che la vittima diventa di ferro, non di pietra.

Ruggine (Sop): Se Dispater mette a segno un attacco di contatto con la sua mano, invece che con la sua mazza, può provocare la corrosione di qualsiasi metallo toccato, facendolo cadere a pezzi e rendendolo immediatamente inutilizzabile. La taglia dell'oggetto è irrilevante: un'armatura completa si arrugginisce rapidamente quanto una spada. Gli oggetti magici non metallici (comprese le creature trasformate in ferro grazie alla capacità di carne in ferro di Dispater) non ottengono alcun tiro salvezza contro questo effetto. Le armature magiche, le armi magiche o qualsiasi altro oggetto magico fatto di metallo devono superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 40), altrimenti verranno dissolte.

Se un'arma di metallo infligge danni su Dispater, si corode immediatamente. Le armi di legno, di pietra e di altro materiale diverso dal metallo non vengono influenzate.

Capacità magiche: A volontà - *agonia, animare morti, aura sacrilega, autometamorfosi, blasfemia, cerchio magico contro il bene, charme sui mostri, creare non morti, dissacrare, dissolvere superiore, fermare il cuore, immagine maggiore, individuazione del bene, individuazione del magico, localizza creatura, localizza oggetto, muro di catene mortali, muro di ferro, ondata di afflizione, pirotecnica, profanare, richiamare incubo, suggestione, teletrasporto senza errore, visione del vero*; 1 volta al giorno - *corpo di ferro, desiderio, imprigionare, simbolo* (qualsiasi). 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 20 + livello dell'incantesimo.

Tratti dei baatezu: Dispater può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, è in grado di vedere per-

fettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*. Dispater è immune al fuoco e al veleno, possiede resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

Rigenerazione (Str): Dispater subisce danni normali dalle armi sacre e benedette con un potenziamento di almeno +5.

Tratti degli esterni: Dispater non può essere rianimato o fatto risorgere.

Evoca baatezu (Mag): Per due volte al giorno, Dispater può evocare automaticamente 5 osyluth o barbazù, 3 erinni, cornugon o gelugon o 1 diavolo della fossa.

Proprietà: La verga di Dispater è un artefatto minore, una *mazza pesante+6* che funge anche da *verga della sovranità* e può punire il bene per tre volte al giorno (infliggendo +20 danni aggiuntivi su una creatura buona). Dispater spesso porta uno *scudo di ferro grande+3*.

Obiettivi di Dispater

Dispater è anziano anche per i parametri degli arcidiavoli, e ha imparato molto nel corso dei suoi millenni di sovranità e di rigido controllo. È prudente, e agisce lentamente. Per buona parte del suo regno come Signore dei Nove è stato un alleato di Mefistofele. Proprio come lui, Dispater disprezza Belzebù e lo ostacola ad ogni occasione.

L'obiettivo principale di Dispater, attualmente e per il futuro quantificabile, è la rovina del suo nemico, Belzebù.

Tutte le sue trame e le sue azioni ruotano attorno a questo obiettivo. Allo stesso modo, Belzebù agisce sempre per ostacolare Dispater, quindi il Duca di Ferro dedica altrettanto tempo a difendersi dalle macchinazioni del suo avversario.

Culto di Dispater

Sono molte le creature che venerano Dispater, specialmente gli hobgoblin, i goblin e altri umanoidi dal temperamento bellicoso. Ammirano la sua natura inattaccabile e indistruttibile.

I templi di Dispater sono delle vere e proprie fortezze. Sono facili da difendere (e spesso sono nascosti) e dispongono di numerose vie di fuga segrete per

consentire ai sacerdoti assediati di mettere in atto opzioni e piani di emergenza. Tutte le dottrine di Dispater sono incentrate sull'importanza delle opzioni e dei piani di emergenza. Anche se i seguaci di Dispater seguono una mentalità difensiva che li spinge letteralmente a rinchiudersi nelle loro fortezze, nessuno di loro si lascerà mai intrappolare in un angolo.

I chierici affiliati agli obiettivi di Dispater indossano vesti grigie e maschere di ferro. Impugnano mazze di ferro e solitamente sono pesantemente armati. Hanno accesso al dominio Diabolico, del Male e della Guerra.

Cultisti: Il mezzelfo Thorolf è alto e possente, sfoggia un portamento regale che ben si addice alla sua posizione di gran sacerdote di Dispater in un tempio situato nei pressi di un piccolo paese. Accanto al tempio sorge un mausoleo che i locali usano per seppellire i loro morti. Il cimitero è controllato da un culto di Dispater, ma nessuno sembra prote-



QH/JE

stare, in quanto in questo modo i necromanti e coloro che potrebbero animare i morti si tengono alla larga dal luogo.

Nessuno immagina che Thorolf è un necrofilo. A volte, di nascosto, abbandona il suo ruolo di guida della chiesa e si intrufola nel mausoleo per praticare orribili atti sessuali. Nemmeno gli altri discepoli di Dispater lo sanno, e Thorolf è pronto a uccidere chiunque lo scopra.

➤ **Thorolf:** Mezzelfo Chr 6/Grr 6; GS 12; umanoide Medio; DV 6d8 più 6d10; pf 74; Iniz +5; Vel 9 m; CA 20 (contatto 11, colto alla sprovvista 19); Att +15/+10 in mischia (1d8+6/19-20, mazza pesante+2); AS intimorire non morti 5 volte al giorno; QS tratti dei mezzelfi; AL LM; TS Temp +10, Rifl +5, Vol +9; For 15, Des 12, Cos 11, Int 11, Sag 15, Car 15.

Abilità e talenti: Artigianato (lavorazione dei metalli) +9, Ascoltare +3, Cercare +4, Conoscenza delle Terre Selvagge +3, Osservare +3, Saltare +6, Scrutare +6; Arma Focalizzata (mazza pesante), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (mazza pesante), Discepolo dell'Oscurità, Incantesimi Violati, Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Scrivere Pergamene, Specializzazione in un'Arma (mazza pesante).

Tratti dei mezzelfi: Thorolf è immune agli incantesimi e agli effetti magici di sonno. Può vedere a una distanza doppia rispetto agli umani in condizioni di scarsa illuminazione. Thorolf possiede anche un bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare (già incluso nelle statistiche sopra riportate).

Incantesimi preparati (5/5/5/3; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - creare acqua, individuazione del magico, lettura del magico, luce, resistenza; 1° - benedizione, coda del diavolo*, cura ferite leggere, favore divino, mal di cuore; 2° - arma spirituale*, blocca persone, forza straordinaria, silenzio, suono di rompiente; 3° - luce incandescente, preghiera, veste magica*.

*Incantesimo di dominio. **Domini:** Diabolico (bonus di +6 alle prove di Intimidire, Percepire Inganni o Raggiare 1 volta al giorno), Guerra (Arma Focalizzata [mazza pesante]).

Proprietà: Mazza pesante+2, scudo grande di acciaio della fortificazione leggera, cotta di maglia elfica, pergamena di gambe del ragno, pergamena di muro di melma, pozione di grazia felina.

Servitori di Dispater

All'interno della sua Torre di Ferro, Dispater acquisisce un bonus divino di +20 alla Classe Armatura, alla resistenza agli incantesimi e a tutti i tiri salvezza, il che lo rende praticamente invulnerabile. Quindi è assai raro che esca dalla torre, affidandosi ai suoi servitori (per lo più erinni) per fare eseguire i suoi ordini o comunicare il suo volere. A capo di tutte le sue erinni è posta Ustyhrin-ja, una discepola orribilmente sfigurata. È fanaticamente fedele a Dispater, e nelle ultime settimane ha ucciso personalmente tre erinni di quelle ai suoi ordini, dopo aver scoperto che in realtà erano spie di Belzebù. Questo evento l'ha resa ancora più paranoica e malfidata nei confronti di chiunque, eccettuato il suo padrone.

La Torre di Ferro ha anche un nuovo guardiano: Talos. Contrariamente a quanto si afferma ora, non è stato Dispater a creare Talos. Il leggendario golem di ferro è molto vecchio, e come sia finito al servizio di Dispater è un mistero.

➤ **Ustyhrin-ja:** Femmina erinni Grr 1/Discepolo di Dispater 10; GS 18; esterno Medio (legale, malvagio); DV 6d8+6 più 1d10+1 più 10d10+10; pf 119; Iniz +1; Vel 9 m, volare 15 metri (normale); CA 25 (contatto 12, colta alla sprovvista 24); Att +27/+22/+17+12 in mischia (1d8+9 più 1d6 da elettricità/15-20, spada lunga dell'esplosione folgorante+4), o +18 a distanza (intralciare, corda); AS charme, corda intralciante,

stretta corrosiva, capacità magiche; QS tratti dei baatezu, conoscenza dei congegni, riduzione del danno 10/+1, mietitore di ferro superiore, corpo di ferro, mietitore di ferro, potere di ferro +2, pelle di ferro, tratti degli esterni, RI 12, evoca baatezu, evoca erinni, linguaggi; AL LM; TS Temp +15, Rifl +13, Vol +14; For 16, Des 13, Cos 13, Int 15, Sag 14, Car 20.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +17, Ascoltare +20, Camuffare +21, Cercare +13, Concentrazione +12, Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +19, Osservare +15; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Deformità Volontaria, Discepolo dell'Oscurità, Incalzare, Maestria.

Charme (Sop): Ustyhrin-ja può ammaliare una creatura umanoide semplicemente guardandola. Questa capacità non è un attacco con lo sguardo e non è necessario fissare la vittima negli occhi. La capacità ha un raggio di azione di 18 metri; un avversario influenzato deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 18), altrimenti diventerà fedele in tutto e per tutto a Ustyhrin-ja. La vittima farà di tutto per proteggere Ustyhrin-ja, anche se questo significa uccidere i propri compagni o affrontare morte certa. Sotto ogni altro aspetto, questa capacità funziona come l'incantesimo charme (8° livello dell'incantatore).

Corda intralciante (Str): Ustyhrin-ja porta con sé una robusta corda di 15 metri che può intralciare gli avversari di qualsiasi taglia con gli stessi effetti di un incantesimo animare corde (16° livello dell'incantatore). Ustyhrin-ja può lanciare la corda fino a 9 metri senza alcuna penalità per la gittata.

Stretta corrosiva (Mag): Per una volta al giorno, Ustyhrin-ja può produrre un effetto identico a quello di un incantesimo stretta corrosiva (15° livello dell'incantatore).

Capacità magiche: A volontà - animare morti, autometamorfosi, cerchio magico contro il bene (solo su se stessa), charme sui mostri, dissacrare, immagine maggiore, influenza sacrilega, invisibilità (solo su se stessa), produrre fiamma, suggestione, vedere invisibilità. 8° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

Ustyhrin-ja può anche usare teletrasporto senza errore (su se stessa più 22,5 kg di equipaggiamento) a volontà. 12° livello dell'incantatore.

Tratti dei baatezu: Ustyhrin-ja può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, è in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo oscurità profonda. Ustyhrin-ja è immune al fuoco e al veleno, possiede resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

Conoscenza dei congegni (Str): Ustyhrin-ja può trovare trappole costruite per la maggior parte in metallo come potrebbe fare un ladro. Inoltre, acquisisce un bonus di competenza +2 quando effettua prove di Disattivare Congegni su strumenti fatti per buona parte di metallo.

Mietitore di ferro superiore (Str): Per una volta al giorno, Ustyhrin-ja può aggiungere un bonus divino di +6 ai tiri per i danni di tutti gli attacchi andati a segno in quel round. Tale bonus non è cumulativo a quello fornito da mietitore di ferro; le due capacità vengono considerate separate.

Corpo di ferro (Mag): Per una volta al giorno, Ustyhrin-ja può acquisire i benefici dell'incantesimo corpo di ferro (18° livello dell'incantatore).

Mietitore di ferro (Str): Per una volta al giorno, Ustyhrin-ja può aggiungere un bonus divino di +3 ai tiri per i danni di tutti gli attacchi andati a segno in quel round.

Potere di ferro (Sop): Quando Ustyhrin-ja usa un'arma di ferro o di acciaio, acquisisce un bonus cognitivo di +2 al tiro per colpire e ai danni. Inoltre, la sua portata della minaccia viene triplicata, come se stesse usando un'arma affi-

lata. Tale modifiche sono già incluse nelle statistiche sopra riportate.

Pelle di ferro (Mag): Per una volta al giorno, Ustyhrin-ja può usare *pelle di pietra* (15° livello dell'incantatore) su se stessa.

Tratti degli esterni: Ustyhrin-ja non può essere rianimata o fatta risorgere.

Evoca baatezu (Mag): Per due volte al giorno, Ustyhrin-ja può evocare 2d10 lemuri con una probabilità di successo del 50% o 1d4 barbazzu con una probabilità di successo del 35%.

Evoca erinni (Mag): Ustyhrin-ja può evocare automaticamente 1d4 erinni una volta al giorno. Questa capacità funziona allo stesso modo dell'incantesimo *evoca mostri*.

Linguaggi (Sop): Ustyhrin-ja è dotata della capacità di linguaggi (funziona come l'omonimo incantesimo) in modo permanente.

Proprietà: Spada lunga dell'esplosione folgorante+4, scudo di acciaio grande+2, anello di protezione+1, globo delle tempeste, corda.

➤ **Talos, il triplo golem di ferro:** GS 22; costruito Enorme; DV 54d10; pf 297; Iniz -2; Vel 6 m; CA 35 (contatto 6, colto alla sprovvista 35); Att +53 in mischia (4d6+15, 2 schianti); Faccia/Portata 3 m per 3 m/4,5 m; AS arma a soffio; QS tratti dei costrutti, riduzione del danno 50/+3, immunità alla magia, vulnerabilità alla ruggine; AL N; TS Temp +18, Rifl +16, Vol +18; For 41, Des 7, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1.

Arma a soffio (Sop): Come azione gratuita, Talos può sputare una nube di gas velenoso (Temp CD 37; danno iniziale 2d4 Cos, danno secondario morte) che riempie un cubo con spigono di 3 metri direttamente davanti a lui e che dura 1 round. Una volta usata la sua arma a soffio, non può usarla di nuovo prima di 1d4+1 round.

Tratti dei costrutti: Talos è immune agli effetti di influenza mentale, al veleno, al sonno, alla paralisi allo stordimento, alle malattie, agli effetti di morte e di necromanzia, e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. Non è soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai danni alle caratteristiche, ai risucchi di energia, ai risucchi di caratteristiche o a morte per danno massiccio. Non può guarire, ma può recuperare punti ferita attraverso la riparazione. Talos non può essere rianimato o fatto risorgere. Dispone di scurovisione (raggio 18 metri).

Immunità alla magia (Str): Talos è immune a tutti gli incantesimi, alle capacità magiche e agli effetti soprannaturali, fatta eccezione per quanto segue. Un effetto di elettricità lo rallenta (con le stesse modalità dell'incantesimo *rallentare*) per 3 round, senza alcun tiro salvezza. Un effetto di fuoco annulla qualsiasi effetto di lentezza su Talos e cura 1 danno per ogni 3 danni che normalmente infliggerebbe. Talos non effettua nessun tiro salvezza contro gli effetti del fuoco.

Vulnerabilità alla ruggine (Str): Talos è influenzato regolarmente dagli attacchi da ruggine, come ad esempio quelli di Dispater o l'incantesimo *stretta corrosiva*.

MAMMON, SIGNORE DEL TERZO

Esterno Enorme (Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 34d8+408 (561 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 12 metri

CA: 44 (-2 taglia, +3 Des, +11 cognitivo, +22 naturale), contatto 22, colto alla sprovvista 41

Attacchi: Lancia corta+4 Mastodontica +50/+45/+40/+35 in mischia e morso +40 in mischia e botta di coda +40 in mischia

Danni: Lancia corta+4 Mastodontica 2d8+23 più 1 danno infame/x3, morso 2d8+6 più veleno, botta di coda 2d6+6

Faccia/Portata: 6 m per 1,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: Stritolare 2d6+19, aura di paura, afferrare migliorato, veleno, capacità magiche, tocco di avidità

Qualità speciali: Forma alternativa, tratti dei baatezu, riduzione del danno 15/+6, tratti degli esterni, rigenerazione 8, RI 37, *evoca baatezu*

Tiri salvezza: Temp +31, Rifl +22, Vol +29

Caratteristiche: For 36, Des 17, Cos 35, Int 30, Sag 31, Car 27

Abilità: Ascoltare +44, Camuffare +42, Cercare +44, Comunicazione Segreta +48, Concentrazione +46, Conoscenze (arcano) +44, Conoscenze (piani) +44, Diplomazia +50, Falsificare +44, Intimidire +46, Muoversi Silenziosamente +37, Nascondersi +29, Osservare +44, Percepire Inganni +44, Professione (contabile) +44, Raggiare +42, Sapienza Magica +44, Valutare +44

Talenti: Arma Focalizzata (lancia corta), Attacco Poderoso, Colpo Armato Infame (lancia corta), Incalzare Potenziato, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Lingua Oscura, Multiattacco*, Riflessi da Combattimento

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 25

Tesoro: Quadruplo dello standard

Allineamento: Legale malvagio

Avanzamento: —

Mammon, il signore del terzo strato degli inferi, è da sempre un contorto complottatore assetato di potere. È l'incarnazione suprema dell'egoismo, dell'avidità e della bramosia.

L'arcidiavolo vive in un palazzo dorato e tempestato di gioielli, che stando a ciò che si dice è più simile a una tomba che a una dimora. Il palazzo di Mammon sorge nei pressi della città di Minauros, perennemente sprofondata in una fetida palude che si estende a perdita d'occhio.

La forma naturale di Mammon un tempo era quella di un grosso diavolo della fossa. Sebbene possa ancora assumere quella forma, Asmodeus l'ha alterato in modo che ora la sua forma naturale sia quella di un serpente di taglia Enorme con un muscoloso torace da umanoide, due braccia nerborute e una gigantesca testa umanoide. Dalla sua bocca spuntano una fila di zanne affilate e due lunghi canini da serpente.

Il simbolo di Mammon è composto da un paio di mani rosse scagliose aperte attorno a una gemma nera a forma di diamante.

Combattimento

Mammon usa la sua taglia e il suo potere per schiacciare i suoi nemici, sopraffacendoli e sbaragliandoli in un scontro feroce e diretto. Ama ingannare i propri nemici facendo loro credere che sia un loro alleato, per poi tradirli con un devastante attacco a sorpresa.

Stritolare (Str): Superando una prova di lotta, Mammon può stritolare un avversario afferrato, infliggendogli 2d6+19 danni contundenti.

Aura di paura (Str): Come azione gratuita, Mammon può creare un'aura di paura nel raggio di 6 metri. Sotto ogni altro aspetto, la capacità funziona come l'incantesimo *paura* (15° livello dell'incantatore; Volontà CD 35 nega). Se il tiro salvezza viene superato, la creatura non potrà più essere influenzata dall'aura di paura di Mammon per le 24 ore successive. Gli altri baatezu sono immuni all'aura.

Afferrare migliorato (Str): Se Mammon colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con un attacco con una botta di coda, infligge danni normali e può tentare di ini-

ziare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +55). Se mette a segno la botta di coda, può anche stritolare l'avversario nello stesso round. Mammon può scegliere di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare la coda per bloccare l'avversario (penalità di -20 alle prove di lotta, ma Mammon non viene considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta effettuata nei round successivi infligge automaticamente danni da botta di coda.

Veleno (Str): Mammon infligge danni da veleno (Temp CD 39) ad ogni attacco con il morso andato a segno. Il danno iniziale e il danno secondario sono gli stessi (risucchio di 1d6 alla Costituzione).

Capacità magiche: A volontà - *aura sacrilega, blasfemia, blocca persone, cerchio magico contro il bene, charme sui mostri, dissacrare, dissolvi magie, estasiare, immagine maggiore, individuazione del bene, individuazione del magico, muro di fuoco, palla di fuoco, produrre fiamma, profanare, rivela locazioni, suggestione, teletrasporto senza errore, tempesta di fuoco infernale, vedere invisibilità*; 1 volta al giorno - *desiderio, ladro fantasma, simbolo (disperazione)*. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo.

Tocco di avidità (Sop): Qualsiasi creatura toccata dalla mano di Mammon deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 35), altrimenti verrà sopraffatta dall'avidità. La creatura attacca un'altra creatura casuale entro 18 metri (che può anche essere Mammon) e tenta di impadronirsi dei suoi oggetti di valore appena possibile.

Questo effetto dura per 1d4 round e viene altrimenti considerato una *suggestione*. Mammon può astenersi dall'usare questo effetto, quando lo desidera.

Forma alternativa (Sop): A volontà, Mammon può assumere la forma di un diavolo della fossa, come se usasse un incantesimo *autometamorfosi*. Questa forma alternativa ha durata indefinita.

Tratti dei baatezu: Mammon può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, è in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*. Mammon è immune al fuoco e al veleno, possiede resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

Rigenerazione (Str): Mammon subisce danni normali dalle armi sacre e benedette con un potenziamento di almeno +4.

Tratti degli esterni: Mammon non può essere rianimato o fatto risorgere.

Evoca baatezu (Mag): Per tre volte al giorno, Mammon può evocare automaticamente 4 barbazù o hamatula. In alternativa, può tentare di evocare 3 cornugon, 2 gelugon o 1 diavolo della fossa con una probabilità di successo dell'80%.

Talenti: *Mammon non può usare il suo talento di Multiattacco in forma normale, dal momento che non dispone delle tre armi naturali necessarie. Può usarlo nella sua forma di diavolo della fossa.

Proprietà: Mammon usa una *lancia corta*+4 Mastodontica.

Obiettivi di Mammon

Mammon brama il potere: desidera avere una carica e una posizione superiore a quella che riveste ora, dal momento che detesta Minauros, lo strato che governa attualmente. Mammon era un tempo alleato di Dispater e Mefistofele, ma non ci pensò due volte a tradirli alla fine della Resa dei Conti, e così ora nessun arcidiavolo si fida di lui.

Si dice che per conservare la sua posizione, Mammon si sia gettato ignominiosamente ai piedi di Asmodeus. Asmodeus ha alterato le sembianze di Mammon, per punirlo oppure per indicare che Mammon ha cambiato il suo stile e ora non tradirà più Asmodeus.

Attualmente Mammon è in cerca di sostegno tra cultisti, servitori e alleati. Anche se molte delle figure di spicco dei Nove Inferi non intendono ascoltare le sue proposte, alcuni esponenti dei cerchi di potere secondari, come ad esempio la reginastrega Zbavra, sono entrati a far parte della corte di Mammon.

Culto di Mammon

I cultisti che adorano Mammon lo considerano il patrono dell'avidità e della bramosia. I suoi seguaci sono diffusi presso le razze umanoide più egoiste e crudeli, nonché presso i beholder, i mind flayer e i draghi malvagi. I templi di Mammon tradizionalmente fanno sfoggio di opulenza e di grandi tesori, ma sono anche protetti da ogni genere di guardie, interdizioni e trappole. Gli altari dedicati a Mammon sono di solito ricoperti d'oro e di gioielli. Quando una vittima viene sacrificata a Mammon, viene uccisa con una lama dorata o ingioiellata.

I chierici affiliati a Mammon si chiamano bramosi, indossano vesti rosse bordate d'oro e molti gioielli d'oro. Solitamente hanno accesso al dominio Diabolico, del Male e dell'Avidità. Spesso si tratta di individui facoltosi, che hanno acquisito vaste ricchezze e grande potere attraverso affari loschi, sfruttamento e ricatti.

Cultisti: Dorban Smokestone vive in una comunità e usa la fortuna di famiglia per assoldare ladri e assassini e promuovere la sua posizione eliminando i suoi nemici. Ruulam, invece, è un rinnegato della società dei mind flayer che ora vive tra i drow, insegnando loro i precetti di Mammon e facendo leva sulla loro avidità.

➤ **Dorban Smokestone:** Nano Chr 8; GS 8; umanoide Medio; DV 8d8+40; pf 90; Iniz +1; Vel 4,5 m; CA 22 (contatto 11, colto alla sprovvista 21); Att +10/+5 in mischia (1d8+3, mazza pesante+1); AS intimorire non morti 4 volte al giorno; QS tratti dei nani; AL LM; TS Temp +11, Rifl +3, Vol +11; For 14, Des 12, Cos 20, Int 12, Sag 20, Car 12.

Abilità e talenti: Artigianato (gioielleria) +14, Artigianato (lavorazione dei metalli) +3, Artigianato (lavorazione della pietra) +3, Ascoltare +7, Diplomazia +12, Falsificare +3, Osservare +7, Sapienza Magica +8, Valutare +3; Arma Focalizzata (mazza pesante), Combattere alla Cieca, Sensi Acuti.

Tratti dei nani: Dorban acquisisce un bonus di +1 al tiro per colpire contro gli orchii e i goblinoidi, un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e le capacità magiche, un



bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro tutti i veleni, un bonus di schivare +4 contro i giganti e un bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato, Professione o Valutare relative alla pietra o al metallo (già inclusi nelle statistiche sopra riportate).

Dorban è dotato di scurovisione nel raggio di 18 metri, oltre a esperto minatore (bonus razziale di +2 alle prove per notare qualcosa di insolito nelle strutture di pietra; può effettuare una prova per notare elementi insoliti nella pietra lavorata come se lui stesse cercando attivamente entro 3 metri e può usare l'abilità Cercare per trovare trappole di pietra allo stesso modo di un ladro; intuire profondità).

Incantesimi preparati (6/7/5/5/4; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - cura ferite minori, guida, individuazione del magico (2), resistenza (2); 1° - anatema, comando, contrastare elementi, cura ferite leggere, foschia occultante, incuti paura, protezione dal bene*; 2° - aiuto, assimilare forza, frantumare, sollecitare dono*, vigore; 3° - cura ferite gravi, masochismo, rinseccimento, scagliare maledizione, scassinare*; 4° - artigli del selvaggio, cura ferite critiche, fermare il cuore, influenza sacrilega*.

*Incantesimo di dominio. **Domini:** Male (+1 livello dell'incantatore per gli incantesimi malvagi), Avidità (bonus di +2 alle prove di Scassinare Serrature, Svuotare Tasche e Valutare).

Proprietà: Mazza pesante+1, armatura completa delle punte avvelenate+1, scudo grande di acciaio perfetto, bacchetta di cura ferite leggere (24 cariche), fermaglio dello scudo, 4 dosi di baccaran.

➤ **Ruulam:** Mind flyer Chr 5; GS 13; aberrazione Media; DV 8d8+16 più 5d8+10; pf 92; Iniz +5; Vel 9 m; CA 17 (contatto 11, colto alla sprovvista 16); Att +11 in mischia (1d4+2, 4 tentacoli); AS estrazione, afferrare migliorato, flagello mentale, poteri psionici, intimidire non morti 12 volte al giorno; QS scurovisione 18 m, RI 25, telepatia; AL LM; TS Temp +9, Rifl +5, Vol +16; For 15, Des 13, Cos 14, Int 18, Sag 21, Car 20.

Abilità e talenti: Artigianato (oreficeria) +7, Ascoltare +12, Concentrazione +18, Conoscenze (arcano) +8, Conoscenze (locali) +9, Conoscenze (religioni) +8, Diplomazia +11, Guarire +12, Intimidire +12, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +7, Osservare +12, Raggiare +10, Sapienza Magica +10, Valutare +6; Arma Focalizzata (tentacolo), Arma Preferita (tentacolo), Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Scacciare Extra, Schivare, Sensi Acuti.

Estrazione (Str): Se un mind flyer inizia il suo turno con tutti e quattro i tentacoli attaccati e riesce a mantenere la sua presa, estrae automaticamente il cervello dell'avversario, uccidendolo immediatamente.

Afferrare migliorato (Str): Se Ruulam colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con un attacco dei suoi tentacoli, infligge danni normali e attacca quel tentacolo alla testa dell'avversario senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +7). Può afferrare una creatura di taglia Enorme o superiore, ma solo se riesce in qualche modo a raggiungere la sua testa. Se riesce ad afferrare l'avversario con tentacolo, Ruulam può tentare di attaccare i tentacoli rimanenti con una singola prova di lotta. L'avversario può liberarsi superando una singola prova di lotta o di Artista della Fuga, ma Ruulam ottiene un bonus di circostanza +2 per ogni tentacolo rimasto attaccato all'inizio del turno dell'avversario.

Flagello mentale (Mag): Questo attacco copre un cono di 18 metri. Chiunque si trovi in quest'area deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 19), altrimenti rimarrà stordito per 3d4 round. I mind flyer spesso cacciano usando questo potere e poi trascinano via una o due vittime per nutrirsi.

Poteri psionici (Mag): A volontà - charme sui mostri, individuazione dei pensieri, levitazione, proiezione astrale, spostamento planare, suggestione. 8° livello dell'incantatore (o dello psionico); ti-

ro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo (o del potere).

Telepatia (Sop): Ruulam può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che conosca un linguaggio.

Incantesimi preparati (5/6/4/3; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - cura ferite minori, guida, individuazione del magico (2), resistenza (2); 1° - anatema, coda del diavolo*, cura ferite leggere, devastazione, individuazione del bene, scudo della fede; 2° - blocca persone, fulmine oscuro, occhio del diavolo*, vigore; 3° - cecità/sordità, dissolvi magie, ego del diavolo*.

*Incantesimo di dominio. **Domini:** Diabolico (bonus di +6 alle prove di Diplomazia, Intimidire, Percepire Inganni o Raggiare 1 volta al giorno), Avidità (bonus di +2 alle prove di Scassinare Serrature, Svuotare Tasche e Valutare).

Proprietà: Bracciali dell'armatura+3, mantello della resistenza+1.

Servitori di Mammon

Questo arcidiavolo dispone di un vasto esercito diabolico, composto per lo più da osyluth e hamatula, e comandato dai gelugon. Ha ai suoi ordini anche una piccola unità di potenti mind flyer che fungono da informatori. Mammon possiede un incubo al massimo dei punti ferita e un branco di segugi infernali più grandi del normale. Porta queste creature con sé quando assume la forma di diavolo della fossa e va a caccia nei suoi domini.

Zbavra in principio era una chierica di Hextor, ma poi giunse nei Nove Inferi per mettersi direttamente al servizio di Hextor. Tuttavia, si lasciò presto coinvolgere nei giochi politici degli inferi e scoprì che grazie alla sua sete di potere e alla sua influenza sarebbe potuta andare lontano. Riuscì infatti a diventare una delle mortali più influenti in tutti gli inferi. Ora si è schierata con Mammon, nella speranza che l'alleanza con questo arcidiavolo la porti ancora più lontano. Vive a Minauros e frequenta la corte di Mammon regolarmente.

➤ **Segugi infernali di Mammon (13):** Segugi infernali avanzati; GS 6; esterno Grande (fuoco, legale, malvagio); DV 12d8+36; pf 90; Iniz +4; Vel 12 m; CA 16 (contatto 9, colto alla sprovvista 16); Att +16 in mischia (2d6+7 più 1 danno infame, morso); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS arma a soffio; QS sottotipo del fuoco, tratti degli esterni, olfatto acuto; AL LM; TS Temp +11, Rifl +8, Vol +8; For 21, Des 11, Cos 17, Int 6, Sag 10, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +13, Cercare +5, Conoscenza delle Terre Selvagge +0, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +16, Osservare +15*; Attacco Naturale Infame, Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce.

Arma a soffio (Sop): Ogni 2d4 round, un segugio infernale può emanare un cono di 9 metri di fuoco per 1d6+1 danni da fuoco (Riflessi CD 19 dimezza). Il soffio infuocato incendia anche eventuali materiali infiammabili all'interno del cono. I segugi infernali possono usare le loro armi a soffio quando mordono.

Sottotipo del fuoco (Str): I segugi infernali sono immuni ai danni da fuoco ma subiscono danni raddoppiati da freddo, a meno che non sia concesso un tiro salvezza per dimezzare. In tal caso, la creatura subisce danni dimezzati se supera il tiro salvezza e danni raddoppiati se fallisce.

Olfatto acuto (Str): I segugi infernali possono individuare i nemici in arrivo, percepire i nemici nascosti e seguire le tracce grazie al loro fiuto.

Abilità: Un segugio infernale riceve un bonus razziale di +5 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *Riceve anche un bonus razziale di +8 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge e Osservare effettuate quando seguono tracce grazie al loro olfatto acuto, conferitogli dal loro fiuto sviluppato.

➤ **Zbavra, la Regina-Strega:** Umana Chr 5/Str 9/Discepolo di Mammon 5; GS 19; umanoide Medio; DV 5d8+5 più 9d4+9 più 5d6+5; pf 92; Iniz +3; Vel 9 m; CA 22 (contatto 16, colta alla sprovvista 19); Att +12/+7/+2 in mischia (1d4+1/19-20, pugnale); AS intimidire non morti 8 volte al giorno; QS *barare*, sviare attacco, mentire, RI 21, *rubare*, *evoca osyluth*; AL LM; TS Temp +9, Rifl +11, Vol +18; For 12, Des 16, Cos 12, Int 12, Sag 19, Car 20.

Abilità e talenti: Cercare +5, Comunicazione Segreta +14, Concentrazione +11, Conoscenze (arcane) +9, Diplomazia +7, Falsificare +9, Guarire +12, Intimidire +13, Raccogliere Informazioni +6, Raggiare +9, Scassinare Serrature +11, Scrutare +13, Svuotare Tasche +11, Valutare +7; Abilità Focalizzata (Comunicazione Segreta), Creare Oggetti Meravigliosi, Discepolo dell'Oscurezza, Estrazione Rapida, Incantesimi Estesii, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Silenziosi, Scrivere Pergamene.

Barare (Mag): Zbavra può usare *barare* (5° livello dell'incantatore) per cinque volte al giorno.

Sviare attacco (Str): Per tre volte al giorno, Zbavra può manovrare gli eventi in modo che l'attacco in mischia di un avversario a lei diretto venga in realtà deviato verso un altro personaggio entro la portata dell'aggressore. Anche il nuovo bersaglio deve essere un nemico dell'aggressore. Se non esiste un tale nemico, la manovra fallisce.

Mentire (Sop): Zbavra acquisisce un bonus di competenza +4 alle prove di Raggiare e una resistenza agli incantesimi pari a 16 contro quegli incantesimi che rivelano falsità come *zona di verità* e *rivela bugie*, anche quando la resistenza agli incantesimi normalmente non viene concessa (come nel caso di *rivela bugie*).

Rubare (Mag): Zbavra acquisisce un bonus di competenza +4 alle prove di Scassinare Serrature e Svuotare Tasche. Può inoltre chiamare a sé un unico oggetto incustodito che non pesi più di 2,25 kg come se stesse usando l'incantesimo *teleinesi* (5° livello dell'incantatore).

Evoca osyluth (Mag): Zbavra può evocare 1 osyluth per una volta al giorno. Tale capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* (15° livello dell'incantatore).

Incantesimi da chierico preparati (5/5/4/3; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - cura ferite minori, individuazione del magico, resistenza, riparare, virtù; 1° - benedizione, cura ferite leggere, mal di cuore, protezione dal bene*, scudo della fede; 2° - blocca persone, frantumare*, pena silenzioso, vigore; 3° - contagio*, dissolvi magie, sadismo.

*Incantesimo di dominio. **Domini:** Distruzione (punire con +4 per colpire e +5 ai danni, 1 volta al giorno), Male (+1 livello dell'incantatore per gli incantesimi malvagi).

Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/7/5; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - aprire/chiudere, individuazione del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, suono fantasma; 1° - armatura magica, cambiare sembianze, lingua di tentacoli, scudo, sonno; 2° - fulmine oscuro, levitazione, scassinare, sfocatura; 3° - fulmine, velocità, volare; 4° - autometamorfosi, invisibilità migliorata.

Oggetti posseduti: Anello di protezione+3, bracciali dell'armatura+5, amuleto dell'armatura naturale+1, mantello della resistenza agli incantesimi, bacchetta di pelle di pietra (40 cariche), bacchetta della veste magica (19 cariche), pugnale, componenti per incantesimi malvagi (cuore di elfo preservato, cervello di yugoloth e cuore di drago rosso).

BELIAL/FIERNIA, SIGNORE DEL QUARTO

Esterno Medio (Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 36d8+288 (450 pf)

Iniziativa: +11

Velocità: 9 metri, volare 18 metri (perfetta)

CA: 40 (+7 Des, +6 cognitivo, +17 naturale), contatto 23, colto alla sprovvista 33

Attacchi: *Corsesca*+4 +50/+45/+40/+35 in mischia (Belial); *lama infuocata* +46/+41/+36/+31 contatto in mischia (Fierna)

Danni: *Corsesca*+4 2d4+13 più 1 danno infame/x3 (Belial); *lama infuocata* 2d8+20 da fuoco/15-20 (Fierna)

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m (3 m con *corsesca*)

Attacchi speciali: Aura di paura, capacità magiche

Qualità speciali: Trattati dei baatezu, riduzione del danno 15/+6, tratti degli esterni, rigenerazione 7, RI 36, *evoca baatezu*

Tiri salvezza: Temp +28, Rifl +29, Vol +29

Caratteristiche: For 29, Des 25, Cos 27, Int 28, Sag 28, Car 39

Abilità: Acrobazia +29, Artista della Fuga +16, Ascoltare +45, Camuffare +50, Cercare +45, Comunicazione Segreta +50, Concentrazione +44, Conoscenze (arcane) +27, Conoscenze (nobiltà e regalità) +45, Conoscenze (piani) +27, Conoscenze (religioni) +27, Diplomazia +58, Equilibrio +13, Intimidire +36, Muoversi Silenziosamente +25, Nascondersi +25, Osservare +45, Percepire Inganni +45, Raccogliere Informazioni +50, Raggiare +50, Saltare +13, Sapienza Magica +45, Scrutare +27, Valutare +27

Talenti (Belial): Arma Focalizzata (*corsesca*), Capacità Magica Rapida, Colpo Armato Infame (*corsesca*), Disarmare Migliorato, Iniziativa Migliorata, Lingua Oscura, Maestria, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare

Talenti (Fierna): Anatema dei Mortali, Arma Focalizzata (scimitarra), Capacità Magica Rapida, Capacità Magica Violata, Critico Migliorato (scimitarra), Iniziativa Migliorata, Lingua Oscura, Maestria, Riflessi Fulminei, Schivare

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 24

Tesoro: Quadruplo dello standard

Allineamento: Legale malvagio

Avanzamento: -

Ufficialmente, Lady Fierna è la reggente del quarto strato della Fossa, conosciuto con il nome di Flegesto. Come molti sanno, tuttavia, è Belial, suo padre e precedente sovrano dello strato, a gestire il tutto da dietro le quinte. Fierna gode di una reputazione come insaziabile mangiatrice di uomini, verso i quali nutre ben poca considerazione. Suo padre non è meglio di lei, e spesso soddisfa i suoi istinti più oscuri su prigionieri, schiave o altre diavolesse. Alcuni dicono che il rapporto tra Belial e Fierna spesso sfoci nell'incesto.

Fierna dimora in un palazzo fiammeggiante di solida roccia, all'interno del quale si aprono vaste caverne e laghi di magma. Nel cuore del palazzo è situato un complesso di eleganti saloni in marmo, decorati di gioielli. L'accesso a quelle stanze è riservato a Fierna e ai suoi compagni più fidati, in quanto è laggiù che suo padre passa tutto il tempo.

Sia Fierna che suo padre sono umanoidi alti e dai capelli scuri, con piccole corna che spuntano dalla loro fronte. Entrambi sono attraenti e sensuali, e i loro occhi rossi ardono di passione. Indossano vesti eleganti e sfarzose. Belial porta sempre con sé la sua *corsesca*, mentre Fierna non usa mai armi, ma ricorre invece al suo attacco di *lama infuocata*.

Il simbolo che solitamente entrambi usano è un paio di occhi rossi scintillanti che aleggiavano su una *corsesca* sdraiata orizzontalmente, il tutto circondato da una coda rossa che termina a punta.

Combattimento

Le statistiche e le descrizioni sopra riportate valgono sia per Belial che per Fierna, salvo dove specificato diversamente.

Fierna solitamente scende in battaglia dopo aver attivato *scudo di fuoco* e *cerchio magico contro il bene*. Belial predilige l'uso della corsesca e scende in combattimento dopo aver attivato *vedere invisibilità*, *cerchio magico contro il bene* e *aura sacrilega*.

Aura di paura (Str): Come azione gratuita, Belial e Fierna possono creare un'aura di paura nel raggio di 6 metri. Sotto ogni altro aspetto, la capacità funziona come l'incantesimo *paura* (15° livello dell'incantatore; Volontà CD 42). Se il tiro salvezza viene superato, la creatura non potrà più essere influenzata da quell'aura di paura per le 24 ore successive. Gli altri baatezu sono immuni all'aura.

Capacità magiche (Belial): A volontà - *aura sacrilega*, *blasfemia*, *cerchio magico contro il bene*, *charme sui mostri*, *costrizione/cerca*, *dissacrare*, *dissolvere superiore*, *immagine maggiore*, *individuazione del bene*, *individuazione del magico*, *localizza creatura*, *localizza oggetto*, *muro di fuoco*, *oscurità profonda*, *produrre fiamma*, *profanare*, *rianimare morti*, *ristorare superiore*, *suggestione*, *teletrasporto senza errore*, *tempesta di fuoco infernale*, *vedere invisibilità*; 1 volta al giorno - *desiderio*, *dominare mostri*, *simbolo (dolore)*. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 24 + livello dell'incantesimo.

Capacità magiche (Fierna): A volontà - *cerchio magico contro il bene*, *dissacrare*, *individuazione del bene*, *individuazione del magico*, *lama infuocata (danni raddoppiati)*, *muro di fuoco*, *palla di fuoco*, *produrre fiamma*, *scudo di fuoco*, *suggestione*, *teletrasporto senza errore*, *tempesta di fuoco infernale*; 1 volta al giorno - *desiderio*, *sciame di meteore*, *tempesta di fuoco*. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 24 + livello dell'incantesimo.

Tratti dei baatezu: Belial e Fierna possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, sono in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*. Belial e Fierna sono immuni al fuoco e al veleno, possiedono resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

Rigenerazione (Str): Belial e Fierna subiscono danni normali dalle armi sacre e benedette con un potenziamento di almeno +4.

Evoca baatezu (Mag): Per tre volte al giorno, Belial o Fierna possono evocare automaticamente 5 barbazu o hamatula. In alternativa, Belial (ma non Fierna) può evocare 1 diavolo della fossa.

Proprietà: La *corsesca*+4 di Belial è un artefatto minore che infligge dolori lancinanti su coloro che colpisce, risucchiando 2 punti di Destrezza. Se un colpo va a segno, impo-

ne anche una penalità di -4 al tiro per colpire, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica (Tempra CD 24 nega). Quest'ultimo effetto deve essere rimosso da un incantesimo *guarigione* o *spezzare incantamento*.

Obiettivi di Belial/Fierna

Fierna non è interessata a governare, accumulare potere o prendere parte ai complicati intrighi politici degli inferi. È invece di gran lunga più interessata ad approfittare della sua posizione per vivere nel lusso e nel piacere. Quindi non le dispiace affatto che sia suo padre a sbrigare tutto il "lavoro" e a lasciarla libera di fare ciò che più le piace.

Belial era un nemico di Geryon e Moloch, ma entrambi vennero deposti al termine della Resa dei Conti. Belial odia anche Mammon in modo particolare. Tuttavia, attualmente ha messo gli occhi sul quinto e sul sesto strato degli inferi. Se riesce a sopraffare Levistus, pensa, sarà facile sconfiggere la Contessa Strega subito dopo.

Belial è stato un alleato di Belzebù nei secoli passati, e anche nel corso della Resa dei Conti. Il loro rapporto è attualmente tenuto segreto, ma Belial accorrerebbe in aiuto di Belzebù, se ce ne fosse bisogno. Se questo dovesse accadere, tuttavia, Mefistofele probabilmente tenterebbe di usare Fierna contro suo padre, come alleata o, nel peggiore dei casi, come ostaggio.

Culto di Belial/Fierna

Nessuno adora Fierna, ma qualche mortale a volte rende omaggio a Belial. Lo considerano il patrono della dominazione, dei segreti, dell'inganno e della seduzione. I suoi simboli sono una corsesca a due punte e un affascinante volto maschile dai lineamenti scuri e dalle piccole corna.

I chierici affiliati a Belial solitamente hanno accesso ai domini dell'Inganno, della Conoscenza e del Male, e a volte usano la sua arma preferita, la corsesca. Indossano vesti rosse e nere. I chierici maschi, più comuni, si lasciano crescere una sottile barba. I templi di Belial di solito sono ospitati all'interno di eleganti torri e saloni di marmo, dove, almeno in apparenza, l'eleganza e il decoro possono essere mantenuti. Gli altari macchiati di sangue di Belial sono circolari e sono circondati da miriadi di candele rosse e nere.

Cultisti: Dinbar è un masochista che ama rapire le gnome e poi costringerle ad infliggergli dolore nel corso di perversi atti sessuali. Subito dopo, le uccide e le fa a pezzi. È un solitario, e in ogni altra occasione si tiene alla larga da chiunque.

► **Dinbar:** Gnomo Chr 16; GS 16; umanoide Piccolo; DV 16d8+32; pf 116; Iniz +1; Vel 4,5 metri; CA 24 (contatto 12, colto alla sprovvista 23); Att +17/+12/+7 in mischia (1d6+3, mazza leggera perfetta), o +15 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS intimorire non morti 7 volte al giorno, capacità magiche; QS malattia, tratti degli gnomi; AL LM; TS Temp +12, Rifl +6, Vol +16; For 17, Des 12, Cos 14, Int 12, Sag 22, Car 18.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Concentrazione +21, Conoscenze (arcane) +6, Conoscenze (religioni) +6, Guarire +21,



MC

Nascondersi +5, Osservare +9, Professione (scriba) +9; Creare Armi e Armature Magiche, Creare Oggetti Meravigliosi, Forgiare Anelli, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi, Marchio Malvagio.

Malattia: Dimbar attualmente è afflitto da anima marcescente.

Tratti degli gnomi: Dinbar è dotato di visione crepuscolare, che gli consente di vedere a una distanza doppia rispetto agli umani in condizioni di scarsa illuminazione. Dispone anche di un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro le illusioni, e un bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro i coboldi e i goblinoidi e un bonus di schivare +4 contro i giganti.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, prestidigitazione, suono fantasma* 1° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15.

Incantesimi preparati (6/8/8/7/6/6/5/4/3; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo): 0 - *cura ferite minori (2), individuazione del magico, nessuna luce, riparare, virtù;* 1° - *anatemata, cambiare sembianze*, contrastare elementi, devastazione, favore divino, pena, scudo della fede, sospendere malattia;* 2° - *blocca persone, cura ferite moderate, forza straordinaria, frantumare, invisibilità*, ondata di afflizione, silenzio, vigore;* 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza*, dissolvi magie, localizza oggetto, masochismo, protezione dagli elementi, rinsecchimento, scagliare maledizione;* 4° - *arma magica superiore, confusione*, congedo, cura ferite critiche, evoca mostri IV, libertà di movimento;* 5° - *colpo infuocato, distruggere viventi, morsa al cuore, resistenza agli incantesimi, spezzare incantamento, visione del vero*;* 6° - *barriera di lame, ferire (2), fuorviare*, guarigione;* 7° - *colpo infuocato potenziato, controllare tempo atmosferico, imprigionare l'anima, schermo*;* 8° - *campo anti-magia, colpo infuocato rapido, metamorfosi di un oggetto*.*

*Incantesimo di dominio. **Domini:** Conoscenza (Conoscenze è un'abilità di classe e gli incantesimi di divinazione vengono lanciati a +1 livello dell'incantatore), Inganno (Camuffare, Nascondersi e Raggirare sono abilità di classe).

Proprietà: *Corazza di piastre+3, scudo grande di acciaio+2, anello della vista a raggi X, elmo della telepatia, teschio scuro, perla del potere (4° livello), mazza leggera perfetta, balestra leggera perfetta, 10 quadrelli da balestra.*

Servitori di Belial/Fierna

Gazra è il compagno e consorte di Fierna, costantemente al suo servizio. Mentre Fierna si concede alla lussuria nelle sue pozze di magma, Gazra pensa a sbrigare i molti affari dello stato che la diavolessa ignora. Levistus, attraverso i suoi servitori, ha cercato di far passare Gazra dalla sua parte molte volte. Prima o poi, il diavolo della fossa potrebbe cedere alle tentazioni offerte da Levistus. Per ora, tuttavia, rimane fedele a Fierna. Se lei dovesse mai negarle il suo affetto, tuttavia, le cose potrebbero cambiare. Gazra prova invidia e odio nei confronti di Belial, ma tiene tali sentimenti ben nascosti.

♣ **Gazra:** Diavolo della fossa avanzato; GS 18; esterno Enorme (legale, malvagio); DV 26d8+182; pf 299; Iniz +4; Vel 12 m, volare 18 m (normale); CA 35 (contatto 8, colto alla sprovvista 35); Att +35 in mischia (2d4+11, 2 artigli) e +30 in mischia (2d6+5, 2 ali) e +30 in mischia (2d6+5, botta di coda); Faccia/Portata 1,5 m per 3 m/1,5 m; AS stritolare 2d6+16, malattia, aura di paura, afferrare migliorato, veleno, capacità magiche; QS tratti dei baatezu, riduzione del danno 25/+2, tratti degli esterni, rigenerazione 5, RI 30, *evoca baatezu*; AL LM; TS Temp +22, Rifl +15, Vol +20; For 33, Des 11, Cos 25, Int 20, Sag 20, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +34, Camuffare +31, Cercare +34, Concentrazione +34, Conoscenze (arcane) +34, Diplo-

mazia +12, Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +29, Nascondersi +12, Osservare +34, Raggirare +32, Saltare +36, Sapienza Magica +34, Scalare +36; Attacco Naturale Infame (artiglio), Attacco Poderoso, Capacità Magica Corrotta, Capacità Magica Rapida, Incalzare Potenziato, Incalzare, Iniziativa Migliorata.

Stritolare (Str): Superando una prova di lotta, Gazra può stritolare un avversario afferrato, infliggendogli 2d6+16 danni contundenti.

Malattia (Str): Anche se una creatura morsa da Gazra supera il suo tiro salvezza contro il veleno, dovrà comunque superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 30), altrimenti contrarrà i brividi diabolici. Il periodo di incubazione è di 1d4 giorni e la malattia infligge 1d6 danni alla Forza. La vittima deve superare tre tiri salvezza sulla Tempra consecutivamente per guarire (vedi la sezione sulle malattie nella Guida del DUNGEON MASTER).

Aura di paura (Str): Come azione gratuita, Gazra può creare un'aura di paura nel raggio di 6 metri. Sotto ogni altro aspetto, la capacità funziona come l'incantesimo *paura* (15° livello dell'incantatore; Volontà CD 26 nega). Se il tiro salvezza viene superato, la creatura non potrà più essere influenzata dall'aura di paura di Gazra per le 24 ore successive. Gli altri baatezu sono immuni all'aura.

Afferrare migliorato (Str): Se Gazra colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con un attacco con una botta di coda, infligge danni normali e può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +45). Se mette a segno una botta di coda, può anche stritolare l'avversario nello stesso round. Gazra può scegliere di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare la coda per bloccare l'avversario (penalità di -20 alle prove di lotta, ma Gazra non viene considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta effettuata nei round successivi infligge automaticamente danni da botta di coda.

Veleno (Str): Gazra infligge danni da veleno (Temp CD 30) ad ogni attacco col morso andato a segno. Il danno iniziale è di 1d6 alla Costituzione; il danno secondario è la morte.

Capacità magiche: A volontà - *animare morti, aura sacrale, autometamorfosi, blasfemia, blocca persone, cerchio magico contro il bene, charme, creare non morti, dissacrare, dissolvi magie, immagine maggiore, individuazione del bene, individuazione del magico, invisibilità migliorata, muro di fuoco, palla di fuoco, pirotecnica, produrre fiamma, profanare, suggestione, teletrasporto senza errore (su se stesso più 22,5 kg di equipaggiamento);* 1 volta al giorno - *sciame di meteore, simbolo (qualsiasi).* 17° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

Una volta all'anno, Gazra può usare *desiderio*. 20° livello dell'incantatore.

Tratti dei baatezu: Gazra può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, è in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*. Gazra è immune al fuoco e al veleno, possiede resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

Tratti degli esterni: Gazra non può essere rianimato o fatto risorgere.

Rigenerazione (Str): Gazra subisce danni normali dalle armi sacre e benedette con un potenziamento di almeno +3.

Evoca baatezu (Mag): Per due volte al giorno, Gazra può evocare automaticamente 2 lemuri, osyluth o barbazu, o 1 erinni, cornugon o gelugon.

Proprietà: *Bracciali dell'armatura+4, anello di eludere.*

LEVISTUS, SIGNORE DEL QUINTO

Esterno Medio (Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 33d8+330 (478 pf)

Iniziativa: +12

Velocità: 12 metri (attualmente 0 metri)

CA: 40 (+8 Des, +7 cognitivo, +15 naturale), contatto 25, colto alla sprovvista 32

Attacchi: *Stocco*+4 +46/+41/+36/+31 in mischia

Danni: *Stocco*+4 1d6+16 più 2d6 colpo preciso/15-20

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Tocco di amnesia, capacità magiche

Qualità speciali: Attacco acrobatico, tratti dei baatezu, riduzione del danno 15/+6, parata elaborata, eludere, tratti degli esterni, colpo preciso, rigenerazione 5, parata magica, RI 37, *evoca baatezu*

Tiri salvezza: Temp +28, Rifl +26, Vol +30

Caratteristiche: For 26, Des 26, Cos 31, Int 27, Sag 34, Car 29

Abilità: Acrobazia +45, Ascoltare +45, Camuffare +42, Comunicazione Segreta +45, Concentrazione +43, Conoscenze (arcano) +41, Conoscenze (piani) +41, Diplomazia +46, Equilibrio +45, Intimidire +46, Intrattenere +42, Muoversi Silenziosamente +41, Nascondersi +41, Raggiare +42, Saltare +45, Sapienza Magica +41

Talenti: Arma Focalizzata (*stocco*), Attacco Rapido, Critico Migliorato (*stocco*), Disarmare Migliorato, Iniziativa Migliorata, Lingua Oscura, Maestria, Mobilità, Schivare

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 25

Tesoro: Quadruplo dello standard

Allineamento: Legale malvagio

Avanzamento: —

Il principe Levistus (così come si fa chiamare) è un essere antico. In passato regnava sul quinto strato degli inferi, Stygia, per intere ere. Era conosciuto su molti piani come uno spadaccino di grande bravura. Poneva fine a molti conflitti con un duello personale, che si concludeva sempre con la morte dell'avversario. Levistus amava i complotti e i tradimenti: l'arcidiavolo ladro, come spesso veniva chiamato, non aveva alcun alleato. Eppure, il suo potere era grande.

Nei più lontani meandri del passato, Levistus tentò di mettere la consorte di Asmodeus, una diavolessa chiamata Bensozia, contro il suo compagno. Quando lei si rifiutò, Levistus la uccise.

Comprensibilmente, quando Asmodeus scoprì ciò che Levistus aveva fatto, andò su tutte le furie. Imprigionò Levistus tra i ghiacci di Stygia. Molti pensavano che nessuno avrebbe mai più visto il principe. Un diavolo di nome Geryon prese il suo posto e governò Stygia per molti secoli.

Ma alla fine, Geryon venne spodestato nel corso della Resa dei Conti e Asmodeus restituì a Levistus il controllo di Stygia. Non lo liberò, però, dalla sua prigione di ghiaccio. Ora Levistus regna dall'interno del suo blocco di ghiaccio, congelato e immobilizzato; una fine ironica per colui che si vantava soprattutto della sua agilità e della sua destrezza.

Anche se non è visibile all'interno del gigantesco ghiacciaio che lo imprigiona, Levistus ha l'aspetto di un umanoide alto 1,8 metri dalla pelle estremamente pallida, i capelli scuri e una barbetta appuntita. Potrebbe quasi essere scambiato per un umano se non fosse per i suoi occhi, che sono completamente neri, e per i suoi denti appuntiti. In passato, Levistus indossava abiti di seta molto ampi e impugnava uno stocco scintillante.

Anche se un tempo era diverso, oggi il simbolo di Levistus è una spada sottile imprigionata in un blocco di ghiaccio.

Combattimento

Per combattere contro Levistus, almeno in modo tradizionale, gli avversari devono prima raggiungerlo. Presumibilmente, per farlo dovrebbero liberarlo dalla sua prigionia. Finché è intrappolato nel ghiaccio, le sole capacità che Levistus può usare sono *aura sacrilega*, *chiaroudienza/chiaroveggenza*, *desiderio*, *esigere*, *evoca baatezu*, *immagine maggiore e scrutare*. Non può muoversi e non può effettuare attacchi fisici di alcun tipo finché è intrappolato nel ghiaccio. A tutti gli effetti, non ha nessun punteggio di Forza e di Destrezza finché rimane intrappolato.

Tocco di amnesia (Sop): Se Levistus mette a segno un attacco di contatto contro un avversario, quell'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 35), altrimenti dimenticherà tutti i dettagli del suo passato (le abilità non vengono perse, solo i ricordi). Inoltre, il bersaglio rimane stordito per 1d4+1 round. Se supera il tiro salvezza, perde solo i ricordi relativi all'ultimo anno e rimane stordito solo per 1 round. Un incantesimo *ristorare superiore* potrà restituire i ricordi perduti in tal modo.

Capacità magiche: A volontà - *aura sacrilega*, *blasfemia*, *blocca persone*, *cerchio magico contro il bene*, *charme sui mostri*, *chiaroudienza/chiaroveggenza*, *dissacrare*, *dissolvi magie*, *esigere*, *estasiare*, *immagine maggiore*, *individuazione del bene*, *individuazione del magico*, *localizza creatura*, *localizza oggetto*, *muro di ghiaccio*, *profanare*, *scrutare*, *suggestione*, *teletrasporto senza errore*, *tempesta di ghiaccio*, *vedere invisibilità*; 1 volta al giorno - *Desiderio*, *simbolo (dolore)*. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo.

Attacco acrobatico (Str): Se Levistus attacca saltando verso un avversario da almeno 1,5 metri in orizzontale o in verticale, o se si spinge su di lui appeso a una corda o un altro oggetto analogo, ottiene +2 al tiro per colpire e ai danni.

Tratti dei baatezu: Levistus può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, è in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*. Levistus è immune al fuoco e al veleno, possiede resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

Parata elaborata (Str): Se Levistus sceglie di combattere sulla difensiva o di eseguire un'azione di difesa completa in combattimento, acquisisce un bonus di schivare +8 alla sua Classe Armatura, oltre a quello conferito dall'azione in questione.

Eludere (Str): Se Levistus è sottoposto a un effetto che normalmente richiederebbe a un personaggio un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, superando il tiro salvezza non subirà alcun danno.

Colpo preciso (Str): Levistus possiede la capacità di colpire con grande precisione quando utilizza un'arma perforante leggera e a una mano, aggiungendo +2d6 al suo normale tiro per i danni. Quando effettua un colpo preciso, Levistus non può attaccare con un'arma impugnata nell'altra mano.

Rigenerazione (Str): Levistus subisce danni normali dalle armi sacre e benedette con un potenziamento di almeno +4.

Parata magica (Sop): Questa capacità funziona come l'incantesimo *riflettere incantesimo* (10° livello dell'incantatore). Levistus può usare questa capacità per una volta al giorno.

Evoca baatezu (Mag): Per due volte al giorno, Levistus può evocare automaticamente 2 gelugon, o tentare di evocare un diavolo della fossa con una probabilità di successo dell'85%. Levistus può costringere i diavoli evocati a comparire in qualsiasi luogo che egli sia in grado di vedere, compresi i luoghi visti attraverso *scrutare* o *chiaroveggenza*.

Proprietà: Levistus possedeva uno *stocco*+4 nel momento in cui venne imprigionato. Se mai riuscisse a scappare, sicuramente cercherebbe una lama più potente.

Obiettivi di Levistus

Levistus desidera prima di ogni altra cosa la libertà dalla sua prigione di ghiaccio. La montagna di ghiaccio all'interno della quale è rinchiuso è lunga quasi 750 metri. Dall'esterno, Levistus appare solo come un puntino nero in mezzo al ghiaccio. Il ghiaccio che intrappola Levistus non può essere influenzato nemmeno da un *desiderio* o da un *miracolo*. Levistus non può teletrasportarsi o essere evocato fuori dal ghiaccio in alcun modo. Il ghiaccio deve essere necessariamente distrutto o frantumato fisicamente, o fuso tramite il fuoco (compreso il fuoco magico).

Levistus odia tutti gli altri signori degli inferi, che a loro volta lo odiano apertamente. Se mai dovesse riconquistare la libertà, Levistus molto probabilmente metterebbe in atto un piano per nuocere a tutti, ma in particolare modo ad Asmodeus. Levistus non nutre molta gratitudine ad Asmodeus per aver ricevuto di nuovo il controllo di Stygia. Non riesce a vedere oltre il suo desiderio di vendetta per essere stato imprigionato in questo modo.

Culto di Levistus

Il culto di Levistus presso i ladri e i tagliagole è sempre stato piuttosto piccolo. Levistus è il patrono della vendetta e del tradimento. È raro che i suoi seguaci si riuniscano assieme, e così i templi a lui dedicati sono pochi. Molti chierici portano con loro il materiale necessario per allestire minuscoli santuari portatili. Tale materiale include un piccolo calderone di ferro in cui fanno bollire dell'acqua e gettano dei frammenti di ghiaccio come parte della cerimonia.

Molti dei chierici che si affiliano a Levistus, chiamati anche le lame folli, non sembrano affatto dei chierici. Indossano abiti di seta sgargianti e portano l'arma preferita dell'arcidiavolo, uno stocco. Assomigliano più a degli spadaccini che a degli zeloti religiosi. Il dominio Diabolico, quello del Male e quello dell'Inganno sono i domini più comuni tra i chierici che considerano Levistus il loro patrono.

Cultisti: Rosette ha passato molti anni sulla strada, viaggiando da un gruppo di cultisti all'altro. Cerca di mimetizzarsi tra le carovane degli halfling, quando le è possibile.

➤ **Rosette la Lama Folle:** Halfling femmina Ldr 5/Chr 6; GS 11; umanoide Piccolo; DV 5d6+10 più 6d8+12; pf 74; Iniz +3; Vel 6 m; CA 17 (contatto 14, colta alla sprovvista 17); Att +11/+6 in mischia (1d4/19-20, pugnale), o +13 a distanza (1d8+1/19-20, balestra leggera+1); AS intimore non

morti 3 volte al giorno, attacco furtivo +3d6; QS eludere, tratti degli halfling, trappole, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA); AL LM; TS Temp +10, Rifl +11, Vol +12; For 10, Des 17, Cos 14, Int 15, Sag 19, Car 11.

Abilità e talenti: Artigianato (scultura) +10, Ascoltare +6, Cercare +8, Comunicazione Segreta +12, Diplomazia +2, Disattivare Congegni +10, Falsificare +10, Guarire +13, Intimidire +2, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +7, Osservare +13, Raccogliere Informazioni +5, Raggiare +7, Saltare +11, Sapienza Magica +5, Scalare +10, Utilizzare Corde +9, Utilizzare Oggetti Magici +8; Arma Focalizzata (balestra leggera), Arma Preferita (pugnale), Estrazione Rapida, Incantesimi Immobili.

Incantesimi preparati (5/5/5/4); tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo: 0 - creare acqua, cura ferite minori, individuazione del magico, nessuna luce, resistenza; 1° - anatema, devastazione, favore divino, protezione dal bene*, scudo della fede; 2° - cura ferite moderate, occhio del diavolo*, ondata di afflizione, silenzio, vigore; 3° - agonia, cecità/sordità, dissolvi magie, ego del diavolo*.

*Incantesimo di dominio. **Domini:** Diabolico (bonus di +6 alle prove di Intimidire, Percepire Inganni o Raggiare 1 volta al giorno), Male (+1 livello dell'incantatore per gli incantesimi malvagi).

Tratti degli halfling: Rosette dispone di un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro la paura, un bonus razziale di +1 a tutti i tiri salvezza e un bonus di attacco razziale +1 con un'arma da lancio. Usufruisce anche di un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Saltare e Scalare (già calcolato nelle statistiche sopra riportate).

Proprietà: Armatura in cuoio+1, Balestra leggera+1, 12 quadrelli, 2 dosi di veleno anatema della vita, bacchetta di evoca mostri IV (38 cariche), mantello della resistenza+1, pergamena di fuoco infernale, componenti per incantesimi malvagi (2 dita di nano).

Servitori di Levistus

Erridon Alaka è uno stregone gelugon. Assieme a Zanth, un ladro mezzo-immondo, e a un gatto infernale chiamato Trinity, funge da portavoce e da agente di Levistus, intrappolato all'interno del blocco di ghiaccio. Attraverso un rituale arcano, Erridon e Levistus sono collegati telepaticamente in qualsiasi momento. Erridon dice a Zanth cosa desidera Levistus, e assieme interagiscono con gli altri per conto dell'arcidiavolo.

Zanth si nutre solo della carne di bambini di allineamento buono, una merce assai rara negli inferi. E così, questa sua debolezza lo pone nelle mani dei diavoli minori che catturano e uccidono i bambini di cui si ciba: lavorano per Mefistofele, e spesso influenzano sottilmente le sue azioni per beneficiare il loro padrone.



➤ **Erridon Alaka:** Gelugon Str 7; GS 20; esterno Grande (legale, malvagio); DV 12d8+60 più 7d4+35; pf 180; Iniz +1; Vel 12 m; CA 31 (contatto 13, colto alla sprovvista 30); Att +20 in mischia (1d8+6, 2 artigli) e +15 in mischia (2d4+3, morso) e +15 in mischia (3d4+3 più freddo, coda); Faccia/Portata 3 m per 3 m/4,5 m; AS freddo, aura di paura, capacità magiche; QS tratti dei baatezu, riduzione del danno 20/+2, tratti degli esterni, rigenerazione 5, RI 25, *evoca baatezu*; AL LM; TS Temp +15, Rifl +11, Vol +19; For 23, Des 13, Cos 21, Int 22, Sag 22, Car 21.

Abilità e talenti: Ascoltare +22, Camuffare +19, Cercare +23, Concentrazione +27, Conoscenze (arcane) +27, Diplomazia +9, Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi -3, Osservare +21, Percepire Inganni +20, Raggiurare +22, Saltare +19, Sapienza Magica +27, Scalare +20, Scrutare +13; Attacco Poderoso, Capacità Magica Corrotta, Incalzare, Incantesimi Corrotti, Schivare, Scrivere Pergamene.

Freddo (Sop): Un colpo della coda di Erridon trasmette un effetto di freddo. L'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 21), altrimenti verrà influenzato come se subisse gli effetti dell'incantesimo *lentezza* per 1d6 round.

Aura di paura (Str): Come azione gratuita, Erridon può creare un'aura di paura nel raggio di 6 metri. Sotto ogni altro aspetto, la capacità funziona come l'incantesimo *paura* (15° livello dell'incantatore; Volontà CD 21 nega). Se il tiro salvezza viene superato, la creatura non potrà più essere influenzata dall'aura di paura di Erridon per le 24 ore successive. Gli altri baatezu sono immuni all'aura.

Capacità magiche: A volontà - *animare morti, aura sacrilega, autometamorfofi, cerchio magico contro il bene, charme sui mostri, cono di freddo, dissacrare, immagine maggiore, individuazione dal magico, individuazione del bene, muro di ghiaccio, suggestione, teletrasporto senza errore* (su se stesso più 22,5 kg di equipaggiamento), *volare*. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

Tratti dei baatezu: Erridon può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, è in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*. Erridon è immune al fuoco e al veleno, possiede resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

Tratti degli esterni: Erridon non può essere rianimato o fatto risorgere.

Rigenerazione (Str): Erridon subisce danni normali dalle armi sacre e benedette con un potenziamento di almeno +2.

Evoca baatezu (Mag): Per una volta al giorno, Erridon può tentare di evocare 2d10 o 1d6 barbazzu con una probabilità di successo del 50%, 2d4 osyluth o 1d6 hamatula con una probabilità di successo del 35% o 1 gelugon con una probabilità di successo del 20%.

Incantesimi conosciuti (6/8/7/5; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, lettura del magico, mano magica, nessuna luce, resistenza, riparare, sguardo snervante*; 1° - *armatura magica, colpo accurato, dardo incantato, scagliare ferita, scudo*; 2° - *forza straordinaria, invisibilità, sadismo*; 3° - *distorsione, lancia infame*.

Proprietà: *Bastone del gelo* (35 cariche), *anello della vista a raggi X*, *anello di protezione*+3, *pergamena di invisibilità*, *pergamena di scagliare ferita*, *pergamena di scudo*, componenti per incantesimi malvagi (cuore umano preservato, cervello umano cuore di demone).

➤ **Zanth:** Mezzo-immondo mezzo-umano Ldr 13; GS 14; esterno Medio; DV 13d6+39; pf 84; Iniz +9; Vel 9 m; CA 21 (contatto 15, colto alla sprovvista 21); Att +11 in mischia

(1d6+2, morso) e +6 in mischia (1d4+1, 2 artigli), o +12/+7 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta perfetta), o +16/+11 a distanza (1d6+4 più 1d6 da elettricità più 2d6 sacriloghi/x3, *arco corto composito potente folgorante* [Bonus di For +2] con *freccie sacrileghe sputamaledizioni*); AS attacco furtivo +7d6, capacità magiche; QS resistenza all'acido 20, resistenza al freddo 20, scurovisione 18 m, resistenza all'elettricità 20, eludere, resistenza al fuoco 20, tratti degli esterni, immunità al veleno, mente sfuggente, trappole, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA, non subisce attacchi ai fianchi, +1 contro le trappole); AL LM; TS Temp +7, Rifl +13, Vol +6; For 14, Des 20, Cos 17, Int 11, Sag 15, Car 14.

Abilità e talenti: Acrobazia +8, Ascoltare +16, Camuffare +15, Cercare +12, Decifrare Scritture +8, Diplomazia +6, Guarire +9, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +12, Percepire Inganni +16, Raccogliere Informazioni +16, Raggiurare +16, Saltare +4, Scalare +17; Discepolo dell'Oscurità, Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Schivare, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *aura sacrilega, oscurità, veleno*; 1 volta al giorno - *blasfemia, contagio, dissacrare, influenza sacrilega, profanare*. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo.

Eludere (Str): Se Zanth è sottoposto a un effetto che normalmente richiederebbe a un personaggio un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, superando il tiro salvezza non subirà alcun danno.

Tratti degli esterni: Zanth non può essere rianimato o fatto risorgere.

Mente sfuggente (Str): Se Zanth subisce l'effetto di un ammalimento e non supera il suo tiro salvezza, 1 round dopo può effettuare un nuovo tentativo. Ottiene soltanto questa unica opportunità aggiuntiva di superare il tiro salvezza.

Proprietà: *Armatura in cuoio borchiato*+2, *arco corto composito potente folgorante*+1 (bonus di For +2), *25 frecce sacrileghe sputamaledizione*+1, *mantello dell'aracnide*, *pozione di grazia felina*, *pozione di levitazione*, *pozione di vedere invisibilità*, *spada corta perfetta*.

LA CONTESSA STREGA, SIGNORA DEL SESTO

Esterno Medio (Malvagio)

Dadi Vita: 33d8+231 (379 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 6 metri, volare 18 metri (normale)

CA: 42 (+8 Des, +6 cognitivo, +18 naturale), contatto 24, colta alla sprovvista 34

Attacchi: *Spadone fiammeggiante succhiasangue*+5 +49/+44/+39/+34 in mischia e morso +41 mischia

Danni: *Spadone fiammeggiante succhiasangue*+5 2d6+20 più 1d6 da fuoco/19-20, morso 2d6+5 più *malattia*

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: *Malattia*, *capacità magiche*

Qualità speciali: *Riduzione del danno 15/+6*, *immunità*, *tratti degli esterni*, RI 35, *evoca baatezu*

Tiri salvezza: Temp +25, Rifl +26, Vol +28

Caratteristiche: For 31, Des 26, Cos 24, Int 28, Sag 31, Car 28

Abilità: Artigianato (tessitore) +25, Ascoltare +45, Cavalcare (incubo) +41, Cercare +42, Comunicazione Segreta +43, Concentrazione +40, Conoscenza delle Terre Selvagge +43, Conoscenze (piani) +42, Diplomazia +50, Falsificare +25, Intimidire +46, Nuotare +15, Orientamento +43, Osservare +45, Percepire Inganni +43, Raccogliere Informazioni +42, Raggiurare +42, Sapienza Magica +42, Valutare +42

Talent: Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Capacità Magica Violata, Combattere in Sella, Incantesimi in Combattimento, Lingua Oscura, Riflessi da Combattimento, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario o in sella a un incubo
Grado di Sfida: 22
Tesoro: Standard
Allineamento: Legale malvagio
Avanzamento: —

La Contessa Strega è diversa da tutti gli altri arcidiavoli, almeno sotto due aspetti. Innanzi tutto non è un baatezu, ma una strega notturna. Inoltre, è volubile e imprevedibile, assai meno legale degli altri arcidiavoli, ma comunque altrettanto malvagia.

La Contessa Strega era l'amante del precedente reggente del sesto strato, Moloch. Quando Moloch venne spodestato da Asmodeus, lei ne prese il posto. Molti credono che la Contessa Strega abbia voluto incastrare Moloch, e che un giorno o l'altro Moloch possa tornare per vendicarsi.

Come le streghe notturne minori che considera sue sorelle, la Contessa Strega cavalca un incubo. La cittadella della Contessa Strega è nota come uno dei luoghi più sicuri (e più costosi) dove ottenere un vasto numero di anime in tutti i Nove Inferi.

La Contessa Strega ha l'aspetto di un'orribile femmina umana, dalla pelle color viola scuro e ricoperta di piaghe, bubboni e ferite aperte. A differenza delle normali streghe notturne, è dotata di ali piumate nere che spuntano dalla schiena, che la rendono una terrificante immagine speculare di un angelo. I suoi occhi risplendono di un'infernale luce rossa, e il suo fetido alito puzza di carne putrefatta.

Il suo simbolo è un paio di ali nere piumate su fondo bianco.

Combattimento

In battaglia, la Contessa Strega si affida soprattutto al suo spadone. Non possiede la capacità di infestare i sogni dei mortali come le normali streghe notturne, ma dispone di un maggior numero di capacità magiche, acquisite tramite le conoscenze proibite accumulate nel corso della sua lunga permanenza negli inferi. A differenza delle altre streghe notturne, la Contessa Strega non possiede una pietra del cuore.

Malattia (Str): Qualsiasi creatura colpita dal morso della Contessa Strega deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 33), altrimenti contrarrà la febbre demoniaca. Il periodo di incubazione è 1 giorno, e la malattia infligge 1d6 danni alla Costituzione. Ad ogni giornata successiva, se la creatura ha fallito il suo tiro salvezza, dovrà superare immediatamente un altro tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti subirà un risucchio di 1 alla Costituzione (vedi la sezione sulle malattie nella Guida del DUNGEON MASTER).

Capacità magiche: A volontà - animare morti, aura sacrilega, autometamorfofi, blasfemia, dardo incantato, demenza, dissacrare, dissolvere superiore, ego del diavolo, individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione della legge, individuazione del magico, individuazione del male, palla di fuoco, profanare, raggio di indebolimento, sciame di meteore, sonno, teletrasporto

senza errore, vedere invisibilità; 1 volta al giorno - simbolo (qualsiasi). 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo.

Immunità (Str): La Contessa Strega è immune al fuoco, al freddo, agli effetti di charme, sonno e paura.

Tratti degli esterni: La Contessa Strega è dotata di scurovisione (raggio 18 metri). Non può essere rianimata o fatta risorgere.

Evoca baatezu (Mag): Per una volta al giorno, la Contessa Strega può evocare automaticamente 3d4 lemuri, 1d2 erinni o hamatula, oppure 1 cornugon, gelugon o diavolo della fossa.

Proprietà: La Contessa Strega usa uno spadone fiammeggiante *suchiasangue+5*, che manovra con grande abilità.

Obiettivi della Contessa Strega

La Contessa Strega probabilmente è la più debole di tutti gli arcidiavoli a livello fisico. Molti degli altri arcidiavoli si sono fatti strada tra i ranghi con le loro forze. A differenza di loro, la Contessa Strega non ha ottenuto la sua posizione tramite la forza, ma solo tramite sotterfugi. Il suo potere è notevole, ma non raggiunge ancora i livelli degli altri suoi pari.

Dispone invece di una considerevole potenza militare. Moloch ha lasciato la Contessa Strega al comando di un vasto esercito di diavoli e segugi infernali che pattuglia in continuazione il sesto strato. Al momento, il suo obiettivo principale è quello di consolidare la sua base di potere.

Culto della Contessa Strega

Non esiste alcun culto della Contessa Strega. Nessuno la adora come una dea, nessuno cerca il suo patronato e nessuno esegue sacrifici in suo nome... non ancora.

Servitori della Contessa Strega

La Contessa Strega vive in una roccaforte all'interno di un gigantesco macigno che rotola lungo un pendio infinito nel suo strato degli inferi. Tiene con sé una congrega di tre streghe notturne, tutte al massimo dei punti ferita, che sono presenti ad ogni momento all'interno del suo strano palazzo assieme a numerose annis, streghe verdi e meduse.

Possiede anche una stalla piena di incubi. Il suo preferito, Bloodcurdle, è un incubo estremamente forte e potente.

➤ **Bloodcurdle:** Incubo avanzato; GS 8; esterno Enorme (malvagio); DV 18d8+90; pf 180; Iniz +5; Vel 12 m, volare 27 m (buona); CA 25 (contatto 9, colto alla sprovvista 24); Att +24 in mischia (2d6+8 più 1d4 da fuoco, 2 zoccoli) e +19 in mischia (2d6+4, morso); Faccia/Portata 3 m per 6 m/3m; AS zoccoli fiammeggianti, fumo; QS proiezione astrale, forma eterea, tratti degli esterni; AL NM; TS Temp +18, Rifl +14, Vol +14; For 26, Des 13, Cos 20, Int 13, Sag 13, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +24, Cercare +22, Conoscenze (piani) +7, Diplomazia +3, Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +22, Nascondersi -7, Orientamento +22, Osservare +24, Percepire Inganni +22, Saltare +14; Iniziativa Migliora-



ta, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Zoccoli infuocati (Sop): Un calcio sferrato con gli zoccoli di Bloodcurdle dà fuoco agli oggetti infiammabili.

Fumo (Sop): Bloodcurdle, nell'impeto della battaglia, sbuffa e nitrisce con rabbia. Questa sbuffata produce un cono di 4,5 metri di fumo caldo e solforoso che soffoca e acceca gli avversari. Chiunque si trovi nel cono deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 24) o subire una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire e ai danni, fino a 1d6 minuti dopo essere usciti dal cono. Bloodcurdle beneficia di metà occultamento verso le creature entro 1,5 metri e di occultamento totale nei confronti delle creature che si trovano a 3 metri e oltre. Il fumo non compromette affatto la vista di Bloodcurdle. La creatura può sopprimere l'effetto di fumo con un'azione gratuita.

Forma eterea e proiezione astrale (Sop): Queste capacità funzionano come gli omonimi incantesimi. 20° livello dell'incantatore.

Tratti degli esterni: Bloodcurdle è dotato di scurovisone (raggio 18 metri). Non può essere rianimato o fatto risorgere.

BELZEBÙ, SIGNORE DEL SETTIMO

Esterno Enorme (Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 38d8+494 (665 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 6 metri, scalare 6 metri, scavare 6 metri

CA: 47 (-2 taglia, +2 Des, +12 cognitivo, +25 naturale), contatto 22, colto alla sprovvista 45

Attacchi: 2 schianti +52 in mischia

Danni: Schianto 1d10+15 più 1 danno infame più rinseccimento/19-20

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Sguardo di paura e di debolezza, gola di insetti, capacità magiche, tocco avvizzente

Qualità speciali: Tratti dei baatezu, riduzione del danno 20/+7, tratti degli esterni, rigenerazione 10, RI 41, evoca baatezu

Tiri salvezza: Temp +34, Rifl +23, Vol +30

Caratteristiche: For 41, Des 15, Cos 36, Int 30, Sag 29, Car 27

Abilità: Alchimia +48, Ascoltare +47, Cercare +48, Comunicazione Segreta +51, Concentrazione +51, Conoscenze (arcano) +48, Conoscenze (piani) +48, Conoscenze (religioni) +48, Diplomazia +69, Intimidire +55, Nuotare +53, Osservare +47, Percepire Inganni +57, Raccogliere Informazioni +51, Raggirare +61, Sapienza Magica +48, Scalare +23, Scrutare +48, Valutare +48

Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Attacco Naturale Infame, Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida, Critico Migliorato (schianto), Incalzare Potenziato, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Lingua Oscura, Spinta Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 29

Tesoro: Quadruplo dello standard

Allineamento: Legale malvagio

Avanzamento: —

Belzebù, uno degli arcidiavoli più potenti, è conosciuto come il Signore delle Mosche, il Signore delle Menzogne, il Caduto e, più recentemente, come l'Arciduca Lumaca. Belzebù era un tempo un arconte di nome Triel che risiedeva nei piani di allineamento buono, ma che cedette alla tentazione, desideroso di ottenere più potere e più autorità di quanta i Cieli gliene concedessero. Nella sua ricerca della perfezione si spinse troppo oltre, e venne accecato dall'am-

bizione. Presto si ritrovò negli inferi, e con una nuova forma: quella di un potente umanoide dalla pelle nera con gli occhi sfaccettati di una mosca.

Belzebù, come si fece chiamare da allora, radunò molto presto attorno a sé molti sostenitori e molto potere, e ottenne anche la benedizione di Asmodeus. Raggiunse lo status di arcidiavolo e ottenne il dominio di Maladomini, il settimo strato. Presto divenne un rivale di Mefistofele, e quindi anche di Dispater. Si assicurò anche numerosi alleati, tra i quali il più influente era Belial.

Dopo la Resa dei Conti, Belzebù cadde in disgrazia presso Asmodeus, venne maledetto e costretto ad assumere una nuova forma, quella di una gigantesca lumaca con minuscole braccia malferme e nugoli di mosche che volano e strisciano attorno a lui in continuazione. Il fetore attorno a Belzebù è insopportabile; la maledizione fa sì che laddove si intrattenga per un breve periodo di tempo, attorno a lui si accumulino rapidamente mucchi maleodoranti di immondizia, putridume e feci. E così ora l'Arciduca Lumaca vive nel suo Palazzo della Sporcizia, sotto i cieli blu-nerastri di Maladomini, e medita la sua vendetta.

Belzebù fa uso di molti simboli, tra cui una testa di una mosca, una ragnatela piena di mosche intrappolate o una lumaca nera seduta su un trono.

Combattimento

Le braccia di Belzebù non sono adatte a impugnare semplici oggetti, tanto meno delle armi. Ha bisogno di servitori che lo nutrano e che svolgano per lui i compiti più semplici come sfogliare le pagine di un libro e aprire una porta. In combattimento fa uso delle sue braccia malferme e delle sue capacità soprannaturali (tocco avvizzente, gola di insetti e attacco con lo sguardo), prima di ricorrere ai suoi incantesimi.

Sguardo di paura e di debolezza (Sop): Belzebù può usare un attacco con lo sguardo entro un raggio di 15 metri. Chiunque incontri il suo sguardo deve superare due tiri salvezza sulla Volontà (CD 42). Il primo per resistere all'effetto di paura e l'altro per resistere a un raggio di indebolimento (entrambi funzionano come gli omonimi incantesimi; 20° livello dell'incantatore). L'attacco con lo sguardo di Belzebù non funziona in mezzo alla nube di insetti generata dalla sua capacità di gola di insetti.

Gola di insetti (Sop): Una volta ogni 1d6 round, Belzebù può vomitare una nube di mosche affamate come se facesse uso di un'arma a soffio. Questi insetti coprono un cono di 18 metri e infliggono 20d6 danni (Riflessi CD 42 dimezza). Dopo 1 round, gli insetti si disperdono, a meno che Belzebù non ordini altrimenti. In tal caso, gli insetti formano una nube del raggio di 7,5 metri attorno a Belzebù per un massimo di 10 round. L'occultamento all'interno della nube è totale, e qualsiasi creatura vivente al suo interno (tranne Belzebù) subisce 10d6 danni ad ogni round (senza alcun tiro salvezza).

Capacità magiche: A volontà - animare morti, aura sacrilega, blasfemia, blocca mostri, cerchio magico contro il bene, charme sui mostri, costrizione/cerca, creare non morti superiori, dissacrare, dissolvere superiore, ego del diavolo, evoca sciame, immagine maggiore, individuazione del bene, individuazione del magico, influenza sacrilega, lingua di Belzebù, muro di occhi, palla di fuoco, piaga degli insetti, profanare, rapidità immonda, resurrezione, ristorare, scrutare superiore, suggestione, teletrasporto senza errore, visione del vero; 1 volta al giorno - desiderio, pugno schiacciante del livore, simbolo (demenza o dolore). 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 23 + livello dell'incantesimo.

Tocco avvizzente (Sop): Il tocco di Belzebù costringe un bersaglio a superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 42), altrimenti verrà influenzato dagli effetti di un incantesimo arto avvizzito lanciato da un incantatore di 10° livello.

Belzebù sceglie quale arto far avvizzire.

Tratti dei baatezu: Belzebù può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, è in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*. Belzebù è immune al fuoco e al veleno, possiede resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

Tratti degli esterni: Belzebù non può essere rianimato o fatto risorgere.

Rigenerazione (Str): Belzebù subisce danni normali dalle armi sacre e benedette con un potenziamento di almeno +4.

Evoca baatezu (Mag): Per due volte al giorno, Belzebù può evocare automaticamente 1d6+2 cornugon, 1d4+1 gelugon o 1d3 diavoli della fossa.

Abilità: In quanto Signore delle Menzogne, Belzebù (nonostante il suo aspetto disgustoso) acquisisce un bonus intrinseco di +10 alle prove di Diplomazia, Percepire Inganni e Raggiare.

Obiettivi di Belzebù

Belzebù desidera molte cose. È rivale di Mefistofele in tutto e per tutto, e vorrebbe assistere alla sua caduta. Una volta rimosso il Signore dell'Ottavo, Belzebù sarebbe il più grande dei duchi degli inferi, secondo solo ad Asmodeus in persona.

Belial si considera ancora un alleato di Belzebù e, sebbene segua anche piani e priorità strettamente personali, Belzebù potrebbe usufruire del suo aiuto, in caso di bisogno. Se dovesse accadere il contrario, anche Belzebù accorrerebbe in aiuto di Belial, purché potesse trovare anche un modo di sfruttare la situazione a suo vantaggio.

Belzebù desidera anche tornare alla sua forma normale. Ma soprattutto desidera vendetta contro Asmodeus per la sconfitta e l'umiliazione subita nel corso della Resa dei Conti. Attualmente sta cercando di piazzare sempre più spie e servitori nella corte del Signore del Nono.

Culto di Belzebù

Belzebù dispone di un seguito molto più nutrito rispetto a quello di molti altri arcidiavoli. I mortali rimangono facilmente affascinati dalla sua dottrina di menzogne abbinata all'uso di una forza micidiale. La razza che conta più seguaci di Belzebù al suo interno è quella dei bugbear, che apprezzano la duplice natura di Belzebù, potente sia in astuzia che in forza.

I templi di Belzebù sono santuari bui pieni di statue. Tutti gli architravi, gli altari e le decorazioni mostrano disegni e sagome di insetti, nei bracieri brucia un tipo d'incenso dall'odore rivoltante (o, in alcuni casi, direttamente dello sterco) a simboleggiare la nuova forma dell'arcidiavolo. Come buona parte degli arcidiavoli, Belzebù esige sacrifici viventi dai suoi cultisti, da immolare nel corso di cerimonie sanguinarie, da svolgersi di notte e al lume di una candela.

I chierici affiliati a Belzebù indossano vesti blu e nere e prediligono gioielli d'oro e monili con cui si perforano la pelle. Spesso si rasano la testa a zero, fatta eccezione per i fedeli bugbear, che si lasciano invece crescere i capelli fino a un'ampia lunghezza. Tali chierici solitamente hanno accesso al dominio Diabolico, dell'Inganno e della Guerra. L'arma preferita di Belzebù è la morning star.

Cultisti: Agni-nyahl è un tipico chierico bugbear, che adora l'arcidiavolo all'interno di una rozza caverna e che pone i suoi poteri al servizio della sua tribù assetata di sangue. A volte lascia degli strani segni attorno all'entrata della caverna per attirare qualche potenziale vittima all'interno: alcune monete, un pezzo di vestito strappato o qualcos'altro che stimoli la curiosità.

Israkahn, una femmina tiefling, è un'artista della truffa, una giocatrice d'azzardo e una ladra. Non possiede nessun tempio e nessuna schiera di seguaci, ma serve Belzebù personalmente, uccidendo gli uomini che riesce a sedurre con le sue promesse di passione. Non si presenta mai come "La Bugiarda", naturalmente, ma nei luoghi che frequenta abitualmente si dice che sia in grado di convincere un drago che non è in grado di volare.

Sammael, un umano, è a capo di un culto di Belzebù che controlla un'intera città. In questo lugubre luogo di templi zigurat e di fosse comuni, la droga, i delitti e ogni altra forma di perversione dilagano. Ha sviluppato una tetra fama come violentatore a cui non importa se le sue vittime sono vive o morte, e che giunge anche ad abusare dei bambini e degli animali. È un sadico debosciato che abusa di droghe, e che è assuefatto alla polvere di funghi.

Angi-nyahl: Bugbear Chr

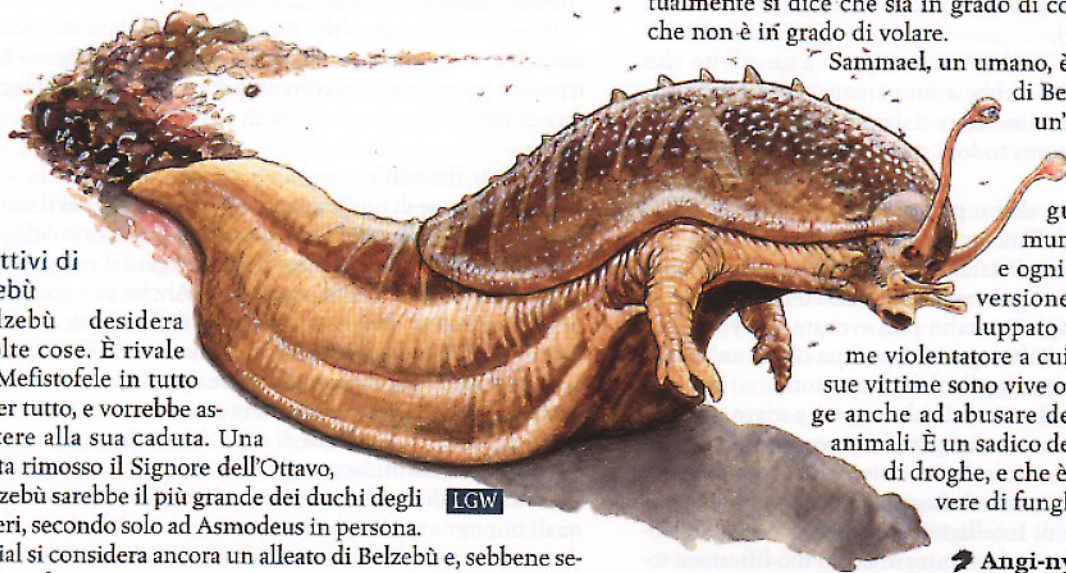
6; GS 8; umanoide Medio (goblinoid); DV 3d8+3 più 6d8+6; pf 47; Iniz +7; Vel 9 m; CA 23 (contatto 13, colto alla provvista 20); Att +11/+6 in mischia (1d8+3, morning star perfetta); AS intimidire non morti 2 volte al giorno; QS scurovisione 18 m; AL LM; TS Temp +7, Rifl +8, Vol +9; For 16, Des 16, Cos 12, Int 8, Sag 16, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Conoscenze (religioni) +1, Diplomazia +1, Intimidire +0, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +5, Osservare +6, Scalare +3; Arma Focalizzata (morning star), Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Sensi Acuti.

Incantesimi preparati (5/5/5/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - cura ferite minori (2), individuazione del magico, lettura del magico, nessuna luce; 1° - arma magica*, benedizione, cura ferite leggere, favore divino, scudo della fede; 2° - arma spirituale, cura ferite moderate, forza straordinaria, invisibilità*, vigore; 3° - cerchio di nauea, cura ferite gravi, dissolvi magie, veste magica*

*Incantesimo di dominio. Domini: Inganno (Camuffare, Nascondersi e Raggiare sono considerate abilità di classe), Guerra (Arma Focalizzata [morning star]).

Proprietà: Armatura in cuoio borchiato+1, scudo grande di acciaio+1, morning star perfetta, pozione di cura ferite gravi, pozione di ristorare inferiore, pozione di saggezza, olio del veleno psichico (karadrach), pergamena di cura ferite gravi, pergamena di zanne del re dei vampiri, componenti per incantesimi malvagi (cuore umano preservato, cervello umano).



➤ **Israkahn la Bugiarda:** Tiefling femmina Chr 5/Ldr 5/Discepolo di Belzebù 5; GS 15; esterno Medio; DV 5d8-5 più 5d6-5 più 5d6-5; pf 57; Iniz +3; Vel 9 m; CA 17 (contatto 13, colto alla sprovvista 17); Att +12/+7 in mischia (1d8+1, morning star perfetta), o +14 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta con quadrelli perfetti); AS intimidire non morti 6 volte al giorno, attacco furtivo +5d6, *suggestione*; QS resistenza al freddo 5, *oscurità*, resistenza all'elettricità 5, eludere, resistenza al fuoco 5, tratti degli esterni, *evoca osyluth*, lingua del diavolo, trappole, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA); AL LM; TS Temp +5, Rifl +12, Vol +11; For 13, Des 16, Cos 9, Int 15, Sag 15, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Conoscenze (arcano) +10, Conoscenze (religioni) +10, Diplomazia +16, Disattivare Congegni +15, Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +27, Nuotare +9, Osservare +12, Raccogliere Informazioni +14, Raggiare +27, Scassinare Serrature +8, Svuotare Tasche +9; *Abilità Focalizzata (Raggiare)*, Arma Focalizzata (morning star), Discepolo dell'Oscurità, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Silenziosi, Lingua Oscura, Seguire Tracce.

Suggestione (Mag): Israkahn può usare *suggestione* una volta al giorno (CD 15).

Eludere (Str): Se Israkahn è sottoposta a un effetto che normalmente richiederebbe a un personaggio un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno (come ad esempio una *palla di fuoco*), superando il tiro salvezza non subirà alcun danno.

Oscurità (Mag): Israkahn può usare *oscurità* una volta al giorno (15° livello dell'incantatore).

Tratti degli esterni: Israkahn è dotata di scurovisione (raggio 18 metri). Non può essere rianimata o fatta risorgere.

Evoca osyluth (Mag): Israkahn può evocare 1 osyluth per una volta al giorno. Tale capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* (15° livello dell'incantatore).

Lingua del diavolo (Str): Israkahn può parlare con eloquenza e convinzione, anche quando pronuncia le menzogne più sfacciate, usando la sua astuzia e il suo fascino. Quando effettua una prova di Raggiare, Israkahn aggiunge il suo modificatore di Intelligenza, oltre al suo modificatore di Carisma al fine di determinare il suo modificatore totale di abilità.

Abilità: Israkahn beneficia di un bonus razziale di +2 alle prove di Nascondersi e Raggiare.

Incantesimi preparati (5/5/4/2; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - *cura ferite minori, individuazione del magico, lettura del magico, nessuna luce, resistenza*; 1° - *benedizione, coda del diavolo**, *cura ferite leggere, devastazione, santuario*; 2° - *aiuto, invisibilità**, *silenzio, vigore*; 3° - *anti-individuazione**, *cecità/sordità*.

*Incantesimo di dominio. *Domini:* Diabolico (bonus di +6 alle prove di Intimidire, Percepire Inganni o Raggiare 1 volta al giorno), Inganno (Camuffare, Nascondersi e Raggiare sono considerate abilità di classe).

Proprietà: Bracciali dell'armatura+4, mantello elfico, diadema della persuasione, guanti della destrezza+2, gancio pettorale del dolore sublime, bacchetta di ondata di afflizione (47 cariche), morning star perfetta, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli perfetti, pugnale, 1 ampolla d'acido.

➤ **Sammael:** Umano Chr 13; GS 13; umanoide Medio; DV 13d8; pf 67; Iniz +3; Vel 9 m; CA 21 (contatto 9, colto alla sprovvista 21); Att +14/+9 in mischia (1d8+4, morning star+1), o +9 a distanza (1d8+1/19-20, balestra leggera+1); AS malattia, intimidire non morti 4 volte al giorno; AL LM; TS Temp +8, Rifl +5, Vol +14; For 17, Des 9, Cos 10, Int 10, Sag 22, Car 12.

Abilità e talenti: Conoscenze (religioni) +13, Diplomazia +13, Intimidire +3, Raccogliere Informazioni +7, Raggiare

+14; Arma Focalizzata (morning star), Autorità, Creare Armi e Armature Magiche, Incantesimi Corrotti, Iniziativa Migliorata, Marchio Malvagio, Riflessi Fulminei.

Malattia: Sammael è afflitto da anima marcescente.

Incantesimi preparati (6/8/8/6/6/5/4/2; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo): 0 - *creare acqua, cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, preservare organo*; 1° - *arma magica**, *cura ferite leggere, favore divino, lingua di Belzebù, mal di cuore, protezione dal bene, scudo della fede, sospendere malattia*; 2° - *arma spirituale, blocca persone, dissacrare, forza straordinaria, fulmine oscuro, invisibilità**, *silenzio, vigore*; 3° - *cerchio di nausea, cura ferite gravi, epurare invisibilità, protezione dagli elementi, rinseccimento, veste magica**; 4° - *confusione**, *evoca mostri IV, linguaggi, luce incandescente corrotta, rivela bugie, veleno psichico*; 5° - *cerchio di devastazione, colpo infuocato**, *comando superiore, morsa al cuore, visione del vero*; 6° - *barriera di lame**, *forma eterea, guarigione, mantello dell'achaiarai*; 7° - *evoca mostri VII, parola del potere stordire**.

*Incantesimo di dominio. *Domini:* Inganno (Camuffare, Nascondersi e Raggiare sono considerate abilità di classe), Guerra (Arma Focalizzata [morning star]).

Proprietà: Talismano della Saggiezza+4, armatura completa+1, scudo di acciaio grande+1, morning star+1, balestra leggera+1, faretra delle menzogne, componenti per incantesimi malvagi (6 dita di bambini umani), 5 dosi di polvere di funghi.

Servitori di Belzebù

Belzebù dispone di numerosi otyugh che vagano per il suo palazzo e che l'arcidiavolo tollera in quanto si nutrono delle feci che altrimenti rischierebbero di sommergere il suo palazzo a causa della maledizione di Asmodeus. Anche vari ghargatula (vedi Capitolo 8) circolano per le sale della sua dimora, fungendo da guardie personali per il Signore delle Mosche. Belzebù si fa accompagnare anche da tre diavoli della fossa come guardie del corpo, Teurn, Wysturak e Yaghoq, tutti al massimo dei loro punti ferita e dotati di *anelli di protezione*+4.

Le Nyashk costituiscono il cuore dell'esercito di Belzebù. Si tratta di sedici stregone immonde bugbear, ognuna delle quali impugna una *verga straziante*. Ognuna delle Nyashk indossa uno speciale elmetto fatto a forma di testa di mosca. Queste guerriere costituiscono un nucleo di inconcepibile potenza se schierate sul campo di battaglia, sputando acido dalle loro verghe e lanciando incantesimi devastanti come *cono di freddo* e *disintegrazione*.

Vashaak Ratoth Bruu è l'erede di una delle più potenti meduse che fungono da servitrici per la Contessa Strega. La Contessa ha offerto Vashaak a Belzebù in dono nella speranza di stringere un'alleanza. L'alleanza non è stata ancora sancita, ma Belzebù sembra essere rimasto ammaliato dal maschio di medusa. Vashaak ora funge da capo scelto dei servitori dell'arcidiavolo, fungendo da suo braccio destro in ogni genere d'impresa, molte delle quali si rivelano sgradevoli anche per i gusti di Vashaak. Vashaak indossa una maschera di ferro per coprire il suo sguardo pietrificante e tiene i suoi serpenti annodati in una grossa coda di cavallo dietro la nuca, legati con una catena. La maschera e la catena possono essere rimossi molto velocemente (come azione gratuita), se Vashaak ha bisogno di scendere in battaglia.

➤ **Combattenti Nyashk (16):** bugbear femmine immonde Str 12; GS 16; umanoide Medio (goblinoid); DV 3d8+9 più 12d4+36; pf 100; Iniz +4; Vel 9 m; CA 17 (contatto 14, colto alla sprovvista 13); Att +12/+7 in mischia (1d4+3/19-20, pugnale perfetto), o +13 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS punire il bene 1 volta al giorno; QS resistenza al freddo 20, scurovisione 18 m; riduzione del danno 10/+3, resistenza al fuoco 20, RI 25; AL LM; TS Temp +8, Rifl +11, Vol

+13; For 17, Des 18, Cos 16, Int 13, Sag 14, Car 17.

Abilità e talenti: Alchimia +5, Artigianato (lavorazione dei metalli) +8, Ascoltare +5, Concentrazione +10, Conoscenze (aracane) +10, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +7, Osservare +5, Sapienza Magica +10, Scalare +4; Creare Verge, Discepolo dell'Oscurità, Incantesimi Massimizzati, Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Punire il bene (Sop): Per una volta al giorno, una qualsiasi Nyashk può far sì che un normale attacco infligga +15 danni aggiuntivi su un avversario di allineamento buono.

Incantesimi conosciuti (6/7/7/7/6/5/3; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, riparare, suono fantasma; 1° - armatura magica, dardo incantato, mani brucianti, stretta folgorante, tocco gelido; 2° - cecità/sordità, freccia acida di Melf, immagine speculare, invisibilità, ragnatela; 3° - chiarouidienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, palla di fuoco, volare; 4° - charme sui mostri, evoca mostri IV, oscurità dannata; 5° - cono di freddo, dominare persone; 6° - disintegrazione.

Proprietà: Verga straziante, elmetto a forma di testa di mosca, balestra leggera perfetta, 12 quadrelli, 6 pugnali perfetti.

➤ **Vashaak Ratoth Bruu:** Medusa maschio Mnc 10; GS 17; umanoide mostruoso Medio; DV 6d8+24 più 10d8+40; pf 131; Iniz +6; Vel 18 m; CA 30 (contatto 24, colto alla sprovvista 24); Att +16/+11/+6 in mischia (1d10+3, colpo senz'armi) e +11 in mischia (1d4+1, serpenti); AS raffica di colpi, sguardo pietrificante, colpo ki +1, veleno, attacco stordente (10 volte al giorno); QS scurovisione 18 m, eludere, movimento veloce, eludere migliorato, salto delle nuvole, purezza del corpo, caduta lenta (15 m), mente lucida, integrità del corpo 20; AL LM; TS Temp +13, Rifl +18, Vol +18; For 16, Des 22, Cos 18, Int 14, Sag 22, Car 16.

Abilità e talenti: Artigianato (scultura) +12, Artista della Fuga +15, Camuffare +12, Diplomazia +10, Intimidire +5, Intrattenere +14, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +15, Nuotare +12, Osservare +15, Raggiare +12, Saltare +12; Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Deviare Frece, Pugno Stordente, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Raffica di colpi: Vashaak può effettuare un attacco extra in un round al suo bonus di attacco base più alto, ma tale attacco e tutti gli attacchi successivi effettuati in quel round subiscono una penalità di -2 al tiro per colpire.

Colpo ki (Sop): Gli attacchi senz'armi di Vashaak infliggono danni su un avversario con riduzione del danno come se fossero dotati di un bonus di potenziamento +1.

Sguardo pietrificante (Sop): Lo sguardo di Vashaak può trasformare un avversario entro 9 metri in pietra permanentemente (Tempra CD 16 nega).

Veleno (Str): Vashaak infligge danni da veleno (Tempra CD 17) ogni volta che mette a segno un attacco con i suoi serpenti. Il danno iniziale è 1d6 danni alla Forza; il danno secondario è 2d6 danni alla Forza.

Attacco stordente (Sop): Per dieci volte al giorno, Vashaak può stordire una creatura danneggiata dai suoi attacchi senz'armi. L'avversario colpito in questo modo deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 17), altrimenti rimarrà stordito per 1 round, oltre a subire i normali danni dell'attacco. Le creature immuni ai colpi critici non possono essere stordite da questo attacco.

Eludere migliorato (Str): Se Vashaak è sottoposto a un effetto che normalmente richiederebbe a un personaggio un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno (come ad esempio una palla di fuoco), superando il tiro salvezza non subirà alcun danno e anche fallendo il tiro salvezza subirà danni dimezzati.

Salto delle nuvole: La distanza coperta dai salti di Vashaak non è limitata dalla sua altezza (vedi Capitolo 4 del Manuale del Giocatore).

Purezza del corpo: Vashaak è immune a tutte le malattie, fatta eccezione per quelle magiche, come ad esempio la putrefazione della mummia e la licanthropia.

Caduta lenta: Quando Vashaak cade e ha un muro entro la portata del suo braccio a cui appoggiarsi, Vashaak subisce danni come se la caduta fosse 6 metri più corta di quanto sia in realtà.

Mente lucida: Vashaak acquisisce un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi.

Integrità del corpo (Sop): Vashaak può guarire di un massimo di 20 punti ferita al giorno e può ripartire tali punti ferita tra più usi.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+3, aghi perforanti del dolore.

MEFISTOFELE, SIGNORE DELL'OTTAVO

Esterno Grande (Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 38d8+342 (513 pf)

Iniziativa: +13

Velocità: 12 metri, volare 30 metri (normale)

CA: 47 (-1 taglia, +9 Des, +9 cognitivo, +20 naturale), contatto 27, colto alla sprovvista 38

Attacchi: Corsesca+5 Enorme +50/+45/+40/+35 in mischia
Danni: Corsesca+5 Enorme 2d6+17 più 1d6 da fuoco o 1d6 da freddo/x3

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m, 4,5 m con corsesca

Attacchi speciali: Capacità magiche, incantesimi

Qualità speciali: Trattati dei baatezu, riduzione del danno 20/+7, fiamme infernali, tratti degli esterni, rigenerazione 10, RI 43 evoca baatezu

Tiri salvezza: Temp +30, Rifl +30, Vol +32

Caratteristiche: For 27, Des 29, Cos 28, Int 29, Sag 33, Car 30

Abilità: Acrobazia +30, Alchimia +28, Ascoltare +49, Cercare +47, Comunicazione Segreta +34, Concentrazione +47, Conoscenze (arcani) +47, Conoscenze (piani) +47, Conoscenze (storia) +28, Diplomazia +56, Equilibrio 30, Falsificare +28, Intimidire +52, Muoversi Silenziosamente +47, Nascondersi +43, Percepire Inganni +49, Raccogliere Informazioni +29, Raggiare +48, Saltare +29, Sapienza Magica +47, Scrutare +47

Talent: Attacco Poderoso, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Violati, Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Incantesimo Focalizzato Maligno, Iniziativa Migliorata, Lingua Oscura, Scrivere Pergamene

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 29

Tesoro: Quadruplo dello standard

Allineamento: Legale malvagio

Avanzamento: —

Mefistofele è un arcidiavolo che ha sempre goduto di grande potere negli inferi. È un alleato di Dispater e un acerrimo nemico di Belzebù. Mefistofele regna sulle desolazioni ghiacciate di Cania, l'ottavo strato degli inferi. Per questo motivo, è diventato immune al freddo attraverso l'esposizione prolungata alle gelide temperature di Cania.

Mefistofele sfoggia sempre una facciata affascinante, e dei modi civili e controllati. In realtà, nasconde un temperamento feroce, e nel suo palazzo, una cittadella chiamata Mephistar e costruita su un gigantesco ghiacciaio di Cania, si lascia spesso andare a scatti d'ira incontrollata. È da Mephistar che Mefistofele comanda intere legioni di gelugon, compre-

so il vasto esercito che ha il solo compito di fare la guardia a Nessus, il fondo del baratro, dove dimora Asmodeus.

Di recente, Mephistar è diventato un luogo di fiamme roventi nel cuore delle pianure ghiacciate, il che ha spinto i gelugon a spostarsi altrove per lasciare il posto ai diavoli della fossa, ai cornugon e ai barbazu. Mefistofele ha sviluppato un tipo di energia corrotta incandescente, che chiama fuoco infernale, e che estrae dalla sostanza del piano stesso. Il suo uso si è diffuso presso molti degli arcidiavoli e dei loro servitori. Nessuno, tuttavia, è abile nell'usarlo quanto Mefistofele. Per approfondire la sua padronanza del fuoco, Mefistofele si è dedicato allo studio della magia, e in particolar modo alla scuola di invocazione. Mefistofele si sta rapidamente guadagnando una reputazione di arcidiavolo contraddittorio.

È alto 2,7 metri, la sua pelle è color rosso fuoco, ha ali da pipistrello, occhi bianchi, corna che spuntano dalla fronte e capelli neri lunghi e lisci. Mefistofele sfrutta il suo aspetto per apparire diabolico in tutto e per tutto. Indossa vesti nere svolazzanti e impugna una corsesca a tre punte.

Mefistofele sceglie in continuazione nuovi simboli. Quello attuale è una mano rossa con dita nere, avvolta da fiamme oscure.

Combattimento

Mefistofele preferisce usare le sue capacità magiche, piuttosto che impegnarsi in mischia. Richiama altri diavoli che combattano per lui, poi assume una posizione arretrata e fa piovere fuoco e distruzione su tutti i suoi nemici. È pronto a teletrasportarsi via rapidamente, qualora debba affrontare una vera minaccia.

Fiamme infernali: Mefistofele è perennemente avvolto da fiamme nere. Per tale motivo, il suo tocco infligge 2d6 danni sacrileghi. Anche chiunque si trovi entro 1,5 metri dall'arcidiavolo subisce i danni delle fiamme, se Mefistofele così desidera.

Capacità magiche: A volontà - animare morti, aura sacrilega, blasfemia, cerchio magico contro il bene, charme sui mostri, costrizione/cerca, creare non morti superiori, dissacrare, dissolvere superiore, ego del diavolo, fuoco infernale, immagine maggiore, individuazione del bene, individuazione del magico, influenza sacrilega, localizza creatura, localizza oggetto, muro di fuoco, muro di ghiaccio, palla di fuoco, profanare, rapidità immonda, resurrezione, ristorare, scrutare, suggestione, teletrasporto senza errore, tempesta di fuoco infernale, visione del vero; 1 volta al giorno - desiderio, sciami di meteore, simbolo (qualsiasi). 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 20 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Mefistofele lancia incantesimi come un mago di 15° livello specializzato nella scuola di Invocazione. I suoi laboratori a Mephistar racchiudono libri di incantesimi contenenti qualsiasi incantesimo arcano conosciuto, quindi Mefistofele è in grado di preparare gli incantesimi che preferisce, fatta eccezione per quelli delle sue scuole proibite (Illusione e Ammalimento).

Incantesimi preparati (5/8/7/7/7/7/5/4/3; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo, o 21 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi malvagi o di Invocazione): 0 - lingua tagliata, mano magica (2), nessuna luce, sigillo arcano; 1° - armatura magica (2), borsa nera, dardo incantato (3), scudo (2); 2° - forza straordinaria, grazia felina, paradiso proibito (2), ragnatela (2), vigore; 3° - dardo incantato potenziato (2), fulmine oscuro violato (2), lentezza, velocità (2); 4° - dardo incantato potenziato e violato, freccia acida di Melf potenziata, individuazione dello scrutare, occhio arcano, oscurità dannata, sfera elastica di Otiluke, veleno psichico; 5° - cono di freddo, fulmine potenziato, inviare, muro di forza, richiamare incubo, scudo di fuoco violato, tempesta di ghiaccio violata; 6° - catena di fulmini, cono di freddo violato, disintegrazione, fulmine violato e potenziato, occhi penetranti; 7° - cono di freddo potenziato, gabbia di forza, strappaviscere, turbine di denti; 8° - muro prismatico, orrido avvizzimento, palla di fuoco ritardata violata.

Tratti dei baatezu: Mefistofele può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, è in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo oscurità profonda. Mefistofele è immune al fuoco e al veleno, possiede resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

Tratti degli esterni: Mefistofele non può essere rianimato o fatto risorgere.

Rigenerazione (Str): Mefistofele subisce danni normali dalle armi sacre e benedette con un potenziamento di almeno +4.

Evoca baatezu (Mag): Per due volte al giorno, Mefistofele può evocare automaticamente 1d4 gelugon o 1d3 diavoli della fossa.

Proprietà: Mefistofele impugna una corsesca+5 Enorme, che può funzionare come arma ad esplosione di ghiaccio o ad esplosione di fiamme, a volontà. Inoltre, quest'arma consente a colui che la impugna di focalizzare le capacità di fuoco infernale e tempesta di fuoco infernale in modo che infliggano +1d6 danni aggiuntivi.

Obiettivi di Mefistofele

Mefistofele desidera ciò che ha sempre desiderato: il dominio dei Nove Inferi. Tra tutti i complottatori degli inferi (e ce

ne sono molti) è quello che dichiara i suoi scopi più apertamente. Mefistofele ha detto in faccia ad Asmodeus che un giorno prenderà il suo posto. Dal momento che Mefistofele si dimostra molto più ostile nei confronti di Belzebù, Asmodeus normalmente tollera le sue ovvie mire al trono oscuro.

Le trame di Mefistofele sono sempre drammatiche ed estreme, piuttosto che sottili e nascoste come quelle di molti altri arcidiavoli. Ad esempio, prima della Resa dei Conti si era creato una nuova identità, quella di Molikroth. Come Molikroth, aveva poi "spodestato" Mefistofele e si era impadronito del suo titolo. Molti credono che lo scopo di questo inganno fosse quello di portare allo scoperto eventuali traditori tra le sue fila. Tutti coloro che aiutarono "Molikroth" a spodestare Mefistofele vennero infatti eliminati.

Mefistofele ama essere adorato come un dio, e al momento cerca di attirare a sé una base di cultisti più ampia sul Piano Materiale.



Culto di Mefistofele

Il culto di Mefistofele è piccolo, probabilmente perché molti mortali non si rendono nemmeno conto che Asmodeus e Mefistofele sono due figure separate. Tuttavia, l'arcidiavolo dispone di un certo numero di seguaci, specialmente fra i membri di una nuova religione che i suoi cultisti hanno iniziato a predicare, l'adorazione di un "dio del fuoco infernale". Questa religione attira sia gli adoratori del diavolo più *disillusi che coloro che adorano il fuoco*.

I templi di Mefistofele sono pieni di fosse infuocate, spesso regolate in modo che eruttino colonne di fiamme al momento più opportuno. L'altare è ricavato da una grossa lastra di pietra annerita, dal momento che le vittime da imolare devono essere bruciate vive.

I chierici affiliati a Mefistofele, chiamati i sovrintendenti del fuoco infernale, o i padroni del fuoco infernale, indossano vesti rosse e nere e girano armati di corsesca. Normalmente non parlano, e quando devono necessariamente farlo, gridano. Solitamente hanno accesso al dominio Diabolico, del Male e del Fuoco.

Cultisti: Nhagruul è a capo di un gruppo di giganti che adorano Mefistofele. Il suo tempio è protetto da segugi infernali e da un paio di elementali del fuoco Grandi condotti fino al tempio attraverso un incantesimo *alleato planare inferiore*. Il suo piano è quello di condurre il suo popolo fuori dalle colline dove vivono per distruggere gli insediamenti umani ed elfici nelle vicinanze. Ma prima dovrà spodestare il re dei giganti del fuoco del luogo, che non adora il suo stesso dio e non condivide la sua visione. Fino ad allora, Nhagruul si limita a guidare in preghiera una piccola cabala di giganti discepoli di Mefistofele.

➤ **Nhagruul, padrona del fuoco infernale:** Gigante del fuoco femmina Chr 9; GS 19; gigante Grande (fuoco); DV 15d8+135 più 9d8+81; pf 323; Iniz +0; Vel 12 m; CA 17 (contatto 9, colta alla sprovvista 17); Att +28/+23/+18 in mischia (2d6+19/x3, *corsesca sete di anime+1 Enorme*), o +16 a distanza (2d6+12, roccia); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS intimidire non morti 4 volte al giorno, scagliare macigni; QS scurovisione 18 m, sottotipo del fuoco, afferrare macigni; AL LM; TS Temp +24, Rifl +8, Vol +16; For 34, Des 10, Cos 28, Int 15, Sag 20, Car 13.

Abilità e talenti: Concentrazione +21, Conoscenze (religioni) +8, Nascondersi -4, Osservare +14, Saltare +18, Sapienza Magica +11, Scalare +18, Scrutare +11; Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi da Guerra (corsesca), Creare Armi e Armature Magiche, Creare Bacchette, Incalzare Potenziato, Incalzare, Marchio Malvagio.

Scagliare macigni (Str): Nhagruul beneficia di un bonus di +1 al tiro per colpire quando scaglia un macigno (già calcolato nelle statistiche sopra riportate). Può lanciare rocce di un peso tra i 18 e i 22,5 kg ciascuna (oggetti piccoli) fino a 5 incrementi di gittata (incremento di gittata 36 metri).

Sottotipo del fuoco (Str): Nhagruul è immune ai danni da fuoco ma subisce danni raddoppiati da freddo, a meno che non sia concesso un tiro salvezza per dimezzare. In tal caso, Nhagruul subisce danni dimezzati se supera il tiro salvezza e danni raddoppiati se fallisce.

Afferrare macigni (Str): Nhagruul può afferrare rocce di taglia Piccola, Media o Grande (o proiettili di taglia analoga). Una volta per round, può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per afferrare una roccia o un proiettile simile che normalmente la colpirebbe. La CD del tiro salvezza è 15 per una roccia piccola, 20 per una roccia Media e 25 per una roccia Grande. Se il proiettile gode di un bonus al tiro per colpire grazie alla magia, la CD aumenta di quell'ammontare. Nhagruul deve essere preparata e consapevole dell'attacco.

Incantesimi preparati (6/7/6/5/4/3): tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo: 0 - cura ferite minori, guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, riparare; 1° - arma magica, cura ferite leggere, devastazione, evoca mostri I, favore divino, mani brucianti*, scudo della fede; 2° - blocca persone, forza straordinaria, oscurità, produrre fiamma*, resistere agli elementi, vigore; 3° - cura ferite gravi, dissolvi magie, ego del diavolo*, masochismo, preghiera; 4° - cura ferite critiche (2), fuoco infernale*, immunità agli incantesimi; 5° - colpo infuocato, distruggere viventi, scudo di fuoco*.

*Incantesimo di dominio. Domini: Diabolico (bonus di +9 alle prove di Diplomazia, Intimidire, Percepire Inganni o Raggirare, 1 volta al giorno), Fuoco (scaccia le creature d'acqua e intimorisce le creature di fuoco).

Proprietà: *Corsesca sete di anime+1, anello dell'arma infame, bacchetta di fuoco infernale (29 cariche).*

Servitori di Mefistofele

Dalla sala del trono di Mefistofele si innalzano sempre canti di lode. E la voce che li guida è sempre quella di Antilia, una splendida barda elfa mezza-immonda, dotata di ali rosse da pipistrello e dalla pelle rossa come quella del suo padrone. Antilia è la figlia di Mefistofele, ma nessuno a corte lo sa. Ha convinto Belzebù a credere che lavori come spia per lui a Mephistar, ma in realtà lo tradisce e gli passa informazioni sbagliate.

Testaron è un nuovo acquisto della corte di Mefistofele. È stato corrotto con l'offerta di grandi ricchezze ed è stato fatto giungere alla corte di Mefistofele per conferire alla sua sala del trono un tocco più intimidatorio. Tutto quello che deve fare è indugiare nel salone assumendo un aspetto temibile. Finora, ha svolto il suo lavoro alla perfezione.

Mefistofele ha anche il comando di un gran numero di diavoli estremamente potenti, tra cui, naturalmente, i 9.999 gelugon che si dice sorvegliano le porte di Nessus.

➤ **Antilia:** Mezza-immonda mezzelfa Brd 20; GS 22; umanoide Medio (elfo); DV 20d6+83; pf 143; Iniz +7; Vel 9 m, volare 9 m (normale); CA 27 (contatto 22, colta alla sprovvista 20); Att +18 in mischia (1d4+3, morso) e +13 in mischia (1d4+1, 2 artigli), o +26/+21/+16 a distanza (1d8+7/x3, arco lungo composito potente infame+2 [bonus di For +3] con frecce+2), o +19/+14/+9 in mischia (1d8+5/19-20, spada lunga tritacarne+1); AS capacità magiche; QS resistenza all'acido 20, conoscenze bardiche +22, musica bardica (controcanto, affascinare, ispirare competenza, infondere coraggio, ispirare grandezza, suggestione) 20 volte al giorno, resistenza al freddo 20, scurovisione 18 m, resistenza all'elettricità 20, tratti degli elfi, resistenza al fuoco 20, immunità al veleno; AL LM; TS Temp +10, Rifl +19, Vol +13; For 17, Des 24, Cos 18, Int 15, Sag 12, Car 23.

Abilità e talenti: Ascoltare +23, Cercare +22, Conoscenze (arcane) +17, Conoscenze (piani) +25, Decifrare Scritture +23, Diplomazia +8, Intrattenere +23, Osservare +21, Percepire Inganni +12, Svuotare Tasche +26; Attacco Rapido, Discepolo dell'Oscurità, Estrazione Rapida, Mobilità, Robustezza, Schivare, Scrivere Pergamene.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *aura sacrilega, oscurità, veleno*; 1 volta al giorno - *blasfemia, contagio, dissacrare, distruzione, evoca mostri IX, influenza sacrilega, orrido avvizzimento, profanare*. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo.

Conoscenze bardiche: Antilia può effettuare una prova di conoscenze bardiche per vedere se è al corrente di informazioni rilevanti su luoghi, oggetti e persone degne di nota.

Musica bardica: Per venti volte al giorno, Antilia può usare i suoi canti e le sue poesie per produrre i seguenti effetti magici.

Controcanto (Sop): Antilia può contrastare quegli effetti magici che dipendono dal suono. Qualsiasi creatura entro 9 metri da lei può usare il risultato della prova di Intrattenere di Antilia al posto del suo tiro salvezza contro tali effetti.

Affascinare (Mag): Antilia può far sì che una creatura che si trovi a meno di 9 metri da lei e che sia in grado di vederla e sentirla di rimanere affascinata (CD sulla Volontà è pari al risultato della prova di Intrattenere di Antilia).

Ispirare grandezza (Sop): Antilia può ispirare grandezza in un massimo di quattro creature a meno di 9 metri da lei, conferendo a ciascuna di esse +2 Dadi Vita temporanei, un bonus di competenza +2 al tiro per colpire e un bonus di competenza +1 ai tiri salvezza sulla Tempra.

Ispirare competenza (Sop): Antilia può ispirare competenza in un alleato a meno di 9 metri da lei, conferendogli un bonus di competenza +2 alle sue prove di abilità relative a una singola abilità.

Infondere coraggio (Sop): Antilia può conferire agli alleati in grado di sentirla un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura e un bonus morale di +1 al tiro per colpire e ai danni delle armi.

Suggestione (Mag): Antilia può trasmettere una suggestione (con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo) su una creatura da lei già affascinata. È necessario un tiro salvezza sulla Volontà per negare l'effetto.

Tratti degli elfi: Antilia è immune agli incantesimi e agli effetti magici di sonno. Beneficia di un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti o gli incantesimi di ammaestramento. È dotata di visione crepuscolare (vede a una distanza doppia rispetto agli umani in condizioni di illuminazione fioca) e ha diritto a una prova di Cercare quando passa a meno di 1,5 metri da una porta segreta o occultata, come se la stesse cercando attivamente. Antilia dispone di Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo composito, arco corto composito, arco lungo, spada lunga e stocco) come talenti bonus e beneficia di un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare (già calcolate nelle statistiche sotto riportate).

Tratti degli esterni: Antilia è dotata di scurovisione (raggio 18 metri) e non può essere rianimata o fatta risorgere.

Incantesimi conosciuti (4/6/6/5/5/5/5): tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo: 0 - *aprire/chiudere, individuazione del magico, lampo, luce, prestidigitazione, suono fantasma*; 1° - *charme, cura ferite leggere, evoca mostri I, incuti paura, pena*; 2° - *canto della morte ulcerosa, danza della rovina, immagine speculare, silenzio, suono divorgente*; 3° - *charme sui mostri, modellare suono, sfera di invisibilità, urlo stordente, velocità*; 4° - *blocca mostri, conoscenza delle leggende, cura ferite critiche, evoca mostri IV, invisibilità migliorata*; 5° - *cerchio di guarigione, immagine persistente, miraggio arcano, sogno, visione falsa*; 6° - *immagine permanente, occhi penetranti, suggestione di massa, velocità di massa*.

Proprietà: Arco lungo composito potente infame+2 (bonus di For +3), 20 frecce+2, spada lunga tritacarne+1, anello di protezione+5, bracciali dell'armatura+4, tunica degli occhi, bacchetta dell'urlo stordente (21 cariche), pozione di levitazione, pozione di volare.

➤ **Testaron:** Drago rosso vecchio; GS 19; drago Mastodontico (fuoco); DV 28d12+196; pf 378; Iniz +6; Vel 12 m, volare 60 m (maldestra); CA 35 (contatto 8, colto alla sprovvista 33); Att +36 in mischia (4d6+12, morso) e +31 in mischia (2d8+6, 2 artigli) e +31 in mischia (2d6+6, 2 ali) e +31 in mischia (2d8+18, botta di coda); Faccia/Portata 6 m per 12 m/4,5 m; AS arma a soffio, schiacciata 4d6+25, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda 2d6+25; QS vista cieca 72 m, riduzione del danno 10/+1, sottotipo del fuoco, immunità, vista acuta; RI 24; AL CM; TS Temp +23, Rifl +18, Vol +20; For 35, Des 14, Cos 25, Int 22, Sag 18, Car 22.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +30, Ascoltare +34, Cercare +34, Concentrazione +35, Conoscenze (arcano) +34, Conoscenze (geografia) +34, Conoscenze (storia) +34, Diplomazia +40, Intimidire +10, Nascondersi -10, Osservare +34, Percepire Inganni +18, Raggiare +34, Saltare +40, Sapienza Magica +34, Scrutare +34; Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti.

Arma a soffio (Sop): Ogni 1d4 round, Testaron può emanare un cono di fuoco di 18 metri che infligge 16d10 danni da fuoco (Riflessi CD 31 dimezza).

Schiacciata (Str): Quando Testaron vola, può atterrare sugli avversari di taglia Media o inferiore come azione standard, usando il suo intero corpo per schiacciarli. Un attacco di schiacciata colpisce tante creature quante possono stare sotto il corpo di Testaron. Le creature nella zona colpita devono superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 31), altrimenti rimarranno immobilizzate, subendo automaticamente 4d6+25 danni contundenti nel round successivo. Se Testaron decide di tenerle immobilizzate, si considera come un normale attacco di lotta. Gli avversari immobilizzati subiscono danni da schiacciata ogni round.

Presenza terrificante (Str): Testaron può turbare gli avversari con la sua semplice presenza. La capacità funziona automaticamente entro un raggio di 72 metri, ogni volta che Testaron attacca, carica o vola. Una vittima potenziale (dotata di meno di 28 DV) che superi un tiro salvezza sulla Volontà (CD 30) rimane immune alla presenza terrificante di Testaron per 24 ore. In caso di fallimento, le creature con 4 o meno DV cadono in preda al panico per 4d6 round e quelle con 5 o più DV rimangono scosse per 4d6 round. Testaron è immune alla presenza terrificante di altri draghi.

Capacità magiche: 8 volte al giorno - *localizza oggetto*; 3 volte al giorno - *suggestione*. 11° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo.

Spazzata di coda (Str): Testaron può effettuare una spazzata con la coda come azione standard. La spazzata influenza le creature di taglia Piccola o inferiore entro un semicerchio del raggio di 6 metri incentrato sul lato posteriore del drago. Le creature attaccate possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 31), altrimenti subiranno 2d6+25 danni; superando il tiro salvezza, il danno viene dimezzato.

Vista cieca (Str): Testaron può individuare le creature attraverso mezzi diversi da quelli visivi (per lo più attraverso l'udito e l'olfatto, ma anche notando vibrazioni e altri indizi ambientali) entro un raggio di 72 metri.

Sottotipo del fuoco (Str): Testaron è immune ai danni da fuoco ma subisce danni raddoppiati da freddo, a meno che non sia concesso un tiro salvezza per dimezzare. In tal caso, Testaron subisce danni dimezzati se supera il tiro salvezza e danni raddoppiati se fallisce.

Immunità (Str): Testaron è immune al sonno e alla paralisi.

Vista acuta (Str): Testaron può vedere quattro volte meglio rispetto agli umani in condizioni di illuminazione fioca e due volte in condizioni di luce normale. Testaron è anche dotato di scurovisione con raggio di 240 metri.

Incantesimi conosciuti (6/8/8/7/7/5): tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo, o 18 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di Invocazione: 0 - *aprire/chiudere, individuazione del magico, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, sguardo snervante, suono fantasma*; 1° - *armatura magica, dardo incantato, lingua di tentacoli, scagliare ferite, scudo*; 2° - *evoca sciame, levitazione, ragnatela, risata incontinibile di Tasha, sfocatura*; 3° - *dissolvi magie, intermittenza, palla di fuoco, velocità*; 4° - *ancora dimensionale, invisibilità migliorata, porta dimensionale*; 5° - *dominare persone, muro di pietra*.

ASMODEUS, SIGNORE DEL NONO

Esterno Grande (Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 35d8+350 (507 pf)

Iniziativa: +10

Velocità: 12 metri, volare 36 metri (perfetta)

CA: 49 (-1 taglia, +6 Des, +9 cognitivo, +25 naturale), contatto 24, colto alla sprovvista 43

Attacchi: *Verga di Rubino di Asmodeus (randello grande sacrilego+6)* +55/+50/+45/+40 in mischia

Danni: *Verga di Rubino di Asmodeus (randello grande sacrilego+6)* 1d8+28 più 4d8+20 infligge ferite critiche

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Sguardo raggelante, esigere sottomissione, sguardo di paura e di debolezza, capacità magiche, incantesimi

Qualità speciali: Trattati dei baatezu, riduzione del danno 20/+7, tratti degli esterni, rigenerazione 15, RI 45 *evoca baatezu*

Tiri salvezza: Temp +29, Rifl +25, Vol +31

Caratteristiche: For 40, Des 23, Cos 30, Int 30, Sag 34, Car 30

Abilità: Alchimia +45, Ascoltare +47, Camuffare +45, Cercare +45, Comunicazione Segreta +47, Concentrazione +45, Conoscenze (arcano) +45, Conoscenze (natura) +18, Conoscenze (piani) +45, Conoscenze (religioni) +26, Diplomazia +53, Intimidire +49, Muoversi Silenziosamente +23, Nascondersi +19, Osservare +47, Percepire Inganni +47, Raccogliere Informazioni +45, Raggiare +45, Sapienza Magica +45, Scrutare +45, Valutare +26

Talenti: Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida, Capacità Magica Violata, Creare Verghe, Incantesimi Inarrestabili, Iniziativa Migliorata, Lingua Oscura, Maestria, Riflessi da Combattimento

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 32

Tesoro: Quadruplo dello standard

Allineamento: Legale malvagio

Avanzamento: —

Asmodeus l'Arci-immondo, il signore supremo di tutti i duchi degli inferi, è il sovrano di tutti i diavoli e regna come padrone incontrastato dei Nove Inferi. Perfino quelle divinità che hanno scelto questo piano come loro dimora dimostrano grande rispetto nei confronti di Asmodeus.

Asmodeus è sicuramente più vecchio di qualsiasi altro diavolo degli inferi, anche se c'è chi dice che non sia sempre stato lui il sovrano del piano. D'altra parte, c'è anche chi afferma che invece sia proprio lui la fonte originale e primigenia di ogni male del multiverso.

Le azioni di Asmodeus possono apparire spesso misteriose agli occhi degli osservatori esterni, ma questo è dovuto alla loro miopia e alla loro limitata capacità mentale. Le manipolazioni di Asmodeus sono labirintiche e insidiose. Asmodeus agisce su grande scala, sebbene al bisogno sia più che pronto a concentrare la sua attenzione anche su un'unica, insignificante anima mortale.

Nel corso della Resa dei Conti, Asmodeus ha dimostrato di poter praticamente affrontare tutti gli altri arcidiavoli degli inferi ed ergersi trionfante a battaglia conclusa. È la sua volontà a decidere chi governerà ogni strato degli inferi. Ogni anno, raduna tutti gli arcidiavoli assieme nella sua dimora di Nessus, una fortezza chiamata Malsheem. Nessuno ha mai osato mancare al suo invito. Perfino Levistus viene momentaneamente liberato dalla sua prigionia per poter assistere (e macerarsi di rabbia) all'incontro.

Asmodeus è alto circa 3,9 metri, la sua pelle è scura e lu-

cida e i suoi capelli sono neri. È bello a vedersi, allo stesso modo in cui i tuoni e i fulmini di una tempesta possono esserlo. Nei suoi occhi rossi risplende il potere degli inferi, e la sua testa è sormontata da un paio di piccole corna color rosso scuro. Indossa raffinate vesti rosse e nere, ognuna delle quali è più costosa di quanto un'intera nazione possa permettersi di spendere in un anno. Naturalmente non lascia mai la sua *Verga di Rubino*, un elaborato capolavoro di gioielleria che racchiude vasti poteri magici.

Combattimento

Asmodeus si affida alla smisurata potenza della sua *Verga di Rubino*, qualora dovesse mai rimanere coinvolto in un combattimento (evento quanto mai raro, in verità). È più probabile che costringa i suoi avversari a sottomettersi o a fuggire, grazie ai suoi poteri. Se questo non funziona, si ritrae e lascia che siano i suoi servitori ad affrontare i suoi avversari.

Sguardo raggelante (Sop): Questo attacco con lo sguardo (Volontà CD 37 nega) ha un raggio di azione di 9 metri e funziona come un incantesimo *lentezza* (20° livello dell'incantatore) che impone anche una penalità di -5 a tutti i tiri per colpire, ai danni, ai tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità per 24 ore.

Sguardo di paura e di debolezza (Sop): Questo attacco con lo sguardo (Volontà CD 37 nega) ha un raggio di azione di 18 metri e funziona come un incantesimo *paura* (20° livello dell'incantatore) che infligge anche 1d4 danni alla Forza su quelle creature che non superano il loro tiro salvezza. Asmodeus può usare questo attacco con lo sguardo o il suo sguardo raggelante in un round (ma non entrambi).

Esigere sottomissione (Sop): Una volta per round, come azione standard, Asmodeus può costringere una qualsiasi creatura che sia in grado di sentire e comprendere la sua voce a superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 37). Se la creatura non supera il tiro, dovrà sottomettersi al sovrano degli inferi per 10d10 giorni e fare ciò che Asmodeus chiede, come se ogni sua richiesta fosse fatta attraverso una *suggestione* contro la quale il bersaglio non può effettuare alcun tiro salvezza. Una volta che la creatura supera il tiro salvezza contro questa capacità, ne diventa immune per sempre.

Capacità magiche: A volontà - *animare morti, aura sacrilega, blasfemia, cerchio magico contro il bene, charme di massa, charme sui mostri, costrizione/cerca, creare non morti superiori, dissacrare, dissolvere superiore, dominare mostri, ego del diavolo, fuoco infernale, immagine maggiore, immagine proiettata, individuazione del magico, influenza perversa, influenza sacrilega, muro di ghiaccio, muro di occhi, profanare, rapidità immonda, resurrezione, ristorante, rivela locazioni, suggestione, teletrasporto senza errore, tempesta di fuoco infernale, visione del vero (come un chierico); 1 volta al giorno - desiderio, parola del potere (qualsiasi), resurrezione pura, sciame di meteore, simbolo (qualsiasi). 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 20 + livello dell'incantesimo.*

Incantesimi: Asmodeus può lanciare incantesimi come un chierico di 20° livello dotato del dominio Diabolico e del Male. Acquisisce uno slot incantesimo extra ad ogni livello di incantesimo dal 1° al 9° per i suoi incantesimi di dominio e può usare i poteri concessi dai suoi domini come se fosse a tutti gli effetti un chierico.

Incantesimi preparati (6/9/9/9/8/7/7/6; tiro salvezza CD 22 + livello dell'incantesimo): 0 - *cura ferite minori, guida, lingua tagliata, nessuna luce, resistenza (2); 1° - coda del diavolo**, *cura ferite leggere (2), individuazione del bene, individuazione del caos, mal di cuore, scudo della fede, sospendere malattia, visione della morte; 2° - arto avvizzito, assorbire forza, cura ferite moderate (2), dissacrare**, *rimuovi paralisi, ristorante inferiore (2), spezzaossa; 3° - agonia, cura ferite gravi, ego del diavolo**, *oscurità profonda, parlare con i morti, protezione dagli elementi (sonoro), pro-*

tezione dall'energia negativa, rimuovi maledizione, sadismo; 4° - ancora dimensionale, cura ferite critiche, fermare il cuore, fuoco infernale*, identificare trasgressore, inviare, potere degli inferi, ristorare, rivela bugie; 5° - colpo infuocato (2), dissolvi il bene*, dissolvi il caos, moralità annientata, morsa al cuore, sigillo di giustizia, spezzare incantamento; 6° - barriera di lame, ferire, forma eterea, guarigione, guscio anti-vita, legame planare*, mille aghi; 7° - dettame, distruzione, imprigionare l'anima, scagliare maledizione superiore, scrutare superiore (2), tempesta di fuoco infernale*; 8° esigere*, guarigione di massa (2), scudo della legge, tempesta di fuoco (2), terremoto; 9° - desolazione, implosione, legare anima, portale*, risucchio di energia, tempesta di vendetta.

*Incantesimo di dominio. *Domini*: Diabolico (bonus di +10 alle prove di Diplomazia, Intimidire, Percepire Inganni o Raggirare, 1 volta al giorno), Male (+1 livello dell'incantatore per gli incantesimi malvagi).

Tratti dei baatezu: Asmodeus può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, è in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo oscurità profonda. Asmodeus è immune al fuoco e al veleno, possiede resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

Tratti degli esterni: Asmodeus non può essere rianimato o fatto risorgere.

Rigenerazione (Str): Asmodeus subisce danni normali dalle armi sacre e benedette con un potenziamento di almeno +4.

Evoca baatezu (Mag): A volontà, Asmodeus può evocare automaticamente 1 diavolo della fossa o 2 diavoli di qualsiasi altro tipo.

Proprietà: Asmodeus impugna la Verga di Rubino di Asmodeus, che funziona come un randello grande sacrilego+6 che lancia un incantesimo infliggi ferite critiche (20° livello dell'incantatore) su chiunque tocchi. Vedere la sezione degli artefatti nel Capitolo 6 per una descrizione degli altri poteri della Verga di Rubino.

Obiettivi di Asmodeus

Innanzitutto, Asmodeus è interessato a preservare lo stato delle cose e a rimanere il sovrano supremo degli inferi. Al di là di questo, dedica buona parte dell'attenzione alla diffusione del male in tutto il multiverso. Si oppone alle azioni dei celestiali più potenti e delle divinità di allineamento buono. Disprezza e contrasta anche le forze demoniache dell'Abisso (la loro esistenza è un insulto al suo dominio sul male).

Culto di Asmodeus

Molti di coloro che si proclamano adoratori del diavolo sono quasi sempre seguaci di Asmodeus. Il signore degli inferi ha ai suoi comandi una schiera di cultisti più grande di

quella di qualsiasi arcidiavolo... forse più grande anche dei culti di tutti gli altri arcidiavoli messi assieme. Molti umanoidi e creature malvagie adorano Asmodeus come modello di potenza e di oppressione. Considerano il suo culto come un modo per raggiungere un vasto potere che altrimenti sarebbe oltre la loro portata.

I chierici sotto il patronato di Asmodeus sono figure imperiose e potenti, dotate di grande magnetismo e influenza politica. Il simbolo di Asmodeus è quello di un pugno serrato stretto attorno a un teschio, o all'immagine più neutra della verga di rubino. A volte è sufficiente anche un semplice pentacolo capovolto. I suoi templi, solitamente nascosti sotto o all'interno di una città, sono pieni di questi simboli. I templi sono sempre sfarzosi e ben curati, dal momento che Asmodeus garantisce ai suoi seguaci il successo finanziario.

L'arma preferita di Asmodeus è la mazza. I suoi chierici solitamente hanno accesso al dominio Diabolico, del Male e della Legge.

Cultisti: L'umano Gilliard DeRosan è un ottimo esempio di ciò a cui ambiscono tutti i chierici del culto di Asmodeus: ricchezza, potere e prestigio. È al comando di un grosso culto di ricchi nobili e mercanti che servono il loro temuto signore di notte e fingono di essere membri esemplari della società di giorno.

➤ **Gilliard DeRosan:** Umano Ari 6/Chr 10/Discepolo di Asmodeus 4; GS 20; umanoide Medio; DV 6d8+6 più 10d8+10 più 4d6+4; pf 105; Iniz +3; Vel 9 m; CA 20 (contatto 13, colto alla sprovvista 27); Att +16/+11/+6 in mischia (1d8+2 più 1d6 da fuoco/19-20, verga della potenza [forma di spada lunga infuocata], o +19/+14/+9 in mischia (1d8+5/x3, verga della potenza [forma di ascia da battaglia]); AS intimore

non morti 10 volte al giorno, capacità magiche; QS scoprire segreti 2 volte alla settimana, evoca gatto infernale; AL LM; TS Temp +11, Rifl +9, Vol +23; For 12, Des 17, Cos 13, Int 13, Sag 21, Car 25.

Abilità e talenti: Alchimia +5, Ascoltare +14, Comunicazione Segreta +18, Concentrazione +9, Conoscenze (arcane) +12, Conoscenze (religioni) +13, Diplomazia +21, Intimidire +18, Leggere Labbra +8, Nascondersi +1, Percepire Inganni +9, Raggirare +19, Sapienza Magica +12; Autorità, Discepolo dell'Oscurità, Immunità al Veleno (urthanyk), Incantesimo Focalizzato Maligno, Marchio Malvagio, Schivare, Scrivere Pergamene, Volontà di Ferro.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - charme, comando. 12° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo.

Scoprire segreti (Str): Per due volte alla settimana, Gilliard può effettuare una prova di Raccogliere Informazioni con un bonus di competenza +10. Questo gli consente di scoprire segreti che altrimenti non potrebbe conoscere attraverso inganni, imbrogli e a volte attraverso l'intimidazione.



Evoca gatto infernale (Mag): Gilliard può evocare 1 gatto infernale una volta al giorno. Questa capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* (12° livello dell'incantatore).

Incantesimi preparati (6/8/6/6/5/5/3); tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - cura ferite minori, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, preservare organo, resistenza; 1° - benedizione, coda del diavolo*, cura ferite leggere (2), favore divino, lingua di Belzebù, pena, scudo della fede; 2° - arma spirituale, arto avvizzito, blocca persone, forza straordinaria, occhio del diavolo*, silenzio; 3° - agonia, cura ferite gravi, dissolvi magie, ego del diavolo*, masochismo, sadismo; 4° - cura ferite critiche, fuoco infernale*, immunità agli incantesimi, veleno, veleno psichico; 5° - colpo infuocato (2), dissolvi il bene*, distruggere viventi, moralità annientata, visione del vero; 6° - creare non morti*, guarigione, parola del ritiro.

*Incantesimo di dominio. **Domini:** Diabolico (bonus di +10 alle prove di Diplomazia, Intimidire, Percepire Inganni o Raggiare 1 volta al giorno), Male (+1 livello dell'incantatore per gli incantesimi malvagi).

Proprietà: Verga della potenza, mantello del Carisma+6, coraza di piastre dell'anima oscura+4, scudo grande di acciaio della resistenza agli incantesimi (RI 15), amuleto dell'armatura naturale+2, perla del potere (5° livello), cubo di forza, pozione di volare, pergamena di oscurità dannata, pergamena di ferire, pergamena di desolazione, 3 dosi di veleno urthanyk, 2 dosi di polvere di funghi.

Servitori di Asmodeus

Ufficialmente, tutti i diavoli sono servitori di Asmodeus. Tuttavia, l'arcidiavolo dispone anche di molte altre creature speciali ai suoi comandi. Sei potenti cacciatori di mortali hamatula chiamati i Cacciatori Fiammeggianti fungono da suoi emissari scelti sul Piano Materiale.

Glasya è la figlia di Asmodeus e di Bensozia, che venne uccisa da Levistus (è per questo che l'arcidiavolo è imprigionato nel ghiaccio). Per molto tempo, Glasya è stata la consorte di Mammon, ma solo al puro scopo di creare scompiglio tra gli altri arcidiavoli, compreso suo padre. Ora lavora alla corte di suo padre, ma è insoddisfatta e annoiata dalla sua vita. È alta circa 2,7 metri e ha l'aspetto di una splendida donna umana con ali di pipistrello e lunghi capelli neri. La sua pelle è color rame, dalla sua testa spuntano due piccole corna ed è dotata di una coda biforcuta.

Martinet funge da conestabile per Asmodeus, occupandosi della gestione di molti dei suoi affari, specialmente tutto ciò che riguarda i rapporti con gli altri diavoli. Per tale motivo, quando due potenti signori degli inferi scendono in guerra, tocca a Martinet porre fine alle ostilità se il signore degli inferi non desidera che lo scontro continui. Anche se Martinet non è potente quanto gli altri arcidiavoli, il fatto che funga da bocca, occhi e orecchie di Asmodeus gli procura molto più rispetto di quanto potrebbe mai ottenerne altrimenti. Le minacce e le recriminazioni degli altri non riescono mai a impressionarlo, e ha sempre una risposta sagace pronta.

➤ **Cacciatori fiammeggianti (6):** Hamatula avanzato Rgr 1/Cacciatore di mortali 10; GS 22; esterno Grande (legale, malvagio); DV 21d8+84 più 1d10+4 più 10d10+40; pf 287; Iniz +0; Vel 9 m; CA 31 (contatto 11, colto alla sprovvista 31); Att +32 in mischia (2d8+7, 2 artigli); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS aura di paura, impalare 3d6+10, afferrare migliorato, urlo dell'anatema dei mortali, distruggere mortali, punire mortali 1 volta al giorno, capacità magiche; QS tratti dei baatezu, artigli dell'immondo supremo, individuazione dei mortali, riduzione del danno 10/+1, nemico prescelto (umani +1), caccia ai mortali +4, pelle mortale

(qualsiasi), tratti degli esterni, respingere magie mortali, RI 27, evoca baatezu; AL LM; TS Temp +22, Rifl +18, Vol +20; For 25, Des 10, Cos 18, Int 13, Sag 14, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +38, Cercare +34, Concentrazione +28, Diplomazia +7, Muoversi Silenziosamente +24, Nascondersi +30, Osservare +38, Percepire Inganni +36, Scalare +23; Anatema dei Mortali, Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida, Disarmare Migliorato, Discepolo dell'Oscurità, Incalzare, Incantesimi in Combattimento, Maestria, Seguire Tracce, Sensi Acuti.

Paura (Sop): Una creatura colpita da un cacciatore fiammeggiante deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 23), altrimenti subirà l'effetto di un incantesimo *paura* (9° livello dell'incantatore). Che il tiro salvezza venga superato o meno, la creatura non può più essere influenzata dalla capacità di paura di quel cacciatore per le 24 ore successive.

Impalare: Un cacciatore fiammeggiante infligge 3d8+10 danni su un avversario afferrato superando una prova di lotta.

Afferrare migliorato (Str): Se un cacciatore fiammeggiante colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con un attacco con gli artigli, infligge danni normali e può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +32). Se mette a segno il colpo con gli artigli, può anche impalare l'avversario nello stesso round. Il cacciatore fiammeggiante può scegliere di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare gli artigli per bloccare l'avversario (penalità di -20 alle prove di lotta, ma il cacciatore fiammeggiante non viene considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta effettuata nei round successivi infligge automaticamente danni da artigli.

Urlo dell'anatema dei mortali (Sop): Un cacciatore di mortali può costringere un mortale a superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 23), altrimenti il mortale morirà sul colpo.

Distruggere mortali (Sop): Per una volta al giorno, un cacciatore di mortali può tentare di uccidere un mortale con il suo semplice tocco. Il mortale deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 23), altrimenti morirà sul colpo.

Punire i mortali (Sop): Per una volta al giorno, un cacciatore di mortali può tentare di punire i mortali con un normale attacco in mischia, aggiungendo un bonus di +2 al suo tiro per colpire e infliggendo +20 danni aggiuntivi. Se il cacciatore di mortali colpisce accidentalmente una creatura che non sia un mortale, l'effetto di punire il male non viene applicato, ma viene comunque considerato consumato per quel giorno.

Capacità magiche: A volontà - animare morti, blocca persone, charme, devastazione, dissacrare, immagine maggiore, pirotecnica, produrre fiamma, suggestione, teletrasporto senza errore; 1 volta al giorno - influenza sacrilega o ira dell'ordine. 9° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

Tratti dei baatezu: Un cacciatore fiammeggiante può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, è in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*. Un cacciatore fiammeggiante è immune al fuoco e al veleno, possiede resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

Artigli dell'immondo supremo (Str): Gli artigli di un cacciatore di mortali infliggono 2d8+7 danni.

Individuazione dei mortali (Sop): Un cacciatore di mortali può utilizzare a volontà la sua capacità di individuazione dei mortali. Tale capacità funziona come l'incantesimo *individuazione dei non morti*, ma agisce invece sui mortali.

Nemico prescelto/Caccia ai mortali (Str): Questi cacciatori fiammeggianti acquisiscono un bonus di +4 da applicare alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Intenzioni e Raggiare, quando tali prove vengono effettuate contro i mortali, che diventa

di +5 se le prove sono effettuate in particolare. Il bonus viene applicato anche ai danni delle armi sulle creature dello stesso tipo. Un cacciatore fiammeggiante acquisisce anche un bonus ai danni delle armi a distanza, ma soltanto su quei bersagli che si trovano entro 9 metri (il cacciatore fiammeggiante non può colpire con la precisione dovuta oltre quella distanza). Il bonus ai danni non viene applicato a quelle creature immuni ai colpi critici.

Pelle mortale (Sop): Applicando magicamente brandelli di pelle di un mortale sul suo corpo, un cacciatore fiammeggiante acquisisce la capacità di trasformarsi (con gli stessi effetti dell'incantesimo *autometamorfofi*) in un qualsiasi mortale. Se la carne utilizzata proviene direttamente dall'individuo che si desidera imitare, la durata della trasformazione è permanente. Se la carne appartiene a un individuo dello stesso tipo del soggetto che si intende imitare, la trasformazione dura 1 ora. Se la carne non appartiene allo stesso tipo della forma che si intende adottare, la trasformazione dura 10 minuti. Sotto ogni altro aspetto, questa capacità funziona come l'incantesimo *autometamorfofi*. In qualsiasi caso, il cacciatore di mortali può porre fine a questa capacità usando un'azione standard.

Tratti degli esterni: Un cacciatore fiammeggiante non può essere rianimato o fatto risorgere.

Respingere magie mortali (Sop): Un cacciatore fiammeggiante beneficia di un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi e capacità magiche usate dai mortali.

Evoca baatezu (Mag): Per una volta al giorno, un cacciatore fiammeggiante può tentare di evocare 2d10 lemuri con una probabilità di successo del 50% o 1 hamatula con una probabilità di successo del 35%.

Incantesimi conosciuti (3/3/3/1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 1° - *charme, incuti paura, individuazione del bene, mal di cuore, protezione dal bene, sguardo snervante, sonno*; 2° - *arto avvizzito, blocca persone, cerchio magico contro il bene, individuazione dei pensieri, malocchio, ragnatela, vedere invisibilità*; 3° - *agonia, anti-individuazione, inviare speculare, lancia infame, scrutare, strappacarne, suggestione*; 4° - *allucinazione mortale, localizza creatura, moralità annientata, occhio arcano, resistenza risonante, richiamare orda di dretch*.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+6, anello di protezione+2, collare del veleno virulento (ha effetto sugli artigli e sulle punte per impalare), anello corporeo dello scorno, pergamena di resistenza risonante.

➤ **Glasya:** Diavolo femmina unico; GS 18; esterno Grande (legale, malvagio); DV 18d8+90; pf 171; Iniz +14, Vel 12 m, volare 18 m (normale); CA 34 (contatto 19, colta alla sprovvista 24); Att +26/+26/+21/+16/+11 in mischia (1d6+9 più veleno sangue di diavolo/19-20, spada corta della velocità+3); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS capacità magiche; QS tratti dei baatezu, riduzione del danno 30/+3, tratti degli esterni, rigenerazione 5, RI 28, evoca baatezu; AL LM; TS Temp +16, Rifl +21, Vol +16; For 23, Des 30, Cos 21, Int 20, Sag 20, Car 26.

Abilità e talenti: Ascoltare +17, Camuffare +28, Cercare +15, Comunicazione Segreta +25, Concentrazione +25, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (nobiltà e regalità) +15, Conoscenze (piani) +9, Conoscenze (religioni) +13, Diplomazia +30, Intimidire +20, Muoversi Silenziosamente +30, Nascondersi +27, Orientamento +15, Osservare +14, Raggiare +29, Sapienza Magica +18; Capacità Magica Rafforzata, Iniziativa Migliorata, Maestria, Schivare, Sensi Acuti.

Capacità magiche: A volontà - *animare morti, aura sacri-lega, autometamorfofi, blasfemia, blocca persone, cerchio magico contro il bene, charme sui mostri, creare non morti, dissacrare, dissolvi magie, immagine maggiore, individuazione del bene, individuazione del magico, invisibilità migliorata, muro di fuoco, piro-*

tecnica, produrre fiamma, profanare, suggestione, teletrasporto senza errore (su se stesso più 22,5 kg di equipaggiamento), visione del vero; 1 volta al giorno - desiderio limitato, dito della morte, simbolo (qualsiasi). 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo.

Tratti dei baatezu: Glasya può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, è in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*. Glasya è immune al fuoco e al veleno, possiede resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

Tratti degli esterni: Glasya non può essere rianimata o fatta risorgere.

Rigenerazione (Str): Glasya subisce danni normali dalle armi sacre e benedette con un potenziamento di almeno +3.

Evoca baatezu (Mag): Per tre volte al giorno, Glasya può evocare automaticamente 1d4 erinni, o può tentare di evocare 1 diavolo della fossa (75% di probabilità di successo).

Proprietà: Spada corta della velocità+3 ricoperta di sangue di diavolo.

➤ **Martinet:** Diavolo maschio unico; GS 13; esterno Grande (legale, malvagio); DV 16d8+80; pf 152; Iniz +9; Vel 12 m, volare 18 m (normale); CA 29 (contatto 14, colto alla sprovvista 24); Att +25/+20/+15/+10 in mischia (1d6+13, bastone ferrato della paralisi+3); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5m/3 m; AS capacità magiche; QS qualità dei baatezu, riduzione del danno 30/+3, tratti degli esterni, rigenerazione 5, RI 24, evoca creature; AL LM; TS Temp +15, Rifl +15, Vol +17; For 24, Des 20, Cos 20, Int 19, Sag 20, Car 23.

Abilità e talenti: Ascoltare +15, Cercare +9, Comunicazione Segreta +26, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +12, Conoscenze (locali) +14, Conoscenze (nobiltà e regalità) +23, Conoscenze (piani) +13, Conoscenze (storia) +14, Diplomazia +29, Intimidire +8, Nascondersi +1, Osservare +19, Percepire Inganni +24, Raccogliere Informazioni +12, Raggiare +25, Sapienza Magica +19; Iniziativa Migliorata, Lingua Oscura, Maestria, Schivare, Volontà di Ferro.

Capacità magiche: A volontà - *animare morti, aura sacri-lega, autometamorfofi, blasfemia, blocca persone, cerchio magico contro il bene, charme sui mostri, creare non morti, dissacrare, dissolvi magie, immagine maggiore, individuazione del bene, individuazione del magico, invisibilità migliorata, pirotecnica, produrre fiamma, profanare, rivela locazioni, suggestione, teletrasporto senza errore (su se stesso più 22,5 kg di equipaggiamento), visione del vero; 1 volta al giorno - desiderio limitato, regressione mentale. 17° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo.*

Tratti dei baatezu: Martinet può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, è in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*. Martinet è immune al fuoco e al veleno, possiede resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

Tratti degli esterni: Martinet non può essere rianimato o fatto risorgere.

Rigenerazione (Str): Martinet subisce danni normali dalle armi sacre e benedette con un potenziamento di almeno +3.

Evoca creature (Mag): Una volta per round, Martinet può evocare automaticamente un mephit del fuoco legale malvagio o un imp (che usa come messaggeri). Per una volta al giorno, può tentare di evocare 1 diavolo della fossa (55% di probabilità di successo).

Proprietà: Bastone ferrato della paralisi+3 (il tocco trasmette un effetto di blocca persone; Volontà CD 13 nega).



Questo capitolo comprende una raccolta di vari mostri malvagi: sicuramente molti demoni e diavoli, ma anche vari non morti e creature di altro genere, adatte ad essere inserite in qualsiasi campagna. Alla fine del capitolo vengono descritti tre nuovi archetipi: creature d'ossa, cadaveriche e corrotte, che consentiranno al DM di creare particolari versioni malvagie delle normali creature.

DEMONE

I demoni sono una razza di creature originarie dell'Abisso, un piano di eterno caos e malvagità. Sono i più violenti, avidi, volubili e perversi degli immondi. Molti demoni, scontenti della loro iniquità, godono nel tentare i mortali per farli diventare tanto depravati quanto loro. Tra quelli che seguono, il demone d'ombra è il più interessato a questo genere di attività. I tanar'ri costituiscono il gruppo più numeroso e variegato di tutti i demoni, e sono gli indiscussi padroni dell'Abisso. Ma esiste una miriade sconfinata di demoni di ogni forma, e nessuno li ha mai catalogati tutti. Eccetto dove altrimenti indicato, i demoni parlano Abissale, Celestiale e Draconico.

COMBATTIMENTO

I demoni sono l'incarnazione vivente della ferocia e attaccano qualsiasi creatura, addirittura anche altri demoni, solo per il piacere di farlo. Traggono piacere dal terrorizzare le loro vittime prima di ucciderle e spesso ne divorano i resti. Molti demoni sono in grado di generare oscurità con la quale spesso avvolgono i loro nemici prima di scendere in battaglia. Tutti i demoni condividono le seguenti capacità:

Tratti degli esterni: Un demone è dotato di scurovisione (raggio 18 metri). Non può essere rianimato o fatto risorgere.
Tratti dei tanar'ri: Un demone può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che sia in grado di parlare un linguaggio e che si trovi a meno di 30 metri. È immune all'elettricità e ai veleni e possiede resistenza all'acido 20, resistenza al freddo 20 e resistenza al fuoco 20.

Evoca tanar'ri (Mag): Tutti i tanar'ri sono dotati della capacità di evocare altri tanar'ri in loro aiuto. Questa capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* del livello appropriato, con la differenza che ha una probabilità limitata di successo. Si tira un d% e si determina il risultato facendo riferimento alla probabilità di successo indicato. Se il tiro viene fallito, nessun tanar'ri risponde all'evocazione. I tanar'ri evocati tornano automaticamente da dove sono venuti dopo 1 ora. Un tanar'ri appena evocato non può usare la sua capacità di evocare per almeno 1 ora. Molti tanar'ri non usano la loro capacità di evocare alla leggera, dal momento che ciò li lascia in debito delle creature evocate. In genere, ne fanno uso soltanto quando è necessario per salvarsi la vita.

MANE

I mane, formati direttamente dalle anime delle creature malvagie inviate nell'Abisso per l'eternità, sono i demoni di grado più basso, inferiori perfino ai dretch. Non dispongono di alcuna capacità magica e sono quasi del tutto privi di volontà propria. Agiscono più come bestie selvatiche che altro.

	<u>Mane (Tanar'ri)</u> Esterno Piccolo (Caotico, Malvagio)	<u>Rutterkin (Tanar'ri)</u> Esterno Medio (Caotico, Malvagio)	<u>Bar-Igura (Tanar'ri)</u> Esterno Medio (Caotico, Malvagio)
Dadi Vita:	1d8 (4 pf)	5d8+10 (32 pf)	6d8+18 (45 pf)
Iniziativa:	+0	+2	+4
Velocità:	6 m	6 m	12 m, scalare 6 m
CA:	14 (+1 taglia, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14	18 (+2 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16	22 (+4 Des, +8 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 18
Attacchi:	2 artigli +2 mischia e morso +0 mischia	Doppia ascia +5 mischia e doppia ascia +5 mischia o 2 artigli +7 mischia	2 artigli +10 mischia e morso +5 mischia
Danni:	Artiglio 1d3, morso 1d4	Doppia ascia 1d8+2/x3 (primaria), doppia ascia 1d8+1/x3 (secondaria), artiglio 1d6+2	Artiglio 1d6+4, morso 1d8+2
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	—	Capacità magiche	Balzo, capacità magiche
Qualità speciali:	Vapori acidi, Riduzione del danno 5/+1, tratti degli esterni, tratti dei tanar'ri	Riduzione del danno 5/argento, tratti degli esterni, RI 14, evoca tanar'ri, tratti dei tanar'ri	Riduzione del danno 10/+1, tratti degli esterni, RI 16, evoca tanar'ri, teletrasporto senza errore, tratti dei tanar'ri
Tiri salvezza:	Temp +2, Rifl +2, Vol -2	Temp +6, Rifl +6, Vol +5	Temp +8, Rifl +9, Vol +7
Caratteristiche:	For 10, Des 10, Cos 10, Int 3, Sag 3, Car 3	For 14, Des 15, Cos 14, Int 9, Sag 12, Car 10	For 18, Des 19, Cos 16, Int 13, Sag 14, Car 12
Abilità:	Saltare +2, Scalare +2	Acrobazia +8, Ascoltare +5, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +6, Osservare +5, Saltare +10, Scalare +8	Acrobazia +14, Ascoltare +5, Camuffare +4, Equilibrio +11, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +17, Osservare +7, Saltare +25, Scalare +12 Mobilità, Schivare
Talenti:	Multiattacco	Ambidestria, Combattere con Due Armi	
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, sciame (6-15), o orda (10-100)	Solitario o banda (3-10)	Solitario, coppia o banda (3-11)
Grado di Sfida:	1	3	5
Tesoro:	Nessuno	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	2-6 DV (Piccolo)	6-10 DV (Medio); 11-15 DV (Grande)	7-12 DV (Medio); 13-18 DV (Grande)

I mane sono umanoidi alti 90 cm la cui pelle è pallida, rigonfia e infestata dai vermi. I loro occhi bianchi non rivelano alcun barlume di volontà, ma i loro artigli e i loro denti aguzzi tradiscono la loro natura ferale.

I mane non sono in grado di parlare ma possono capire i concetti più semplici, in qualsiasi linguaggio vengano espressi (un effetto collaterale della loro telepatia da tanar'ri limitata).

Combattimento

I mane sono per lo più privi di discernimento, e sono spinti soltanto dalla furia e dalla sete di sangue. Obbediscono ai loro padroni e si gettano in battaglia incuranti del pericolo, ma sono lenti, stupidi e quasi del tutto inefficaci in combattimento. Sono molto deboli, ma possono sopraffare i loro avversari superandoli in numero.

Vapori acidi (Str): Quando un mane viene ucciso, si dissolve in una nube di vapori tossici. Chiunque si trovi entro 3 metri dal mane ucciso deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20), altrimenti subisce 1d6 danni da acido.

RUTTERKIN

I rutterkin, creature rozze, brutali e animalesche, capiscono soltanto il linguaggio della forza bruta. Questi demoni tricotanti sono meschini e crudeli. Sono intrappolati in una

vita di dolore eterno, e riescono a ignorare la loro felicità solo quando infliggono violenza. Vagano per l'Abisso in piccole bande, evitando le creature più potenti e dando la caccia a quelle più deboli (o anche a una creatura potente solitaria, se possono attaccarla in gruppo). Questi demoni vengono considerati dei reietti anche dagli altri abitanti dell'Abisso. Tra tutti gli altri demoni, soltanto i chasme li considerano loro alleati, e questo solo perché trovano i rutterkin facili da comandare e da dominare.

I rutterkin sono i disastrosi risultati delle energie empie e caotiche che percorrono l'Abisso, generati da un processo non troppo dissimile da quello di un tocco sfigurante. In quanto tali, sono sempre in preda al dolore e spesso ululano e gemono, contorcendosi dolorosamente man mano che i loro corpi corrotti mutano senza alcuna regola e senza alcun motivo. Le forme che i rutterkin sono costretti ad assumere non sono sempre le più efficienti, e il 10% delle volte accade che il rutterkin incontrato sia talmente deforme che un suo braccio non funzioni, o sia zoppo al punto da dover ridurre la sua velocità di 3 metri.

Queste creature contorte e malfermi, alte da 1,5 a 2,1 metri, spesso camminano gobbe e in modo zoppicante o irregolare. Dai loro teschi spuntano bozze aguzze, i loro occhi sono piccoli e malsani e le loro fattezze sono asimmetriche e deformate. La loro pelle verdastra, viola o blu, è maculata

e quasi del tutto priva di peli. Non esistono due rutterkin uguali l'uno all'altro.

Combattimento

I rutterkin preferiscono usare le armi, e alcuni di loro indossano anche delle armature. Per lo più usano doppie asce, ma a volte qualcuno di loro impugna una spada lunga con una lama seghettata (che solitamente usa assieme a uno scudo) o una delle armi sotto descritte. Rispetto agli altri demoni, i rutterkin dispongono di poche capacità magiche o soprannaturali, e difficilmente riescono a pensare a un modo utile o creativo di utilizzare tali capacità.

Capacità magiche: A volontà - *incuti paura, oscurità, telecinesi*; 1 volta al giorno - *dissacrare*. 6° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo.

Evoca tanar'ri (Mag): Per una volta al giorno, un rutterkin può tentare di evocare 1 rutterkin con una probabilità di successo del 35% o un chasme con una probabilità di successo del 10%.

Armi dei rutterkin

La doppia ascia dei rutterkin fa uso delle stesse statistiche di una doppia ascia orchesca. Inoltre, un rutterkin può utilizzare uno snap-tong o una lama a tre braccia.

Snap-tong: Molti rutterkin portano quest'arma esotica Grande al posto della doppia ascia. Uno snap-tong infligge 2d6 danni perforanti, minaccia un colpo critico solo con un 20 e infligge danni raddoppiati in caso di colpo critico. Se colui che lo impugna colpisce un avversario di taglia da Piccola a Grande, può tentare di entra-

re in lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se chi lo impugna riesce a trattenere l'avversario, lo snap-tong afferra l'avversario e infligge 2d6 danni ad ogni round in cui mantiene la presa. Tutti i rutterkin sono competenti nell'uso di quest'arma.

Lama a tre braccia: Questa arma esotica a distanza è un cuneo a tre lame largo circa 30 cm che viene lanciato da uno strumento simile a una fionda. Ha un incremento di gittata paria 6 metri e infligge 1d10 danni taglienti. Minaccia un colpo critico solo con un 20 e infligge danni raddoppiati in caso di colpo critico. Tutti i rutterkin sono competenti nell'uso di quest'arma.

BAR-LGURA

I bar-kgura, noti anche come demoni saltatori, assomigliano a gorilla nerboruti. Tale aspetto, tuttavia, è fuorviante, perché sebbene assomiglino a degli oranghi e si muovano come loro sono creature intelligenti e usano le loro capacità magiche in modo ingegnoso.

I bar-kgura si rivelano ottimi esploratori e lottatori. La vista di una dozzina di questi mostri bestiali che avanzano a grandi balzi può fiaccare il morale anche del nemico più arido. I bar-kgura preferiscono agire in piccoli branchi. A differenza di molti demoni, i bar-kgura non vogliono avere fra i piedi nessun demone inferiore. Non amano tiranneggiare dretch e mane come fanno invece i rutterkin. Anzi, pensano che i demoni minori siano soltanto loro d'intralcio.

Un bar-kgura è alto da 1,5 a 1,8 metri, ed è ricoperto di pelo marrone-rossastro, ma è anche in grado di cambiare colore. Il suo muso è quello di un gorilla e le sue braccia sono lunghe e robuste, mentre le zampe posteriori sono tozze e corte, ma comunque possenti. I bar-kgura solitamente camminano su tutti e quattro gli arti, ma possono anche ergersi in piedi sulle zampe posteriori. Alcuni impugnano armi e indossano vestiti o armature umanoidi.

Combattimento

I bar-kgura amano tendere imboscate e cogliere i loro avversari di sorpresa. Scendono in combattimento con un balzo e tentano di strangolare gli avversari con i loro arti possenti. Se superano in numero i loro avversari, alcuni demoni afferrano e immobilizzano i nemici mentre altri li lacerano con i loro possenti artigli.

Molte delle loro capacità magiche e soprannaturali si rivelano utili per prendere di sorpresa i loro avversari. A differenza di molti altri demoni, la capacità di teletrasporto dei bar-kgura non è limitata a loro stessi, quindi i bar-kgura spesso

W&A 2002 usano questa capacità per afferrare gli avver-



	Babau (Tanar'ri) Esterno Medio (Caotico, Malvagio)	Demone d'ombra (Tanar'ri) Esterno Medio (Caotico, Incorporeo, Malvagio)	Chasme (Tanar'ri) Esterno Grande (Caotico, Malvagio)
Dadi Vita:	7d8+28 (59 pf)	10d8 (45 pf)	9d8+36 (76 pf)
Iniziativa:	+2	+11	+3
Velocità:	9 m	volare 12 m (perfetta)	9 m, volare 15 m (perfetta)
CA:	25 (+2 Des, +14 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 24	22 (+7 Des, +5 deviazione), contatto 22, colto alla sprovvista 15	26 (-1 taglia, +3 Des, +14 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 23
Attacchi:	Ascia grande +12/+7 mischia e morso +7 mischia, o 2 artigli +12 mischia e morso +7 mischia	2 artigli +17 contatto in mischia	2 artigli +12 mischia e morso +10 mischia e incornata +10 mischia
Danni:	Ascia grande 1d12+7/x3, morso 1d6+2, artiglio 1d6+5	Artigli 1d6 infami	Artiglio 1d8+4, morso 1d6+2, incornata 1d6+2
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Attacco furtivo +2d6, capacità magiche, sguardo di debolezza	Afferrare migliorato, balzo, speroni, capacità magiche	Ronzare, aura di paura, capacità magiche, ferimento
Qualità speciali:	Riduzione del danno 5/+1, fanghiglia protettiva, tratti degli esterni, <i>evoca tanar'ri</i> , tratti dei tanar'ri	Incantamento dell'oscurità artigli laceranti, immunità, sottotipo incorporeo, impotenza nella luce, tratti degli esterni	Riduzione del danno 20/+2, tratti degli esterni, RI 23, <i>evoca tanar'ri</i> , tratti dei tanar'ri
Tiri salvezza:	Temp +9, Rifl +6, Vol +6	Temp +7, Rifl +16, Vol +10	Temp +10, Rifl +9, Vol +8
Caratteristiche:	For 21, Des 12, Cos 18, Int 14, Sag 13, Car 16	For -, Des 24, Cos 10, Int 17, Sag 17, Car 20	For 19, Des 16, Cos 18, Int 14, Sag 14, Car 14
Abilità:	Artista della Fuga +6, Ascoltare +14, Camuffare +13, Cercare +15, Disattivare Congegni +12, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Scalare +15, Scassinare Serrature +11, Svuotare Tasche +6	Ascoltare +16, Cercare +16, Concentrazione +10, Conoscenze (arcane) +16, Conoscenze (piani) +11, Diplomazia +12, Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +30*, Osservare +15, Raggiare +15	Ascoltare +14, Cercare +14, Concentrazione +16, Intimidire +14, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +11, Orientamento +8, Osservare +14
Talenti:	Attacco Poderoso, Incalzare	Iniziativa Migliorata, Maestria, Riflessi Fulminei	Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Multiattacco,
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario o banda (3-6)	Solitario	Solitario, coppia, banda (3-4) o squadra (6-10)
Grado di Sfida:	7	8	10
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Standard
Allineamento:	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	8-14 DV (Grande); 15-21 DV (Enorme)	11-15 DV (Medio); 16-20 DV (Grande)	10-18 DV (Grande)

sari e teletrasportarli fino a una prigione o a una caverna sotterranea, lasciandoli laggiù per tutto il tempo necessario.

Balzo (Str): Se un bar-Igura carica, può effettuare un attacco completo anche se si è mosso.

Capacità magiche: A volontà - *dissolvi magie, incuti paura, oscurità, telecinesi, vedere invisibilità*; 2 volte al giorno - *cambiare sembianze, invisibilità, immagine maggiore*. 6° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo.

Teletrasporto senza errore (Sop): Un bar-Igura può usare questa capacità a volontà, con le stesse modalità dell'incantesimo, portando fino a 90 kg di peso con sé. I bar-Igura possono usare questa capacità anche mentre sono in lotta con un individuo (bonus di lotta +10), ma l'avversario deve prima essere immobilizzato.

Evoca tanar'ri (Mag): Per una volta al giorno, un bar-Igura può tentare di evocare un altro bar-Igura con una probabilità di successo del 35%.

Abilità: La pelle di un bar-Igura può cambiare colore, consentendo al demone di mescolarsi all'ambiente circostante come un camaleonte e di conferire un bonus razziale +4 alle prove di Nascondersi. Un bar-Igura riceve anche un bonus razziale di +10 alle prove di Saltare.

BABAU

I babau sono potenti assassini, capaci di colpire con improvvisa ferocia. Sono creature infide e prudenti, che progettano sempre in anticipo e meticolosamente le loro mosse in battaglia... per assicurarsi di non dover mai affrontare

uno scontro ad armi pari. Quasi tutti i signori dei demoni hanno qualche babau che utilizzano come sicari, spie e assassini. A volte lavorano assieme ai succubi.

I babau sono alti e scarni, simili a dei lunghi scheletri ricoperti di pelle nera lucida. Dalla loro nuca spunta un insolito corno ricurvo. I loro pori secernono una sostanza rossastra densa e pastosa che ricopre la loro carne. Le loro orecchie sono appuntite e la loro bocca è una fila di zanne acuminate.

Combattimento

I babau sono astuti e subdoli. Attaccano prima l'avversario più potente, nella speranza di eliminare la vera minaccia, e poi affrontano il resto dei nemici. Anche se possono usare i loro artigli in combattimento, i babau preferiscono usare le armi, e se possibile, quelle a due mani.

Attacco furtivo (Str): Un babau può effettuare un attacco furtivo come un ladro, infliggendo +2d6 danni quando all'avversario viene negato il suo bonus di Destrezza, o quando il babau lo attacca ai fianchi.

Capacità magiche: A volontà - *dissacrare, dissolvi magie, incuti paura, oscurità, telecinesi, teletrasporto senza errore* (su se stesso più 22,5 kg di equipaggiamento), *vedere invisibilità, volare*; 1 volta al giorno - *agonia, autometamorfosi*. 7° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

Sguardo di debolezza (Sop): Un babau può usare un attacco con lo sguardo che infligge 1d3 danni alla Forza a qualsiasi creatura che fallisca il proprio tiro salvezza sulla Tempra (CD 16).

Fanghiglia protettiva (Str): A causa della fanghiglia gelatinosa e viscida che ricopre la sua pelle, un babau subisce danni dimezzati dalle armi taglienti e perforanti. Inoltre, ogni arma che mette a segno un colpo viene corrotta e rovinata dal contatto con la sostanza.

Un'arma magica dovrà superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 17), altrimenti verrà corrotta e rovinata. La carne scoperta che entra in contatto con la fanghiglia (in caso di un attacco senz'armi o di lotta) subisce automaticamente 1d6 danni da acido per round o ad ogni colpo.

Evoca tanar'ri (Mag): Per una volta al giorno, un babau può tentare di evocare un altro babau con una probabilità di successo del 40%.

Abilità: I babau beneficiano di un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

DEMONE D'OMBRA

I demoni d'ombra sono abitanti dell'Abisso privi di forma corporea, fatti della sostanza maligna stessa del piano. Planano e volano ovunque a grande velocità e con un'agilità soprannaturale, e spesso vengono scambiati per ombre non morte. Hanno l'aspetto di umanoidi alti, scarni e spigolosi dotati di ali da pipistrello.

I demoni d'ombra, come le streghe notturne e poche altre creature che vivono sui Piani Inferiori, sono dediti al commercio delle anime. Usano la loro capacità di *giara magica* per intrappolare le anime e venderle o scambiarle con gli immondi più potenti. Sul Piano Materiale, i demoni d'ombra a volte fungono da consiglieri o assistenti a qualche creatura malvagia di grande potere: un drago, un re malvagio, un potente demonologo o un nemico simile. I demoni d'ombra in genere servono bene i loro padroni, specialmente se riescono ad acquisire molte anime nel farlo. E se le anime sono malvagie, tanto meglio. I demoni d'ombra sono anche molto interessati a tentare e corrompere i mortali. E, se al momento della sua morte riescono ad impossessarsi anche dell'anima del loro padrone, tanto meglio.

I demoni d'ombra a volte si mettono direttamente al servizio di signori dei demoni, ma difficilmente interagiscono con i tanar'ri o con altri demoni.

Combattimento

I demoni d'ombra adottano una strategia molto diretta in combattimento: fanno piombare il campo di battaglia nell'oscurità, e poi fanno a pezzi gli avversari con i loro artigli neri.

Afferrare migliorato (Str): Se un demone d'ombra colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con entrambi i suoi attacchi con gli artigli, infligge danni normali e può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +17). Se mette a segno entrambi gli attacchi con gli artigli, può anche infliggere danni da speroni nello stesso round. Il de-



mone d'ombra può scegliere di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare gli artigli per bloccare l'avversario (penalità di -20 alle prove di lotta, ma il demone d'ombra non viene considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta effettuata nei round successivi infligge automaticamente entrambi i danni da artigli.

Balzo (Str): Se un demone d'ombra si tuffa o salta addosso a un avversario nel primo round di combattimento, può effettuare un attacco completo (compreso un tentativo di usare gli speroni, vedi sotto) anche se si è mosso.

Speroni (Str): In un qualsiasi round in cui un demone d'ombra riesca a trattenere un avversario (vedi afferrare migliorato, sopra), può effettuare due attacchi con gli speroni (+17 di contatto in mischia) con le sue zampe posteriori, infliggendo 1d6 danni ciascuno. Il demone d'ombra può anche tentare di attaccare con gli speroni quando effettua un balzo su un avversario.

Capacità magiche: A volontà: *oscurità*; 1 volta al giorno - *oscurità dannata*, *oscurità profonda*; 1 volta alla settimana - *giara magica*. 10° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

Incantamento dell'oscurità (Str): Il potere dei demoni d'ombra aumenta quando i demoni si trovano nell'oscurità totale. Acquisiscono un bonus di potenziamento +4 alla CA, al tiro per colpire, ai tiri dei danni, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica in tali condizioni.

Artigli laceranti (Sop): Quando l'artiglio di un demone d'ombra tocca la carne, l'artiglio diventa corporeo, consentendo alla creatura di attaccare con gli artigli, con gli speroni e anche di entrare in lotta con gli avversari, ignorando però la loro armatura. Gli attacchi con gli artigli e con gli speroni dei demoni d'ombra vengono quindi effettuati come attacchi a contatto. Le creature prive di carne, come ad esempio alcuni costrutti, sono immuni agli attacchi di un demone d'ombra. Quegli avversari corporei che tentano di entrare in lotta con il demone d'ombra possono solo tentare di scappare; non possono infliggere danni o immobilizzare in lotta. Tutti i danni inferti dagli artigli di un demone d'ombra sono danni infami (vedi "Danni infami" nel Capitolo 2).

Immunità (Sop): Un demone d'ombra è immune al fuoco, al freddo e all'elettricità, oltre che agli effetti di influenza mentale, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non è soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai danni alle caratteristiche, al risucchio di energia o alla morte per danno massiccio.

Sottotipo incorporeo: Un demone d'ombra può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o superiori, dagli incantesimi, dalle capacità magiche e dalle capacità soprannaturali. La creatura ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea, fatta eccezione per gli attacchi di forza o gli attacchi effettuati con armi del tocco fantasma. Un demone d'ombra può attraversare gli oggetti solidi, ma non gli effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano le armature naturali, le armature, gli scudi, mentre i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente su di loro. Un demone d'ombra si muove sempre silenziosamente e non può essere udito attraverso prove di Ascoltare, se non lo desidera.

Impotenza nella luce (Str): Un demone d'ombra viene prosciugato se esposto alla luce forte (come ad esempio la luce del sole) e ne fugge appena possibile. Finché il demone si trova sotto luce forte, subisce una penalità di -4 alla CA, al tiro per colpire, ai tiri per i danni, alle abilità e alle prove di caratteristica.

Abilità: Un demone d'ombra riceve un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi.

CHASME

I chasme sono demoni disgustosi dall'aspetto di mosche gigantesche. Sono esperti di punizioni e di torture, e a volte raggiungono posizioni di grande potere e influenza nell'Abisso. Se sono al servizio di un signore dei demoni, i chasme fungono da supervisori e si preoccupano che gli altri demoni al servizio dei loro signori svolgano i compiti a loro assegnati (un'impresa che può essere realizzata con successo solo attraverso le punizioni e le intimidazioni). In altri casi, tuttavia, i chasme si costruiscono una piccola nicchia per se stessi e si comportano come piccoli signori dei demoni, comandando alcuni demoni minori come i rutterkin e i dretch. Tradizionalmente, i chasme detestano i succubi e li uccidono ogni volta che ne hanno l'opportunità. Odiano anche i vrock, che considerano dei rivali. Temono e obbediscono ad altri demoni più potenti come ad esempio gli hezrou e i glabrezu.

I chasme assomigliano a mosche gigantesche con dei ciuffi di pelo che spuntano dalla loro spessa carne da insettoide; possiedono grosse ali ronzanti e sei arti, due dei quali assomigliano a lunghe e sottili braccia umane. Le loro teste sono vagamente umane, anche se mostruose e sproporzionate, e con un corno duro e uncinato là dove in un umanoide si troverebbe il naso.

Combattimento

I chasme amano tormentare i loro avversari prima di ucciderli. Quindi spesso li affliggono con *contagio*, *ondata di afflizione* o *piaga degli insetti* prima di sferrare il colpo di grazia.

Ronzare (Sop): Come azione di round completo, un chasme può battere le ali per creare un ronzio assordante nel raggio di 18 metri. Ogni creatura in quest'area deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16), altrimenti cadrà addormentato per 2d10 round. Non esiste alcun limite di Dadi Vita a questo effetto. Questa capacità funziona, sotto ogni altro aspetto, come l'incantesimo *sonno*. I demoni e le creature immuni agli effetti di *sonno* (come gli elfi) sono immuni a questo effetto.

Aura di paura (Sop): Come azione gratuita, un chasme può creare un'aura di paura nel raggio di 1,5 metri. L'effetto è identico sotto ogni altro aspetto all'incantesimo *paura* (10° livello dell'incantatore; Volontà CD 16 nega). Se il tiro salvezza viene superato, quella creatura non potrà di nuovo essere influenzata dall'aura di paura di quel chasme per 24 ore.

Capacità magiche: A volontà - *contagio*, *dissacrare*, *dissolvi magie*, *individuazione del bene*, *ondata di afflizione*, *oscurità*, *piaga degli insetti*, *protezione dal bene*, *raggio di indebolimento*, *telecinesi*, *teletrasporto senza errore* (su se stesso più 22,5 kg di equipaggiamento), *vedere invisibilità*, *volare*; 1 volta al giorno - *aura sacrilega*, *cerchio di nausea*. 10° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo.

Ferimento (Str): Una ferita inferta dall'attacco di un chasme provoca 1 ulteriore danno aggiuntivo ad ogni round successivo. Ferite multiple generate da attacchi multipli provocano un sanguinamento cumulativo (due ferite ingliggono 2 danni per round, e così via). Il sanguinamento può essere fermato solo superando una prova di Guarire (CD 10), o con l'applicazione di un incantesimo *curare* o di un altro incantesimo di guarigione (*guarigione*, *cerchio di guarigione* o altri simili).

Evoca tanar'ri (Mag): Per una volta al giorno, un chasme può tentare di evocare 1d4 rutterkin o 1 chasme con una probabilità di successo del 40%.

DIABOLO

I diavoli sono immondi originari dei Nove Inferi. I più numerosi sono i baatezu, famigerati per la loro forza, l'indole malvagia e la spietata efficienza gerarchica. I baatezu sono suddivisi in un rigido sistema di caste, in cui l'autorità discende non soltanto dal potere, ma anche dal rango. I diavoli, con la corruzione dei mortali, sono per lo più impegnati ad estendere la loro influenza a tutti i piani. I baatezu che perseguono questo obiettivo sono di solito premiati con l'avanzamento nella gerarchia.

COMBATTIMENTO

I diavoli amano fare i prepotenti con quelli più deboli di loro e in genere attaccano le creature buone soltanto per ottenere un trofeo. Molti diavoli sono circondati da un'aura di paura, che usano per dividere i gruppi più forti e sconfiggere i nemici uno alla volta. I baatezu usano anche i loro poteri illusori per ingannare e confondere quanti più nemici possibile. Uno dei trucchi preferiti è creare rinforzi illusori; i nemici non hanno mai la certezza che la minaccia sia solo una finzione e non veri diavoli evocati pronti a gettarsi nella mischia.

Tutti i diavoli condividono i tratti seguenti.

Tratti degli esterni: I diavoli sono dotati di scurovisione (raggio 18 metri). Non possono essere animati o fatti risorgere.

Inoltre, tutti i baatezu possiedono le seguenti capacità comuni, a meno che non venga specificato diversamente.

Evoca baatezu (Mag): Molti baatezu sono dotati della capacità di evocare altri baatezu in loro aiuto. Questa capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* del livello appropriato, con la differenza che ha una probabilità limitata di successo. Si tira un d% e si determina il risultato facendo

riferimento alla probabilità di successo indicato. Se il tiro viene fallito, nessun baatezu risponde all'evocazione. Le creature evocate tornano automaticamente da dove sono venute dopo 1 ora. Un baatezu appena evocato non può usare la sua capacità di evocare per almeno 1 ora. Molti baatezu non usano la loro capacità di evocare alla leggera, dal momento che ciò li lascia in debito delle creature evocate. In genere, ne fanno uso soltanto quando è necessario per salvarsi la vita.

Tratti dei baatezu: Laddove non viene specificato diversamente, un baatezu può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, è in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*. Un baatezu è immune al fuoco e al veleno, possiede resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

KOCRACHON

I kocrachon sono torturatori diabolici. Quando i dannati vengono inviati negli inferi e al loro tormento eterno, spesso tocca agli insettoidi kocrachon svolgere questo perverso e terrificante compito... e loro sono ben contenti di farlo. Questi diavoli solitamente frequentano le più spaventose cittadelle infernali, al servizio di qualche baatezu di alto rango. Il solo Dispater fa uso di oltre mille kocrachon a Dis.

I kocrachon possiedono un carapace violaceo o nerobluastro, simile a quello di un insetto, e dal loro muso si protende una proboscide lunga e stretta. Le loro teste sono piccole, mentre le loro gambe sono lunghe e sottili, e terminano con artigli adatti a impugnare bisturi e altri orribili strumenti di tortura.

I kocrachon parlano Infernale, Celestiale, Comune e Draconico.

Kocrachon (Baatezu) Esterno Medio (Legale, Malvagio)

Dadi Vita:	6d8+6 (33 pf)
Iniziativa:	+8
Velocità:	9 m, volare 18 m (normale)
CA:	20 (+4 Des, +6 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 16
Attacchi:	Morso +9 mischia e 2 artigli +4 mischia e pungiglione della coda +31 mischia
Danni:	Morso 1d6+3, artiglio 1d4+1 2d6+7 più veleno
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Malattia, capacità magiche
Qualità speciali:	Tratti dei baatezu, riduzione del danno 15/+1, sadismo, RI 17, <i>evoca baatezu</i>
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +9, Vol +7
Caratteristiche:	For 16, Des 19, Cos 13, Int 17, Sag 14, Car 16
Abilità:	Ascoltare +10, Cercare +9, Diplomazia +5, Guarire +11, Intimidire +12, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +13, Osservare +8, Raggirare +12, Saltare +9
Talenti:	Iniziativa Migliorata, Schivare

Ghargatula (Baatezu) Esterno Enorme (Legale, Malvagio)

Dadi Vita:	24d8+288 (396 pf)
Iniziativa:	+4
Velocità:	15 m
CA:	20 (-2 taglia, +2 Des, +9 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 18
Attacchi:	Morso +36 mischia e 2 artigli +31 mischia
Danni:	Morso 5d8+14, artiglio 3d6+7, pungiglione della coda
Faccia/Portata:	3 m per 3 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Afferrare migliorato, veleno, inghiottire
Qualità speciali:	Tratti dei baatezu, riduzione del danno 25/+2, rigenerazione 10, RI 25, <i>evoca baatezu</i>
Tiri salvezza:	Temp +26, Rifl +16, Vol +16
Caratteristiche:	For 39, Des 14, Cos 35, Int 7, Sag 11, Car 10
Abilità:	Ascoltare +24, Intimidire +24, Muoversi Silenziosamente +26, Osservare +24, Saltare +38, Scalare +38,
Talenti:	Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o squadra (3-6)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 7-9 DV (Medio); 10-12 DV (Grande)

Qualsiasi terreno e sotterraneo

Solitario

16

Nessuno

Sempre legale malvagio

25-36 DV (Enorme)

Combattimento

I kocrachon odiano il combattimento diretto, ma amano infliggere dolore sulle vittime indifese, possibilmente in modo lento e meticoloso. Se i kocrachon devono combattere, usano le loro capacità magiche al meglio delle loro possibilità.

Malattia (Str): Qualsiasi creatura colpita dal morso di un kocrachon deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14), altrimenti contrarrà i brividi diabolici. Il periodo di incubazione è di 1d4 giorni e la malattia infligge 1d6 danni alla Forza. La vittima deve superare tre tiri salvezza sulla Tempra consecutivamente per guarire (vedi la sezione sulle malattie nella Guida del DUNGEON MASTER).

Capacità magiche: A volontà - *agonia, animare morti, arto avvizzito, cerchio magico contro il bene, cura ferite moderate, dissacrare, dissolvi magie, dolore liquido, immagine maggiore, individuazione del bene, individuazione del magico, ondata di afflizione, pena, suggestione, teletrasporto senza errore* (su se stesso più 22,5 kg di equipaggiamento); 1 volta al giorno - *blasfemia*. 12° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

Tratti dei baatezu: Un kocrachon può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, è in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*. Un kocrachon è immune al fuoco e al veleno, possiede resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

Sadismo: Per ogni 10 danni che infligge in un round, un kocrachon acquisisce un bonus di fortuna +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove durante il round successivo.

Evoca baatezu (Mag): Per due volte al giorno, un kocrachon può evocare automaticamente 1 kocrachon con una probabilità di successo del 40%.

GHARGATULA

Queste terrificanti creature, spesso scambiate per dinosauri immondi, vagano per gli strati più caldi degli inferi uccidendo qualsiasi cosa che si muova (anche gli altri diavoli), oppure vengono utilizzati come guardiani nei palazzi e nelle cattedrali più importanti di quel piano oscuro.

Un ghargatula è alto 7,5 metri e ha una coda lunga 4,5 metri. È dotato di artigli terrificanti e la sua coda termina con un letale pungiglione nero velenoso... ma le gigantesche fauci del ghargatula sono la sua caratteristica più straordinaria. Le fauci rivelano varie file di denti grandi quanto un pugnale o una spada corta e sono in grado di divorare un umano in un sol boccone. La pelle del ghargatula è dura, oscura e screpolata, come il terreno desolato delle distese infernali in cui vivono.

I ghargatula parlano l'Infernale.

Combattimento

I ghargatula non possiedono le capacità magiche tipiche degli altri baatezu, se si eccettua una debole possibilità di evocazione. Sono tuttavia combattenti estremamente feroci e temerari, che usano le loro terribili armi naturali con grande efficacia.

Afferrare migliorato (Str): Se un ghargatula colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con un attacco con un morso, infligge danni normali e può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +46). Se afferra con successo l'avversario che è in grado di inghiottire, può farlo (vedi sotto) nel round successivo. Il ghargatula può scegliere di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare le

fauci per bloccare l'avversario (penalità di -20 alle prove di lotta, ma il ghargatula non viene considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta effettuata nei round successivi infligge automaticamente danni da morso.

Inghiottire (Str): Un ghargatula può provare a inghiottire un avversario di taglia Media o inferiore che sia già nelle sue fauci con una prova di lotta effettuata con successo (bonus di lotta +46). La creatura inghiottita subisce 2d8+8 danni contundenti più 8 danni da acido ogni round per i succhi digestivi del ghargatula. Una creatura inghiottita può aprirsi una via di fuga con gli artigli o con un'arma tagliente Piccola o Minuscola che infligga 25 danni allo stomaco (CA 20). All'uscita della creatura, una contrazione muscolare richiude lo squarcio; un altro avversario inghiottito dovrà aprirsi la strada da sé. Lo stomaco di un ghargatula può contenere 2 avversari Medi, 8 Piccoli, 32 Minuscoli, 128 Minuti o più piccoli.

Veleno (Str): Un ghargatula infligge danni da veleno (Temp CD 34) ad ogni attacco con il pungiglione della coda andato a segno. Il danno iniziale e il danno secondario sono gli stessi (2d6 alla Destrezza).

Tratti dei baatezu: Un ghargatula può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, è in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*. Un ghargatula è immune al fuoco e al veleno, possiede resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

Rigenerazione (Str): Un ghargatula subisce danni normali dalle armi sacre e benedette con un potenziamento di almeno +2.

Olfatto acuto (Str): Un ghargatula può individuare i nemici in arrivo, percepire i nemici nascosti e seguire le tracce attraverso il fiuto.

Evoca baatezu (Mag): Per una volta al giorno, un ghargatula può evocare automaticamente 1 cornugon con una probabilità di successo del 25%.



OCCHIO DI PAURA E DI FIAMMA

Non morto Medio

Dadi Vita: 12d12 (78 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 9 m

CA: 22 (+2 Des, +10 naturale), contatto 12, colto alla sprovista 20

Attacchi: 2 artigli +9 mischia

Danni: Artiglio 1d4+3

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Occhio di paura, occhio di fiamma, capacità magiche

Qualità speciali: Immunità, deviare incantesimi, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +11

Caratteristiche: For 17, Des 14, Cos -, Int 18, Sag 17, Car 19

Abilità: Ascoltare +15, Concentrazione +18, Conoscenze (arcano) +14, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Osservare +14 Scalare +8

Talenti: Capacità Magica Corrotta, Capacità Magica Potenziata, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Schivare

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Gemme (vedi sotto)

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 13-18 DV (Medio); 19-24 DV (Grande)

L'occhio di paura e di fiamma è una creatura non morta creata dagli dei del caos e del male per seminare la distruzione e l'oscurità. Attraverso i loro malevoli poteri divini, le divinità usano l'anima di un pazzo caotico malvagio e la inseriscono in una forma scheletrica animata che le consenta di spostarsi e di eseguire i loro ordini. Una volta lasciato libero tra i mortali, l'occhio di paura e di fiamma ordina a tutti coloro che incontra di commettere azioni malvagie o, in alternativa, di essere distrutti. Ad esempio, un occhio di paura e di fiamma potrebbe avvicinarsi a una coppia in disparte in un bosco, ordinare alla donna di uccidere l'uomo, minacciandola di uccidere entrambi se non lo farà. Se la donna obbedisce, l'occhio la lascerà in preda al suo dolore e al suo rimorso. Se non lo fa, l'occhio di paura e di fiamma farà tutto il possibile per tenere fede alla sua minaccia.

Un occhio di paura e di fiamma indossa un mantello e un cappuccio stracciati e ha l'aspetto di una figura scheletrica con una gemma incastonata in ciascuna delle sue orbite, una rossa e una nera. Ogni gemma vale 2.000 mo ma non dispone di alcuna qualità magica, una volta che l'occhio di paura e di fiamma viene distrutto. Quando l'occhio di paura e di fiamma incontra qualcuno per la prima volta, tiene il

suo volto oscurato dal cappuccio. Quando decide di usare il potere di un occhio, rimuove il cappuccio con una mano scheletrica e scopre l'occhio in questione.

COMBATTIMENTO

Un occhio di paura e di fiamma ricorre talmente raramente ai suoi attacchi con gli artigli che molti non si rendono nemmeno conto del fatto che sia dotato di questa capacità. Usa invece le sue capacità magiche, e se queste si rivelano insufficienti per distruggere i suoi nemici, fugge.

Occhio di paura (Mag): Una volta per round, come azione gratuita, un occhio di paura e di fiamma può produrre un effetto identico a quello di un incantesimo *paura* emanato dalla sua gemma nera. 15° livello dell'incantatore; Volontà CD 17 nega.

Occhio di fiamma (Mag): Una volta ogni tre round, come azione gratuita, un occhio di paura e di fiamma può produrre una *palla di fuoco* dalla sua gemma rossa. 15° livello dell'incantatore; Riflessi CD 13 dimezza. La *palla di fuoco* infligge 10d6 danni da fuoco, più la metà di tali danni se è potenziata. Se la *palla di fuoco* è corrotta, metà del danno è sacrilego e influenza anche le creature immuni al fuoco.

Capacità magiche: A volontà - *individuazione del bene, individuazione della legge, individuazione dei pensieri, visione del vero* (incantesimo divino); 2 volte al giorno - *transizione eterea*. 15° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo.

Immunità (Str): Un occhio di paura e di fiamma è immune al freddo. Dal momento che non possiede organi interni, subisce solo metà danni dalle armi perforanti e taglienti.

Devviare incantesimi (Sop): Se un qualsiasi tipo

BS di incantesimo che influenza la visione, come ad esempio *cecità* o *parola del potere accecare* viene lanciato su un occhio di paura e di fiamma, l'incantesimo viene riflesso sull'incantatore (con lo stesso effetto dell'incantesimo *riflettere incantesimo*), che dovrà superare un tiro salvezza contro l'effetto del suo stesso incantesimo.

Resistenza allo scacciare (Str): Un occhio di paura e di fiamma viene considerato un non morto con 16 Dadi Vita ai fini di determinare l'esito dei tentativi di scacciare, intimorire, comandare e rafforzare.

Tratti dei non morti: Un occhio di paura e di fiamma è immune agli effetti di influenza mentale, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti di morte, a quelli di necromanzia e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte da danno massiccio. Un occhio di paura e di fiamma non può essere rianimato, e la resurrezione ha luogo solo se lui è consenziente. La creatura è dotata di scurovisione (raggio 18 metri).



KYTHON

Quando alcuni potenti immondi rimasero intrappolati sul Piano Materiale, tentarono di creare altri esemplari della loro specie attraverso mezzi magici. Il risultato fu un branco di piccole creature rettiloidi senza occhi che mostravano anche alcuni tratti tipici degli insetti. Crescendo, queste creature assunsero forme diverse. Nessuna si dimostrò fedele agli immondi che le avevano create, ma tutte si rivelarono profondamente malvagie. I loro creatori li chiamarono kython. A causa delle loro origini, a volte vengono chiamati demoni terrestri.

I kython si sono riprodotti rapidamente e si sono diffusi in tutto il mondo. Le loro uova sembrano pietre umide ricoperte di muco. Sembrano interessati soltanto a mangiare e a diffondere la loro razza; sono completamente privi di pietà o compassione verso le altre creature. Man mano che crescono, rispondono solo agli esemplari più potenti di loro, e i massacrati tra simili sono assai comuni tra i kython (o almeno lo sono stati finora). Col tempo, i kython potrebbero sviluppare ulteriori forme, ancora più specializzate e potenti.

I kython parlano uno strano linguaggio, un misto tra Infernale e Abissale, ma lo usano soltanto tra loro, mai con gli altri. I cuccioli non parlano, ma capiscono i comandi degli altri kython.

COMBATTIMENTO

I kython amano fare a pezzi le loro prede, anche se sono abbastanza intelligenti da far buon uso delle armi. Molti kython hanno la possibilità di utilizzare un'arma speciale.

Tratti dei kython: Tutti i kython sono privi di occhi, ma sono dotati di vista cieca entro un raggio di 18 metri. Sono tutti immuni all'acido e al freddo, possiedono resistenza al fuoco 20 e resistenza all'elettricità 20.

Armi dei kython (Str): I kython traggono le loro armi e i loro strumenti da uova simili a quelle da cui nascono i loro cuccioli. Quando un kython depone un uovo, può scegliere se dall'uovo nascerà un piccolo o un'arma organica. Se un kython usa una qualsiasi di queste armi, lo fa al posto di uno dei suoi attacchi con gli artigli (in caso di un'arma a distanza, si usa il bonus di Destrezza del kython invece del suo bonus di Forza). Sotto ogni altro aspetto, le armi sono considerate armi naturali. Soltanto i kython possono far funzionare queste armi.

Ogni kython dotato di un attacco con gli artigli ha una probabilità percentuale (specificata nel testo di descrizione della creatura) di possedere una o più armi o strumenti kython. Per

determinare le armi di cui dispone un kython, si usa la tabella seguente.

d%	Arma
01-20	Sputa-acido
21-50	Balestra di frammenti ossei
51-60	Lama d'ossa
61-70	Armatura extra
71-80	Arpione orale
81-90	Sacca di muco
91-100	Organo fase

Sputa-acido: Questa arma, da impugnare ad un braccio, effettua attacchi di contatto a distanza con un incremento di gittata di 15 metri. Coloro che vengono colpiti dal globo d'acido subiscono 3d6 danni. L'arma assomiglia vagamente a una balestra a ripetizione, anche se porta una membrana verde rigonfia attaccata sulla cima. La sputa-acido può essere usata 10 volte al giorno.

Balestra di frammenti ossei: Quest'arma assomiglia a una balestra a ripetizione fatta di membrane ossee e cartilagini. Spara un singolo osso appuntito con un incremento di gittata di 6 metri. Infligge solo 1 danno, ma è avvelenata con lo stesso veleno generato dal kython che la usa.

Lama d'ossa: Quest'arma da mischia tagliente di taglia Media viene considerata perfetta (aggiunge +1 al tiro per colpire) e infligge 1d10 danni. È color avorio, con sottili venature rosse e bluastre che percorrono i suoi lati.

Armatura extra: Il corpo del kython viene ricoperto da placche chitinee aggiuntive che aumentano di +2 il suo bonus di armatura naturale già esistente.

Arpione orale: Quest'arma, che viene attaccata al fondo della bocca di un kython, sembra un verme con una bocca simile a uno sfintere. L'arpione orale consente al kython un attacco aggiuntivo effettuato col suo bonus di attacco maggiore; può sfrecciare fuori dalla bocca ed effettuare un attacco di afferrare migliorato che infligge 1d4 danni (più il bonus di Forza del kython). Se riesce a trattenere l'avversario, lo trascina nella bocca del kython e subisce automaticamente danni da morso nello stesso round. L'arpione orale continua a trattenere l'avversario, consentendo di mettere a segno automaticamente attacchi da morso ad ogni round finché l'avversario non si libera. Il Grado di Sfida di un kython dotato di quest'arma aumenta di +1.

Sacca di muco: Questa sacca membranosa rossa e nera, piena di fluido giallastro, viene attaccata a un braccio del kython. Quando il kython mette a segno un attacco con gli artigli con quel braccio, spruzza anche del muco attraverso un tubo che collega l'artiglio alla sacca membranosa. Una creatura colpita dall'artiglio deve superare un tiro



	Cucciolo Aberrazione Piccola	Kython giovane Aberrazione Media	Kython adulto Aberrazione Media
Dadi Vita:	2d8+2 (11 pf)	6d8+14 (41 pf)	10d8+30 (75 pf)
Iniziativa:	+2	+6	+6
Velocità:	9 m	9 m	9 m
CA:	18 (+1 taglia, +2 Des, +5 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 16	20 (+2 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18	24 (+2 Des, +12 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 22
Attacchi:	Morso +3 mischia e coda +2 mischia	Morso +6 mischia e coda +4 mischia e 2 artigli +4 mischia	Morso +10 mischia e 4 artigli +9 mischia
Danni:	Morso 2d6+1, coda 1d4	Morso 2d6+2, coda 1d4+1, artiglio 1d6+1	Morso 3d6+3, artiglio 1d8+1
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Veleno	Armi dei kython, veleno	Armi dei kython, veleno
Qualità speciali:	Tratti dei kython	Tratti dei kython	Tratti dei kython
Tiri salvezza:	Temp +1, Rifl +2, Vol ++	Temp +4, Rifl +4, Vol +6	Temp +6, Rifl +5, Vol +9
Caratteristiche:	For 13, Des 15, Cos 12, Int 7, Sag 12, Car 9	For 15, Des 15, Cos 14, Int 10, Sag 13, Car 9	For 17, Des 15, Cos 16, Int 10, Sag 14, Car 11
Abilità:	Artista della Fuga +6, Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +9	Artista della Fuga +6, Ascoltare +10, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +10	Artista della Fuga +8, Ascoltare +11, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +13,
Talenti:	Arma Preferita (coda) (B), Multiattacco (B)	Iniziativa Migliorata (B), Multiattacco (B), Schivare	Arma Focalizzata (artiglio), Iniziativa Migliorata (B), Multiattacco (B), Schivare
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario o sciame (3-10)	Solitario o sciame (3-10)	Solitario o branco (2-4)
Grado di Sfida:	1	3	5
Tesoro:	Nessuno	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	3-5 DV (Piccolo)	7-9 DV (Medio) 16-20 DV (Grande)	11-15 DV (Medio);

salvezza sui Riflessi (CD 18), altrimenti rimarrà invischiata nel muco per 1d6+4 round. L'alcol riesce a rimuovere la sostanza dalla vittima. Altrimenti, non esiste alcun modo di liberarsi dalla sostanza prima che il suo effetto si esaurisca.

Organo fase: Questo piccolo bulbo carnoso viene applicato sulla fronte del kython, dove si fissa permanentemente. Consente al kython di diventare incorporeo (o di ridiventare corporeo) come azione gratuita. Il kython non può usare questa capacità soprannaturale per più di un round. Il Grado di Sfida di un kython dotato di quest'arma aumenta di +1.

Abilità e talenti: Tutti i kython possiedono Dadi Vita extra come se fossero creature Piccole.

CUCCIOLA

I kython appena usciti dall'uovo, o cuccioli, non possiedono ancora braccia funzionanti. Assomigliano invece a enormi bocche zannute e prive di occhi, col cranio coperto da un carapace e due piccole gambe che spuntano da sotto la bocca e una lunga coda simile a una frusta. Possono essere di molti colori, dal verde scuro al nero al bianco-arancione.

Combattimento

Sia il morso che il pungiglione di coda di un kython cucciolo sono velenosi.

Veleno (Str): Un kython infligge danni da veleno (Temp CD 12) ad ogni attacco con il morso o con il pungiglione della coda andato a segno. Il danno iniziale e il danno secondario sono gli stessi (1d6 danni alla Costituzione).

GIOVANE

Man mano che i kython crescono, si fanno più grossi e sviluppano un esoscheletro. Acquisiscono anche l'uso di due

braccia artigliate. Sotto ogni altro aspetto, i kython giovani sono simili ai cuccioli.

Combattimento

Il kython giovane è velenoso allo stesso modo del kython cucciolo.

Armi dei kython (Str): Ogni kython giovane ha una probabilità del 10% di possedere un'arma dei kython.

Veleno (Str): Morso o pungiglione, Temp CD 15, danni iniziali e secondari 1d6 alla Costituzione.

ADULTO

Quando i kython raggiungono l'età adulta, il loro torace si sviluppa, rendendoli più simili a degli umanoidi (anche se tendono comunque a camminare ricurvi). Quando entrano in questa fase perdono la coda, ma acquisiscono un altro paio di braccia artigliate. L'esoscheletro diventa verde, blu scuro o nero. I fluidi corporei del kython diventano meno velenosi, ma nella sua bocca nasce una nuova sacca velenosa, con un nuovo tipo di veleno.

Gli adulti fanno la guardia ai nidi e svolgono la maggior parte dei compiti richiesti dalla comunità dei kython. Molti kython rimangono in questa fase per sempre. Alcuni però si evolvono, raggiungendo una fase ulteriormente specializzata, trasformandosi in impalatori, maestri distruttori, e (in casi assai rari) in re del massacro.

Combattimento

Il kython adulto può ancora usare il suo morso velenoso, sebbene l'effetto sia diverso dal veleno dei kython più giovani.

Armi dei kython (Str): Ogni kython adulto ha una probabilità del 30% di possedere un'arma dei kython.

	Impalatore Aberrazione Media	Maestro distruttore Aberrazione Grande	Re del massacro Aberrazione Grande
Dadi Vita:	12d8+36 (90 pf)	15d8+60 (127 pf)	18d8+90 (171 pf)
Iniziativa:	+9	+7	+8
Velocità:	15 m	9 m	9 m
CA:	27 (+5 Des, +12 naturale), contatto 15, colto alla sprovvisa 22	30 (-1 taglia, +3 Des, +18 naturale), contatto 12, colto alla sprovvisa 27	33 (-1 taglia, +4 Des, +20 naturale), contatto 13, colto alla sprovvisa 29
Attacchi:	Morso +13 mischia e 4 artigli +11 mischia	Morso +17 mischia e botta di coda +15 mischia e 4 artigli +16 mischia	Morso +22 mischia e 4 artigli +20 mischia
Danni:	Morso 3d6+4, artiglio 1d8+2	Morso 4d6+7, botta di coda 1d6+3, artiglio 1d8+3	Morso 4d6+9, artiglio 1d8+4
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	3 m per 1,5 m/3 m	1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Carica 6d6+8, armi dei kython, veleno	Stritolare 2d8+10, afferrare migliorato, armi dei kython, veleno	Armi dei kython, veleno, spruzzo di veleno
Qualità speciali:	Tratti dei kython	Tratti dei kython	Tratti dei kython
Tiri salvezza:	Temp +7, Rifl +9, Vol +10	Temp +9, Rifl +8, Vol +13	Temp +11, Rifl +10, Vol +17
Caratteristiche:	For 18, Des 20, Cos 17, Int 12, Sag 15, Car 15	For 25, Des 17, Cos 18, Int 18, Sag 19, Car 19	For 28, Des 18, Cos 20, Int 20, Sag 19, Car 21
Abilità:	Artista della Fuga +17, Ascoltare +14, Muoversi Silenziosamente +25, Nascondersi +23	Artista della Fuga +10, Ascoltare +13, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +17, Orientamento +10	Artista della Fuga +11, Ascoltare +13, Intimidire +15, Muoversi Silenziosamente +23, Nascondersi +19, Orientamento +14
Talenti:	Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata (B), Multiattacco (B), Schivare	Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata (B), Mobilità, Multiattacco (B), Schivare	Arma Focalizzata (artiglio), Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata (B), Maestria, Multiattacco (B), Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato, Volontà di Ferro
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario o coppia	Solitario o nidiate (1 maestro distruttore, 2-4 adulti, 2-4 giovani, 3-5 cuccioli)	Solitario o nidiate (1 re del massacro, 4-6 adulti, 3-10 giovani, 3-10 cuccioli)
Grado di Sfida:	8	11	13
Tesoro:	Standard	Doppio dello standard	Triplo dello standard
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	13-18 DV (Medio); 19-24 DV (Grande)	16-24 DV (Grande); 25-32 DV (Enorme)	19-30 DV (Grande); 31-36 DV (Enorme)

Veleno (Str): Morso, Temp CD 18, danni iniziali e secondari 1d6 alla Forza.

IMPALATORE

Gli impalatori non sembrano poi così diversi dai normali kython adulti, se si eccettua il fatto che sono più snelli e agili. Possiedono nel palmo di ogni artiglio uno spunzione retrattile fatto d'osso indurito.

Gli impalatori sono gli assassini dei kython. Sono rapidi, furtivi e astuti. A meno che non vengano incaricati di eliminare un nemico (qualcuno che ha penetrato un nido kython o sia stato decretato un nemico da un maestro distruttore o da un re del massacro), queste creature solitamente sono a riposo. Gli impalatori non fungono mai da guardie.

Combattimento

L'impalatore possiede un morso velenoso, ma la sua tattica preferita consiste nel caricare con i suoi spunzioni estratti e pronti a impalare il nemico.

Carica (Str): Quando un impalatore carica con gli spunzioni estratti e puntati in avanti, infligge 6d6+8 danni.

Armi dei kython (Str): Ogni impalatore ha una probabilità del 50% di possedere un'arma dei kython.

Veleno (Str): Morso, Temp CD 19, danni iniziali e secondari 1d6 alla Forza.

Abilità: Gli impalatori beneficiano di un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

MAESTRO DISTRUTTORE

Il maestro distruttore assume una forma piuttosto diversa da quello di un normale kython adulto. Sotto certi aspetti, sembra regredire alla forma di un cucciolo. I maestri distruttori non hanno gambe e sviluppano di nuovo la lunga coda con il pungiglione che avevano prima, solo che stavolta costituisce buona parte del corpo della creatura, rendendola simile a un serpente.

I maestri distruttori fungono da padroni di buona parte delle nidiate di kython, fintanto che non compare un re del massacro. Sono brutali e selvaggi, e sembrano trarre grande

piacere quando provocano la morte, rispetto ai loro inferiori, relativamente meno emotivi.

Combattimento

Un maestro distruttore è dotato di un letale veleno che trasmette con il morso e con la coda, e dispone anche di strane capacità soprannaturali.

Stritolare (Str): Superando una prova di lotta, un maestro distruttore può stritolare un avversario afferrato, infliggendogli 2d8+10 danni contundenti.

Afferrare migliorato (Str): Se un maestro distruttore colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con una botta di coda, infligge danni normali e può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita e senza

provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +22). Se mette a segno una botta di coda, può anche stritolare l'avversario nello stesso round. Il maestro distruttore può scegliere di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare la coda per bloccare l'avversario (penalità di -20 alle prove di lotta, ma il maestro distruttore non viene considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta effettuata nei round successivi infligge automaticamente danni da botta di coda.

Armi dei kython (Str): Ogni maestro distruttore ha una probabilità del 90% di possedere un'arma dei kython. Se possiede già un'arma, ha una probabilità del 10% di svilupparne una seconda.

Veleno (Str): Morso, Temp CD 21, danni iniziali e secondari 2d6 alla Forza.

Campo di interferenza (Sop): Se un maestro distruttore sceglie di ridurre il raggio di azione della sua vista cieca a 9 metri, chiunque non sia un kython e si ritrovi in quest'area subisce una penalità morale di -2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità. Qualsiasi incantesimo lanciato in quest'area ha una probabilità del 10% di essere annullato e di fallire (la normale prova per la percentuale di fallimento degli incantesimi arcani viene effettuata separatamente). Il campo di interferenza può anche essere attivo contemporaneamente al campo difensivo; il maestro distruttore, se preferisce, può attivare ciascuno dei due separatamente.

Difesa potenziata (Sop): Se un maestro distruttore sceglie di ridurre il raggio di azione della sua vista cieca a 9 metri, acquisisce un bonus di deviazione +2 alla Classe Armatura e resistenza agli incantesimi 20. La difesa potenziata può anche essere attiva contemporaneamente al campo di

interferenza; il maestro distruttore, se preferisce, può attivare ciascuno dei due separatamente.

RE DEL MASSACRO

Un re del massacro è simile a un kython adulto, ma è molto più grande e robusto, ed è alto oltre 3,6 metri. Sffoggia un portamento quasi regale, ma pur sempre animalesco.

Il re del massacro è la variante di kython più recente, e comanda ogni altro tipo di kython. I re del massacro sono creature dal temperamento brutale, sempre desiderosi di combattere. A volte un re del massacro parte da solo per andare a caccia di creature diverse dai kython, ma solitamente rimane nel nido, circondato da guardie e da servitori.

Combattimento

Il re del massacro è dotato di un veleno letale che trasmette attraverso il morso, e può anche spruzzare veleno e utilizzare strane capacità soprannaturali. Preferisce combattere a distanza, per quanto gli è possibile.

Armi dei kython (Str): Ogni re del massacro possiede automaticamente un'arma dei kython e ha una probabilità del 40% di svilupparne una seconda.

Veleno (Str): Morso, Temp CD 24, danni iniziali e secondari 2d6 alla Forza.

Spruzzo di veleno (Str): Invece di mordere, un re del massacro può spruzzare un getto di veleno fino a 9 metri di distanza come attacco di contatto a distanza.

Campo di interferenza (Sop): Se un re del massacro sceglie di ridurre il raggio di azione della sua vista cieca a 9 metri, chiunque non sia un kython e si ritrovi in quest'area subisce una penalità morale di -4 al tiro per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità. Qualsiasi incantesimo lanciato in quest'area ha una probabilità del 20% di essere annullato e di fallire (la normale prova per la percentuale di fallimento degli incantesimi arcani viene effettuata separatamente). Il campo di interferenza può anche essere attivo contemporaneamente al campo difensivo; il re del massacro, se preferisce, può attivare ciascuno dei due separatamente.

Difesa potenziata (Sop): Se un re del massacro sceglie di ridurre il raggio di azione della sua vista cieca a 9 metri, acquisisce un bonus di deviazione +4 alla Classe Armatura e resistenza agli incantesimi 25. La difesa potenziata può anche essere attiva contemporaneamente al campo di interferenza; il re del massacro, se preferisce, può attivare ciascuno dei due separatamente.



SCARAFAGGIO GIGANTE TERRESTRE

Parassita Medio
Dadi Vita: 4d8+12 (30 pf)
Iniziativa: +4 (Des)
Velocità: 12 m, scalare 12 m
CA: 20 (+4 Des, +6 naturale)
Attacchi: Morso +8 mischia
Danni: Morso 1d6+5
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Fetore
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, percezione tellurica, tratti dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche: For 21, Des 18, Cos 16, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità: Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Scalare +13
Talenti: —

Clima/Terreno: Ambienti caldi
Organizzazione: Nidiata (3-10) o gruppo (11-20)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 5-8 DV (Medio), 8-16 DV (Grande)

Estremamente pericolosi, gli scarafaggi giganti terrestri sono bestie rapide, resistenti e tenaci. Vivono generalmente negli ambienti umidi e nei luoghi in cui possono rinvenire materiale organico in decomposizione. In verità si possono incontrare in qualsiasi ambiente caldo.

Gli scarafaggi giganti terrestri possono essere di colore nero, marrone o grigio. Sono di forma allungata, con sei zampe e dotati di un paio di lunghe antenne. Il loro esoscheletro generalmente

emette una sostanza oleosa sul corpo.

Alcuni scarafaggi giganti terrestri sono in grado di volare con manovrabilità normale ad una velocità di 18 metri.

COMBATTIMENTO

Gli scarafaggi giganti terrestri sono molto più aggressivi delle loro controparti di taglia normale. Attaccano praticamente qualsiasi cosa che si muova.

Fetore (Str): Gli scarafaggi giganti terrestri emettono dalle loro ghiandole una sostanza chimica oleosa disgustosa per qualsiasi creatura vivente. Qualsiasi creatura che non sia uno scarafaggio gigante terrestre e che si trovi entro 9 metri deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) altrimenti verrà sopraffatta dalla nausea. Questo effetto dura per 10 round e infligge 1d6 danni temporanei alla Forza.

Percezione tellurica (Str): Gli scarafaggi giganti terrestri possono percepire la locazione di qualsiasi cosa entro 18 metri che sia in contatto col terreno.

Abilità: Gli scarafaggi giganti terrestri possiedono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

Traatti dei parassiti: Immuni agli effetti di influenza mentale.

VAATH

Esterno Grande

Dadi Vita: 6d8+12 (39 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 12 m
CA: 22 (-1 taglia, +4 Des, +9 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 18
Attacchi: 2 artigli +8 mischia e morso +3 mischia
Danni: Artiglio 1d6+3, morso 1d8+1 più veleno
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Scavare nella carne, afferrare migliorato, veleno, condotto sensoriale telepatico
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/+1, olfatto acuto, RI 16
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +9, Vol +7
Caratteristiche: For 17, Des 18, Cos 14, Int 16, Sag 14, Car 13
Abilità: Ascoltare +13, Cercare +9, Conoscenza delle Terre Selvagge +9, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +12, Osservare +13, Saltare +12, Scalare +12
Talenti: Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-8)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 7-13 DV (Grande); 14-27 DV (Enorme)

Il vaath è originario del piano malvagio noto come Carceri, ed è una creatura di puro sadismo, che trae piacere sia dal dolore fisico che da quello emotivo. A differenza di altri esterni, non si nutre del dolore: prova soltanto piacere nell'infliggerlo. Se ne ha la possibilità, un vaath concede alla sua preda il tempo di capire che sta

per morire. L'angoscia mentale è assai più gratificante della semplice agonia fisica.

I vaath sono cacciatori naturali, in grado di muoversi velocemente e assai abili nel seguire le tracce. Sono dotati di

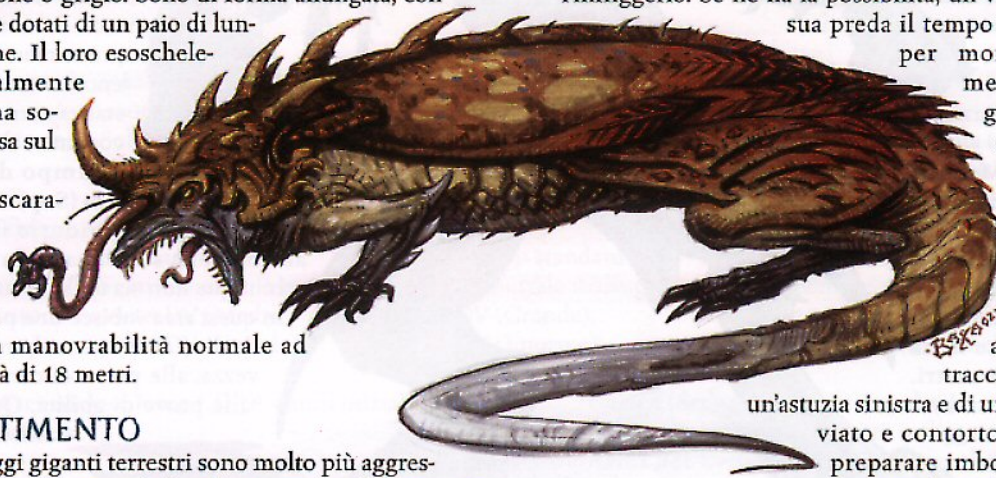
un'astuzia sinistra e di un senso tattico deviato e contorto, che li spinge a preparare imboscate e trappole con grande anticipo.

Un vaath è un orribile miscuglio di fattezze insettoidi e rettili; possiede un lungo corpo ricoperto di scaglie scure. Un carapace marrone duro e irto di spunzoni protegge la sua testa, mentre le sue zanne lunghe e bianche secernono bava velenosa. Un tentacolo lungo e sinuoso spunta da una piccola cavità al di sopra della sua bocca, terminando con un'altra piccola bocca simile a uno sfintere.

Un vaath sa parlare l'Infernale e l'Abissale. A volte i vaath vengono usati a scopi d'intrattenimento nelle corti degli immondi più potenti, o perfino come creature da caccia. Ma anche il demone o il diavolo più potente fa attenzione a non affrontare un branco di vaath a viso aperto.

COMBATTIMENTO

Un vaath tenta di entrare in lotta o di paralizzare un avversario e poi usa il suo tentacolo zannuto per scavare nella car-



ne. Uccidere un avversario in fretta viene considerato uno spreco, e così un vaath evita di farlo ad ogni costo. Il suo desiderio di cacciare e uccidere è più forte anche del suo istinto di sopravvivenza.

Scavare nella carne (Str): Se il vaath ha ridotto la Destrezza della sua preda a 0 o è riuscito a trattenere l'avversario, il tentacolo zannuto inizia a penetrare la carne della creatura. La minuscola bocca si fa strada divorando la carne della vittima e infliggendo 1d6 danni per round. Dopo 1d4+1 round in cui sta scavando, il tentacolo raggiungerà un organo vitale. Se il vaath non viene ucciso o la vittima non viene guarita, la morte sopraggiunge 1d6+4 minuti dopo. Molte vittime sopravvivono abbastanza a lungo da vedere le proprie viscere e i propri organi scomparire tra le fauci affamate del vaath.

Afferrare migliorato (Str): Se un vaath colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con un attacco con gli artigli, infligge danni normali e può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +13). Se mette a segno un attacco con gli artigli, può anche scavare nella carne. Il vaath può scegliere di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare l'artiglio per bloccare l'avversario (penalità di -20 alle prove di lotta, ma il vaath non viene considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta effettuata nei round successivi infligge automaticamente i danni da artiglio.

Veleno (Str): Il morso di un vaath trasmette un veleno (Temp CD 15) in grado di rendere l'avversario inabile in modo che il vaath possa tormentarlo prima di ucciderlo. Il danno iniziale e quello secondario sono identici (2d6 danni alla Destrezza).

Condotto sensoriale telepatico (Sop): L'unica capacità soprannaturale di un vaath entra in gioco quando il suo tentacolo zannuto è penetrato all'interno della preda. Quando il vaath inizia a gustare la carne e gli organi interni della creatura, trasmette telepaticamente la sensazione del suo sapore (e del piacere che prova) a tutti coloro che si trovano nel raggio di 6 metri, compresa la vittima. Tutte le creature hanno diritto ad un tiro salvezza sulla Volontà (CD 14) contro questo effetto di influenza mentale. Le creature che falliscono il tiro salvezza subiscono un risucchio di 1 punto di Saggezza a causa dell'orrore che questa sensazione trasmette alla sua mente. Le creature che falliscono il tiro salvezza sulla Volontà subiscono un risucchio di 1d6 punti di Saggezza, che però conta solo se la vittima sopravvive. Se una creatura si nutre regolarmente del tipo di creatura che viene divorata, è immune a questo effetto. Ma nessuna creatura, nemmeno un altro vaath, è immune all'orrore di sperimentare il sapore delle sue stesse viscere.

Olfatto acuto (Str): Un vaath può individuare i nemici in arrivo, percepire i nemici nascosti e seguire le tracce attraverso il fiuto.

WIGHT INFAME

Non morto Medio

Dadi Vita: 12d12 (78 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 9 m

CA: 18 (+2 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16

Attacchi: 2 artigli +10 mischia e morso +5 mischia e morsi dei tentacoli +5 mischia

Danni: Artiglio 1d6+4, morso 1d8+2, morsi dei tentacoli 1d6+2 e malattia

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m (3 m con il morso dei tentacoli)

Attacchi speciali: Canale oscuro, malattia, risucchio di energia, afferrare migliorato

Qualità speciali: Creare progenie, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +9

Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos -, Int 17, Sag 12, Car 14

Abilità: Ascoltare +16, Conoscenze (arcane) +16, Muoversi Silenziosamente +25, Nascondersi +15, Osservare +14, Scalare +12

Talenti: Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-7) o gruppo (3-7 più 5-10 wight)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

I wight infami sono creature non morte, ciò che rimane di coloro che si sono addentrati troppo a fondo e troppo a lungo nelle arti della magia nera. Sono simili ai wight: i loro occhi bruciano di energia malevola, i loro denti sono aguzzi e affilati e la loro pelle è rigida ed essiccata. Il torace di un wight infame si squarcia nel momento in cui il wight si anima dopo la morte, lasciando libere le budella gommose ed essiccate. Le viscere funzionano come arti, strisciano fuori dalla ferita aperta come tanti tentacoli, e ogni tentacolo termina con una bocca famelica dalla quale colano gocce di bile.

Queste creature non morte infestano i cimiteri e le necropoli, ma possono essere trovate anche nelle antiche biblioteche o nelle segrete nascoste sotto una gilda di maghi.

Gli wight infami non conservano nessuna delle capacità che avevano in vita.

COMBATTIMENTO

Un wight infame si affida alla sua capacità magica di canale oscuro, ricorrendo agli attacchi in mischia solo se costretto. Se uccide un umanoide e riesce a farne la sua progenie, si ritira finché la progenie non è completamente formata. Poi torna nella mischia assieme al suo nuovo alleato.

Canale oscuro (Mag): Una volta ogni due round, un wight



infame può incanalare l'energia negativa e infonderla in una linea di energia fredda e nera larga 1,5 metri e lunga 9 metri. Chiunque si trovi in quest'area subisce 8d8 danni (Riflessi CD 18 dimezza).

Malattia (Str): Qualsiasi creatura colpita dai tentacoli intestinali di un wight infame deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16), altrimenti contrarrà la cecità a vita. Il periodo di incubazione è 1 mese e la malattia fa sì che la vittima non riesca più a vedere le creature viventi (vedi la sezione sulle malattie nella *Guida del DUNGEON MASTER*).

Risucchio di energia (Sop): Qualsiasi creatura vivente colpita dagli attacchi naturali di un wight infame subisce due livelli negativi. Per ogni livello negativo conferito, il wight infame guarisce di 5 danni. Se l'ammontare dei danni guariti è superiore ai danni subiti, quelli in eccesso vengono acquisiti come punti ferita temporanei. Se il livello negativo non viene rimosso (attraverso un incantesimo come *ristorare*, ad esempio) entro 24 ore, l'avversario che lo ha subito dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) per rimuoverlo. Se fallisce, il livello dell'avversario (o il numero dei suoi Dadi Vita) viene ridotto di uno.

Afferrare migliorato (Str): Se un wight infame colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con un attacco con gli artigli, infligge danni normali e può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +10). Se mette a segno un attacco con gli artigli, colpisce automaticamente anche col morso dei suoi tentacoli al round successivo. Il wight infame può scegliere di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare l'artiglio per bloccare l'avversario (penalità di -20 alle prove di lotta, ma il wight infame non viene considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta effettuata nei round successivi infligge automaticamente i danni da artiglio.

Creare progenie (Sop): Un umanoide ucciso da un wight infame diventa un wight nel giro di 1d4 round. Tale wight è sotto il comando del wight infame che lo ha creato e rimane a lui asservito fino alla sua distruzione. Non dispone di nessuna delle capacità che aveva in vita.

Tratti dei non morti: Un wight infame è immune agli effetti di influenza mentale, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti di morte, a quelli di necromanzia e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte da danno massiccio. Un wight infame non può essere rianimato, e la resurrezione ha luogo solo se lui è consenziente. La creatura è dotata di scurovisione (raggio 18 metri).

Abilità: Un wight infame ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

CREATURA CADAVERICA

Non tutti i cadaveri che si animano come non morti sono zombi che arrancano a passi lenti. Alcuni conservano il loro intelletto e le loro capacità. La carne di queste creature emana il fetore della morte, ma si fa più rigida, e pur screpolandosi, conserva una grande forza. I chierici cadaverici continuano a rendere omaggio alle loro divinità oscure. I combattenti cadaverici impugnano le loro possenti armi con sorprendente abilità. I beholder cadaverici emanano ancora raggi mortali dai loro bulbi oculari avvizziti.

Non possono essere creati da un semplice incantesimo *animare morti*, ma potrebbero venire a formarsi da un incantesimo *creare non morti* o *creare non morti superiori*, come non morti con un equivalente numero di Dadi Vita.

CREARE UNA CREATURA CADAVERICA

"Creatura cadaverica" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea che non sia un non morto, un costruito o un vegetale (da qui in avanti indicata come creatura base). Il tipo della creatura diventa non morto. La creatura conserva tutti i modificatori e i sottotipi del tipo, laddove questo sia possibile.

La creatura cadaverica usa tutte le statistiche di base e le capacità speciali della creatura base, fatta eccezione per quanto qui indicato.

Dado Vita: Aumenta a d12.

Velocità: Le creature cadaveriche alate conservano la capacità di volare. Tuttavia, la loro manovrabilità diventa maldestra.

CA: La creatura cadaverica acquisisce un bonus di armatura naturale basato sulla sua taglia.

Taglia	Bonus
Minuscola o inferiore	+0
Piccola	+1
Media	+2
Grande	+3
Enorme	+4
Mastodontica	+6
Colossale	+11

La creatura cadaverica mantiene il bonus di armatura naturale della creatura base, nel caso che questo sia migliore.

Attacchi: Una creatura cadaverica conserva tutti gli attacchi naturali e le competenze nelle armi che possedeva la creatura base. Una creatura cadaverica acquisisce anche un attacco da schianto. Il bonus di attacco base della creatura non cambia.

Danni: Le armi, naturali o costruite che siano, infliggono danni normali. Gli attacchi da schianto infliggono danni in base alla taglia della creatura cadaverica. Agli scopi del bonus di Forza da applicare al danno, l'attacco da schianto viene considerato un attacco a due mani.

Taglia	Danni
Piccolissima	1
Minuta	1d2
Minuscola	1d3
Piccola	1d4
Media	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Mastodontica	2d8
Colossale	4d6

Se il danno da schianto della creatura base è maggiore, viene usato al posto di quello sopra indicato.

Qualità speciali: Le stesse della creatura base. Inoltre, tutte le creature cadaveriche acquisiscono scurovisione nel raggio di 18 metri e i tratti dei non morti.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base, cambiati in base ai modificatori dei punteggi di caratteristica.

Caratteristiche: Le caratteristiche della creatura base vengono modificate come segue: For +4, Des -2, Cos -, Int +0, Sag +0, Car +0.

Abilità: Le stesse della creatura base, cambiate in base ai modificatori dei punteggi di caratteristica.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Allineamento: Sempre malvagio.

ESEMPIO DI CREATURA CADAVERICA

Creatura base: Barbaro umano di 3° livello.
Barbaro cadaverico

Non morto Medio

Dadi Vita: 3d12 (19 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 12 m

CA: 15 (+1 Des, +2 naturale, +2 armatura in cuoio), contatto 11, colto alla sprovvista 15

Attacchi: *ascia grande*+1 +10 mischia, o schianto +9 mischia

Danni: *ascia grande*+1 1d12+10/x3, schianto 1d6+9

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, ira 1 volta al giorno, tratti dei non morti, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA)

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +2

Caratteristiche: For 22, Des 13, Cos -, Int 10, Sag 12, Car 10

Abilità: Ascoltare +7, Conoscenza delle Terre Selvagge +6, Intimidire +5, Nuotare +10, Orientamento +7, Osservare +2, Saltare +8

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Riflessi Fulminei

Clima/Terreno: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Questa creatura cadaverica vaga senza uno scopo, distruggendo tutto ciò che incontra.

COMBATTIMENTO

Il barbaro cadaverico combatte in modo semplice e diretto, caricando in battaglia ed entrando immediatamente in ira.

Ira (Str): I seguenti cambiamenti vengono applicati quando il barbaro cadaverico ricorre alla sua ira: CA 13 (contatto 9, colto alla sprovvista 13); Att +12 in mischia (1d12+13/x3, *ascia grande*+1), o +11 in mischia (1d6+12, schianto); TS Vol +4; For 26; Nuotare +12, Saltare +10. La sua ira dura 3 round e il barbaro (in quanto non morto) non è affaticato al suo termine.

Tratti dei non morti: Un barbaro cadaverico è immune agli effetti di influenza mentale, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti di morte, a quelli di necromanzia e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte da danno massiccio. Un barbaro cadaverico non può essere rianimato, e la resurrezione ha luogo solo se lui è consenziente. La creatura è dotata di scurovisione (raggio 18 metri).

Proprietà: Armatura di cuoio, *ascia grande*+1.

CREATURA CORROTTA

I più grandi poteri del male, una volta scatenati e lasciati agire incontrastati, possono alterare orribilmente qualsiasi aspetto del mondo fisico, e le creature non fanno eccezione. Le creature corrotte, distorte dall'energia del male, assumono un aspetto mostruoso, acquisiscono poteri malvagi e sono animate da intenzioni crudeli.

Le creature corrotte sono mosse da un comportamento del tutto personale e ognuna reagisce alla fonte di energia malvagia che la ha toccata in modo diverso. Alcune sviluppano forme contorte, orribili e spesso asimmetriche: pelle maculata, o grigiastria, o occhi rossi. Anche se d'istinto è facile confondere una creatura corrotta con un immondo o un mezzo-immondo, la creatura corrotta di solito ha un aspetto più innaturale e sofferto.

CREARE UNA CREATURA CORROTTA

"Creatura corrotta" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea che non sia un esterno (da qui in avanti indicata come creatura base). Il tipo della creatura diventa aberrazione. La creatura corrotta usa tutte le statistiche di base e le capacità speciali della creatura base, fatta eccezione per quanto qui indicato.

CA: La carne della creatura corrotta diventa più robusta e più resistente. Viene aggiunto +4 al bonus di armatura naturale se la creatura è di taglia Grande o inferiore. Se è di taglia Enorme o superiore, si aggiunge +8.

Danni: Gli artigli della creatura corrotta si allungano, nuovi denti spuntano e i suoi muscoli si induriscono. Il danno dei danni che la creatura usa per infliggere danni con gli attacchi naturali aumenta di un tipo di dado, quindi 1d6 diventa 1d8, 1d8 diventa 2d6 e così via, come se la creatura fossa di una taglia più grande.

Attacchi speciali: Una creatura corrotta mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base.

Qualità speciali: Una creatura corrotta mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e acquisisce scurovisione nel raggio di 18 metri e immunità all'acido. Acquisisce anche le qualità speciali di seguito descritte.

Riduzione del danno (Str): Le creature corrotte acquisiscono una riduzione del danno in base ai loro Dadi Vita.

Dadi Vita	Riduzione del danno
1-3	—
4-7	5/+1
8-11	5/+2
12+	10/+3

Se la creatura base è già dotata di riduzione del danno, si usa il valore migliore.

Attacco distruttivo (Sop): La creatura corrotta infligge danni aggiuntivi infami (vedi Capitolo 2) quando tocca qualsiasi creatura vivente che non sia corrotta e non sia un esterno. L'ammontare di danni infami inferti è pari a metà dei Dadi Vita di una creatura (fino a un massimo di 20 danni). Ad esempio, un verme del gelo corrotto con 14 DV infligge 7 danni infami aggiuntivi con il suo attacco da morso.

Potere superiore (Sop): La CD del tiro salvezza contro qualsiasi attacco speciale della creatura viene aumentata di +4.

Guarigione rapida (Str): Ad ogni round, una creatura corrotta guarisce di un ammontare di punti ferita pari alla metà dei suoi Dadi Vita (fino a un massimo di 10 pf). Se la creatura base è già dotata di guarigione rapida, si usa il valore migliore.

Caratteristiche: Le caratteristiche della creatura base vengono modificate come segue: For +4, Des -2, Cos +4, Int +0, Sag -2, Car -2.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Grado di Sfida: Fino a 3 DV, lo stesso della creatura base +1. Da 4 DV a 7 DV, lo stesso della creatura base +2. Da 8 DV in poi, lo stesso della creatura base +3.

Allineamento: Sempre malvagio.

ESEMPIO DI CREATURA CORROTTA

Creatura base: Lupo.

Lupo corrotto

Aberrazione Media

Dadi Vita: 2d8+8 (17 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 15 m

CA: 17 (+1 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16

Attacchi: Morso +4 mischia

Danni: Morso 1d8+4 più 1 infame

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Qualità speciali: Immunità all'acido, scurovisione 18 m, attacco distruttivo, potere superiore, guarigione rapida 1, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +4, Vol +0

Caratteristiche: For 17, Des 13, Cos 19, Int 2, Sag 10, Car 4

Abilità: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +2, Osservare +3

Talenti: Arma Preferita (morso)

Clima/Terreno: Qualsiasi foresta, collina, pianura e montagna

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (7-16)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Neutrale malvagio

Avanzamento: 3 DV (Media); 4-5 DV (Grande)

COMBATTIMENTO

La tattica preferita di un branco è quella di inviare alcuni lupi ad affrontare l'avversario faccia a faccia mentre il resto del branco attacca ai fianchi o dal retro.

Attacco distruttivo (Sop): Un lupo corrotto infligge 1 danno infame aggiuntivo quando tocca qualsiasi creatura vivente che non sia corrotta e non sia un esterno.

Sbilanciare (Str): Se un lupo corrotto mette a segno un attacco con il morso, può tentare di sbilanciare l'avversario come azione gratuita, senza effettuare un attacco di contatto e senza provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire sbilanciando a sua volta il lupo corrotto.

Guarigione rapida (Str): Un lupo corrotto recupera i punti ferita perduti al ritmo di 1 per round. La guarigione rapida non ripristina i punti ferita perduti per fame, sete o soffocamento e non consente a un lupo corrotto di far ricrescere o riattaccare parti del corpo perdute.

Olfatto acuto (Str): Un lupo corrotto può individuare i nemici in arrivo, percepire i nemici nascosti e seguire le tracce attraverso il fiuto.

Abilità: Un lupo corrotto riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge quando segue le tracce tramite olfatto.

CREATURA D'OSSA

A volte le creature che si animano come scheletri non morti conservano il loro intelletto e le loro capacità. I guerrieri d'ossa impugnano armi mortali e avanzano sferragliando e indossando antiche armature. Gli stregoni d'ossa lanciano terribili incantesimi e spesso vengono scambiati per lich. Le viverne d'ossa oscurano i cieli e minacciano le loro prede con le loro micidiali code scheletriche.

Le creature d'ossa possono essere create da un semplice incantesimo *animare morti*, ma potrebbero venire a formarsi anche da un incantesimo *creare non morti* o *creare non morti superiori*, come non morti con un equivalente numero di Dadi Vita.

CREARE UNA CREATURA D'OSSA

"Creatura d'ossa" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea che non sia un non morto e che sia dotata di uno scheletro (da qui in avanti indicata come creatura base). Il tipo della creatura diventa non morto. La creatura conserva tutti i modificatori e i sottotipi del tipo, laddove questo sia possibile.

La creatura d'ossa usa tutte le statistiche di base e le capacità speciali della creatura base, fatta eccezione per quanto qui indicato.

Dado Vita: Aumenta a d12.

Velocità: Le creature d'ossa alate conservano la capacità di volare. Ora, tuttavia, volano grazie alla magia, con gli stessi effetti dell'incantesimo *volare*, ma usano ancora la velocità di volo originale della creatura.

CA: Il bonus di armatura naturale passa a un numero basato sulla taglia della creatura d'ossa

Taglia	Bonus
Minuscola o inferiore	+0
Piccola	+1
Media	+2
Grande	+3
Enorme	+4
Mastodontica	+6
Colossale	+10

Attacchi: Una creatura d'ossa conserva tutti gli attacchi naturali e le competenze nelle armi che possedeva la creatura base, fatta eccezione per quegli attacchi che non possono funzionare senza la carne, come ad esempio gli attacchi dei tentacoli di un *mind flayer*. Una creatura dotata di mani acquisisce un attacco con gli artigli per ogni mano; una creatura d'ossa può colpire con tutti i suoi artigli usando il suo bonus di attacco completo. Se la creatura era già dotata degli attacchi con gli artigli alle mani, vengono usate le modalità di attacco e i danni della creatura d'ossa solo se sono migliori. Il bonus di attacco base della creatura non cambia.

Danni: Le armi, naturali o costruite che siano, infliggono danni normali. Gli attacchi con gli artigli infliggono danni in base alla taglia della creatura d'ossa.

Taglia	Danni
Piccolissima o Minuta	1
Minuscola	1d2
Piccola	1d3
Media	1d4
Grande	1d6
Enorme	2d4
Mastodontica	2d6
Colossale	2d8

Se il danno degli artigli della creatura base è maggiore, viene usato al posto di quello sopra indicato.

Qualità speciali: Le stesse della creatura base. Inoltre, tutte le creature d'ossa acquisiscono scurovisione nel raggio di 18 metri, i tratti dei non morti e varie immunità.

Immunità (Str): Le creature d'ossa sono dotate di immunità al freddo. Dal momento che non possiedono carne o organi interni, subiscono solo metà danni dalle armi perforanti e taglienti.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base, cambiati in base ai modificatori dei punteggi di caratteristica.

Caratteristiche: Le caratteristiche della creatura base vengono modificate come segue: For +0, Des +4, Cos -, Int +0, Sag +0, Car +0.

Abilità: Le stesse della creatura base, cambiate in base ai modificatori dei punteggi di caratteristica.

Talenti: Gli stessi della creatura base, più il talento Arma Preferita, che la creatura d'ossa acquisisce gratuitamente relativamente a una qualsiasi arma.

ESEMPIO DI CREATURA D'OSSA

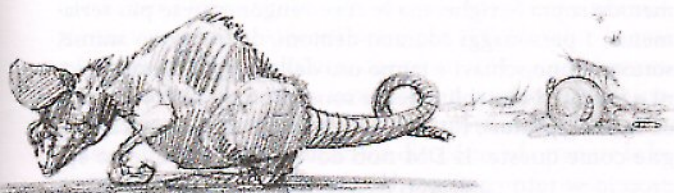
Creatura base: Bugbear ladro di 5° livello.

Bugbear d'ossa

Non morto Medio

Dadi Vita: 8d12 (52 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 9 m
CA: 21 (+5 Des, +2 naturale, +3 armatura in cuoio borchiato perfetta, +1 scudo piccolo di acciaio perfetto), contatto 15, colto alla sprovista 21
Attacchi: spada corta+1 +12 mischia, o 2 artigli +9 mischia
Danni: spada corta+1 1d6+4/19-20, artiglio 1d4+4
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Attacco furtivo +3d6
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, eludere, immunità, trappole, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA), tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +13, Vol +3
Caratteristiche: For 19, Des 22, Cos -, Int 15, Sag 13, Car 10
Abilità: Acrobazia +12, Ascoltare +9, Comunicazione Segreta +6, Diplomazia +2, Equilibrio +8, Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +11, Orientamento +6, Osservare +11, Raggiare +7, Scalare +10, Svuotare Tasche +13
Talenti: Arma Preferita (spada corta), Sensi Acuti, Tempra Possente
Clima/Terreno: Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-4), o banda (11-20 più 150% di non combattenti più 2 sergenti di 2° livello e 1 capo di 2°-5° livello)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Standard
Allineamento: Caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

Questo bugbear d'ossa nasconde la sua natura di non morto al meglio delle sue possibilità e continua ad assalire i viandanti che incontra.



COMBATTIMENTO

Usando la sua prontezza di riflessi, il bugbear d'ossa prova ad avvicinarsi a un avversario di nascosto e a mettere a segno un devastante attacco furtivo.

Immunità (Str): Un bugbear d'ossa è dotato di immunità al freddo. Dal momento che non possiede carne o organi interni, subisce solo metà danni dalle armi perforanti e taglienti.

Tratti dei non morti: Un bugbear d'ossa è immune agli effetti di influenza mentale, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti di morte, a quelli di necromanzia e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte da danno massiccio. Un bugbear d'ossa non può essere rianimato, e la resurrezione ha luogo solo se lui è consenziente. La creatura è dotata di scurovisione (raggio 18 metri).

Abilità: Un bugbear d'ossa acquisisce un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta, spada corta+1, scudo di acciaio piccolo perfetto, strumenti da scasso perfetti, 2 ampole d'acido.

Appendice: PG malvagi

A volte i giocatori vogliono giocare dei personaggi giocanti malvagi. Un singolo giocatore potrebbe desiderare di interpretare il ruolo della spia malvagia o dell'antieroe. Oppure un intero gruppo potrebbe desiderare di passare dall'altra parte della barricata, o addirittura di dedicarsi totalmente a una nuova campagna. Un Dungeon Master non dovrebbe consentire queste opzioni a cuore leggero... almeno non prima di aver preso in considerazione le varie implicazioni.

UN SINGOLO PG MALVAGIO

È meglio esplorare questo territorio con gli occhi aperti. Il conflitto potenziale tra giocatori quando sono presenti PG di allineamento opposto diventa molto alto. Certo, questo non è necessariamente un male. Anzi, a volte è divertente avere un PG "infiltrato", che funge come spia o come agente per i cattivi.

Ad esempio, immaginiamo che i PG siano eroi determinati a fermare una guardia nera intenzionata a creare una scuola malvagia per i discepoli delle arti oscure. La guardia nera incarica uno dei suoi studenti di unirsi agli eroi e di fingersi loro alleato, in modo da poterli spiare e, alla fine, tradirli. Il DM e il giocatore si mettono d'accordo anticipatamente e il DM dovrà avvertire il giocatore che esistono alte probabilità che il personaggio fallisca. Gli altri personaggi potrebbero scoprirlo, o riuscire nella loro impresa nonostante i suoi tentativi di sabotaggio, ma questo è parte del divertimento.

Oppure, un doppelganger potrebbe prendere il posto di un PG. Il DM si accorda con il giocatore per consentirgli di continuare a giocare il personaggio, che però è ora un mostro con degli obiettivi del tutto personali. Probabilmente gli altri personaggi prima o poi se ne accorgeranno, e forse riusciranno anche a rintracciare e a salvare il personaggio originale.

Oppure un giocatore potrebbe decidere di interpretare un personaggio malvagio che però ha un obiettivo in comune con quello del resto del gruppo, invece che contrapposto. In questo caso il conflitto tra i personaggi diventa più di tipo filosofico, invece che fisico. Il PG malvagio probabilmente avrà modi diversi da quelli degli altri personaggi. Se il DM crede che ai giocatori piaccia questo genere di conflitto, invece di esserne distratti o infastiditi, ne può nascerne una campagna di lungo respiro. Il giocatore del perso-

INDIVIDUAZIONE DEL MALE

Un nuovo personaggio si unisce al gruppo e il paladino decide di "individuare il male". Una cosa del genere può rovinare immediatamente il concetto alla base di un personaggio malvagio, o il piano del DM di collocare una talpa all'interno del gruppo. Tuttavia esistono alcuni modi per aggirare il problema.

- Non tutti i personaggi malvagi emanano un'aura che viene individuata dall'incantesimo *individuazione del male* (o da altre capacità magiche analoghe). Vedi la descrizione dell'incantesimo nel Capitolo 11: "Incantesimi" del *Manuale del Giocatore*.
- *Allineamento imperscrutabile* è un semplice incantesimo di 2° livello che protegge il soggetto da *individuazione del male*.
- *Dissimulare* e *anti-individuazione* sono altri incantesimi arcani adatti allo scopo.

naggio malvagio potrebbe anche pianificare una sua redenzione finale in compagnia degli eroi, cambiando il suo allineamento. Un tale evento potrebbe dare vita a una grande storia ricordata a lungo da tutti i giocatori.

UN GRUPPO MALVAGIO

I Signori Oscuri della Profezia cavalcarono in città sui loro destrieri dal manto nero come la pece. Uno di loro avanzava in sella a una cavalcatura infernale che soffiava zolfo dalle narici e i cui occhi e zoccoli erano avvolti in fiamme oscure. Tutti sapevano chi erano i Signori Oscuri, e sapevano la rovina che portavano ovunque andassero, stando alle parole degli antichi veggenti. Tutte le finestre si chiusero e le porte dei negozi si serrarono. I Signori Oscuri scesero da cavallo e avanzarono verso la taverna; se anche l'oste avesse sbarrato la porta, avrebbe pagato un prezzo assai caro.

Anche se è insolito, a volte accade che un gruppo di giocatori voglia rovesciare le carte in tavola e voglia interpretare dei personaggi malvagi. Questo non significa che siano cattive persone, o che siano infantili. Il DM interpreta personaggi non giocanti (PNG) malvagi tutto il tempo, e in genere il DM è maturo quanto il resto dei giocatori. Per molti giocatori, la scelta è dettata semplicemente dal desiderio di provare qualcosa di nuovo.

PERSONAGGI NON EROICI

Il più delle volte, i giocatori che vogliono interpretare dei personaggi malvagi rifiutano il concetto tradizionale dell'eroe. Si stancano della ripetitività implicata dal dover interpretare gli impavidi avventurieri che salvano la città, portano in salvo il principe e sconfiggono i goblin malvagi che minacciano la via carovaniera che passa tra le montagne. Interpretare un personaggio malvagio per loro è un modo per dire no al sindaco piagnucolante che chiede loro aiuto e fare invece ciò che vogliono.

Un gruppo di personaggi del genere può comunque prendere parte a buona parte delle avventure create dal DM. È soltanto la motivazione alla base dell'avventura a cambiare. Ricompense monetarie, vendette e altri obiettivi personali sono sufficienti a interessare i non-eroi. Non hanno interesse per l'altruismo, la pietà non li motiva e non sentono alcuna compassione per i meno fortunati.

PERSONAGGI ANTIEROI

Un buon esempio di antieroe nella letteratura fantasy è il personaggio di Elric, di Michael Moorcock. Questa tragica figura è malvagia, ma per lo più a causa della cultura malvagia all'interno della quale vive. È mosso da compassione nei confronti degli altri e anche dall'amore, ma allo stesso tempo anche da un odio e da una rabbia terribile. Elric è un personaggio complesso. Compie buone azioni, ma usa metodi malvagi (per non parlare del terribile artefatto malvagio che impugna).

Un antieroe non è così drasticamente diverso da un personaggio giocante tradizionale. L'antieroe ama la bella vita e spesso si erge contro le ingiustizie. Ma l'antieroe spesso pone se stesso al di sopra degli altri. Agisce senza controllo quando è spinto dalla vendetta e segue un codice morale diverso da quello degli eroi tradizionali... oppure non segue alcun codice. L'antieroe uccide coloro che ostacolano il suo cammino o che lo minacciano. Non è interessato a redimere i malfattori e non cerca alcuna redenzione per se stesso.

I giocatori attirati dall'idea di un personaggio antieroe vogliono fare le stesse cose degli altri PG, ma credono che il proprio personaggio abbia anche un terribile lato oscuro. Ad alcuni piace il senso di imprevedibilità che accompagna l'antieroe: salverà il regno... o lo distruggerà?

PERSONAGGI MALVAGI

Alcuni personaggi, infine, vogliono vedere fino in fondo com'è la vita dall'altro lato. Vogliono interpretare quei personaggi che danno il via a un piano malvagio, piuttosto che agli eroi che agiscono per fermarlo. Esistono due modi di interpretare dei personaggi veramente malvagi.

Il primo metodo consiste nell'interpretarli leggermente sopra le righe. I personaggi giocanti sono dei personaggi malvagi che vogliono conquistare il mondo. Possono essere dei mostri, degli immondi o perfino dei non morti malvagi. I giocatori possono divertirsi in modo ironico e intelligente combattendo contro i paladini e i chierici di allineamento malvagio. Forse possono anche combattere contro dei PNG simili ai personaggi di allineamento buono che hanno interpretato nelle avventure precedenti. I personaggi malvagi mentono, barano e rubano per ottenere ciò che vogliono. La moralità viene presa in considerazione molto raramente in una campagna del genere, se non in un unico aspetto: tutto è capovolto. Ciò che un tempo veniva considerato buono ora viene odiato, e ciò che è malvagio viene apprezzato.

I personaggi giocanti potrebbero impegnarsi in azioni mostruose o grottesche, ma alla fin fine non si prendono troppo sul serio. Le depravazioni peggiori o quelle più infami vengono appena accennate o avvengono "fuori scena". Ad esempio, un PG malvagio potrebbe gettare un PNG in una segreta e consegnarlo a un torturatore, ma la tortura vera e propria non viene giocata. Spesso i giocatori di una campagna del genere si sentono stranamente soddisfatti quando la campagna giunge al termine e i personaggi malvagi hanno finalmente ciò che si meritano.

Il secondo modo di affrontare una campagna malvagia è il cosiddetto metodo del malvagio dal cuore nero. I personaggi giocanti usano le regole e i suggerimenti descritti in questo libro. Le cose non cambiano poi molto rispetto al metodo sopra le righe, ma le cose vengono prese più seriamente. I personaggi adorano demoni, distruggono anime, sottomettono schiavi e fanno uso delle peggiori assuefazioni e feticismi che solitamente sono riservate ai PNG nemici. Molti giocatori, tuttavia, si sentono a disagio in campagne come queste. Il DM non dovrebbe usare questo approccio, se tutti i giocatori non sono d'accordo.

LA CAMPAGNA MALVAGIA

Quindi, come fa un DM a creare delle avventure interessanti per dei personaggi giocanti malvagi? Gestire una campagna malvagia è davvero così diverso dal gestire una campagna normale?

Niente affatto. Non c'è alcun motivo per cui un gruppo di PG malvagi non debba scendere in un dungeon, esplorare le rovine della fortezza del malvagio necromante o combattere contro i mind flayer che vogliono conquistare la città. Il DM può preparare molte delle normali avventure anche per i personaggi malvagi, ma dovrà fare attenzione a quattro differenze fondamentali tra una campagna di D&D tradizionale e una campagna malvagia.

Come menzionato più sopra, la più grande differenza sta nella motivazione. Ovviamente, i PG non hanno alcuna intenzione di aiutare gli altri. I personaggi non faranno niente spinti dal buon cuore, dal momento che sono senza cuore.

L'avidità è la motivazione primaria che spinge i PG malvagi. Una ricompensa in denaro può spingere un gruppo di PG malvagi ad agire in fretta quanto qualsiasi altra motivazione. Anzi, a volte i PG malvagi sono più facili da motivare rispetto ai personaggi buoni, dal momento che non si chiedono se colui che commissiona l'impresa possa avere qual-

che motivo sinistro nascosto o meno. Ai PG malvagi non interessa affatto.

La vendetta è un'altra forza motivante importante per i personaggi malvagi. Se il DM vuole che i PG malvagi combattano contro un gruppo di predoni e briganti, non ha bisogno di mostrare ai loro occhi i terribili torti che le loro razze hanno inferto sulla comunità locale. È sufficiente che i briganti stessi attacchino i PG malvagi una volta. I PG malvagi sono pronti a mettersi in marcia molto in fretta per vendicarsi di qualcuno che li ha raggirati in qualche modo.

Forse il modo migliore di motivare i PG malvagi consiste nello scoprire ciò che i personaggi malvagi desiderano veramente. Un personaggio malvagio potrebbe voler conquistare la città, diventare il più potente mago della terra, essere a capo di una gilda di assassini o sterminare tutti i lucertoloidi della terra. Potrebbe anche avere obiettivi più immediati: decorare la sua nuova fortezza col teschio di un drago, trovare una copia del *Libro delle Fosche Tenebre*, asservire un diavolo potente e costringerlo ad obbedire ai suoi ordini. I personaggi malvagi sono motivati dai loro desideri, e il DM può costruire intere avventure attorno a questi desideri.

Un'altra differenza tra una campagna malvagia e una tradizionale sta nelle aspettative. Se il DM crea un tempio in cui i PG malvagi dovranno lottare contro dei trogloditi schiavisti, non deve aspettarsi che i PG trattino i trogloditi schiavisti allo stesso modo dei personaggi buoni. I personaggi malvagi potrebbero ignorare bellamente gli schiavi prigionieri e lasciarli alla loro sorte. Oppure potrebbero prendere gli schiavi per sé, o tenerli in ostaggio e chiedere un riscatto alle loro famiglie.

La terza differenza sta nelle implicazioni. I personaggi malvagi commettono azioni che hanno delle precise conseguenze. È assai più probabile che un gruppo di personaggi malvagi susciti le ire del re locale, del conestabile cittadino o del vicino avamposto del cavalierato, pronto a dar loro la caccia per i loro crimini. Presto quei luoghi che normalmente vengono considerati sicuri per i PG (di solito le città e i paesi) diventano tutt'altro che sicuri. I PG potrebbero essere costretti a cercare un loro luogo in cui vivere, al di fuori della normale società civilizzata. Devono imparare a muoversi al di fuori delle normali vie di azione, ad ottenere le loro provviste in modi diversi e ad acquisire informazioni attraverso nuovi canali. Anche se i PG malvagi si danno da fare per evitare queste implicazioni (usando travestimenti, occultando le tracce delle loro azioni malvagie, e così via), lo stesso atto di occultare il risultato delle loro imprese allontana il ritmo della campagna da quello tradizionale.

L'ultima differenza principale sta nell'interazione. Sia con i PNG e anche tra loro stessi, i personaggi malvagi tendono ad avere scarso successo nell'interazione sociale. I giocatori che interpretano i PG malvagi a volte esasperano l'atteggiamento arrogante o ostile dei loro personaggi. Un atteggiamento tale è sufficiente a farli morire in fretta, non appena insultano la persona sbagliata.

I personaggi malvagi spesso hanno bisogno di suggerimenti per capire quei momenti in cui l'arroganza è fuori luogo. Agire con stile e con grazia, di tanto in tanto, può rivelarsi molto utile. Un personaggio malvagio non deve essere necessariamente un brutto. I malvagi possono comportarsi in modo sofisticato e gentile, quando ce n'è bisogno. In gran parte, si tratta di una scelta di stile di gioco che spetta al giocatore, ma tutti i giocatori che interpretano dei personaggi malvagi dovrebbero sapere che esiste una vasta gamma di scelte disponibili: una canaglia sofisticata e suadente, un brutto irruento e attaccabrighe, una mente calcolatrice e arrogante, un truffatore sfuggente, un assassino silenzioso e sinistro, e così via.

Ciò che conduce molte campagne malvagie a una brusca fine è l'interazione dei PG malvagi con gli altri PG malvagi del gruppo. Spesso i personaggi tendono a rivoltarsi gli uni contro gli altri, e l'intera campagna termina con un grande combattimento collettivo. Anche questo può essere divertente, ma forse una campagna breve non è ciò che un DM o i giocatori avevano in mente. Il DM dovrebbe provare ad allestire delle situazioni in cui i personaggi giocanti (per quanto malvagi possano essere) debbano collaborare. Poi, alla fine della campagna, se si giunge a uno scontro tra PG, il finale può essere divertente. Dopo tutto, è una campagna malvagia.

IL MALE CONTRO IL MALE

Soltanto perché i PG sono malvagi, ciò non significa che vadano d'accordo con tutti i malvagi della campagna. Anzi, è assai più probabile il contrario. È raro che il male sia una forza monolitica in grado di unire tutte le fazioni e i gruppi disparati. Più probabilmente, i personaggi malvagi scopriranno che i loro piani si ostacolano a vicenda con i piani di altri PNG malvagi. Ogni volta che il piano di un vile malfattore giunge a compimento (e, di conseguenza, le forze del bene si fanno avanti per combatterlo), il personaggio malvagio probabilmente ha dovuto scontrarsi con uno o più personaggi malvagi per arrivare a quel punto.

È possibile riempire un'intera campagna con numerosi scontri tra PG malvagi e avversari altrettanto spregevoli. Un'ambientazione malvagia (come ad esempio le oscure caverne dei drow) può rendere il tutto molto più semplice. I PG sanno di non potersi fidare di nessuno, e nessuno si aspetta niente di buono da loro. La malvagità dei PNG può sovrastare quella dei PG, il che è una buona cosa, se i giocatori sono più interessati a interpretare degli antieroi piuttosto che dei malvagi veri e propri.

Per alcuni giocatori, combattere contro altri avversari malvagi è utile per vincere alcune riserve all'idea di interpretare un personaggio malvagio. Se i personaggi fanno cose terribili a delle creature spregevoli, la cosa potrebbe rivelarsi più facile da accettare. Naturalmente, quei giocatori che invece non vedono alcuna differenza non avranno alcun problema.

IL MALE CONTRO IL BENE

A volte è divertente lasciare che i personaggi distruggano qualcosa di allineamento palesemente buono. Muovere una guerra contro i lammasu, gli unicorni, i celestiali e i paladini è uno scenario speculare dal sapore piacevolmente ironico. Cercare di ridurre in rovina i luoghi e le popolazioni che i personaggi normali cercano di difendere può dare adito a in-

COLLABORAZIONE TRA PG MALVAGI

Due PG malvagi non devono necessariamente arrivare a combattere l'uno contro l'altro solo perché sono malvagi. Se hanno obiettivi simili o avversari comuni possono senz'altro lavorare assieme. E non c'è alcun motivo per cui i personaggi malvagi non debbano rispettare qualcosa come l'amicizia.

I personaggi malvagi più intelligenti capiscono, proprio come quelli non malvagi, che possono ottenere risultati migliori se lavorano insieme, invece di mettersi i bastoni tra le ruote a vicenda. Un chierico malvagio se la cava molto meglio in un dungeon se ha un guerriero malvagio al suo fianco e non è da solo. Un assassino può trarre grandi benefici dalla potenza di fuoco e dagli incantesimi di un mago malvagio che lo spalleggia.

solite avventure. Quando i personaggi malvagi affrontano le loro controparti buone, tutte le carte in tavola cambiano. Il DM gestisce gli eroi e reagisce alle azioni intraprese dai malvagi (i PG). I giocatori probabilmente hanno già familiarità con gli ambienti, le tattiche e le mentalità degli avversari che fronteggiano. Ma ora i loro personaggi possono fare uso di quell'informazione per mettere in atto i loro piani sinistri.

In questo genere di situazione, tutto ciò che è buono diventa malvagio. Tutto ciò che è sacro diventa repulsivo. Ciò che è sano e vitale diventa pericoloso (tutte queste cose possono minacciare e distruggere un personaggio malvagio). La luce acceca i personaggi e li fa fuggire. Il colpo sacro di un paladino e la spada sacra impugnata da un planetar sono un pericolo letale per i PG. I personaggi diventano vulnerabili alle stesse cose che nella campagna precedente potevano salvare le vite dei loro personaggi di allineamento buono.

Man mano che i personaggi non malvagi acquisiscono nuovi livelli, diventano protettori dei più deboli. Allo stesso modo, i personaggi malvagi che diventano più potenti diventano gli oppressori dei deboli. Quando i PG diventano le figure più potenti della città possono spadroneggiare sulla popolazione, terrorizzandola o conquistandola, se preferiscono. I personaggi e le creature che aiutano gli sfortunati sono degli stolti, e il loro altruismo è una debolezza che va sfruttata.

Infine, il DM può utilizzare meglio quei mostri come i treant, i couatl, i lillend e i titani. Può interpretare qualcosa di diverso da necromanti e guardie nere e passare a manovrare druidi protettori della terra, stoici difensori nanici e, naturalmente, paladini pronti a vendicare i torti subiti. Il DM può anche creare qualche combinazione insolita, come ad esempio una rara medusa celestiale, un gruppo di beholder altruistici o un umber-hulk mezzo-celestiale (tutte eccezioni alle regole, ma comunque possibili).

CONCLUSIONE

È stato detto in precedenza, ma vale la pena ripeterlo.

Questo libro non ha lo scopo di celebrare il male, ma solo di definirlo e quantificarlo, e così facendo, di aprire nuove opportunità per le campagne di D&D di ogni genere. Che i PG si preparino a dare battaglia a un signore dei demoni o che si preparino a entrare nelle sue fila, è una decisione che i giocatori e il DM di ogni campagna prendono da soli. Indipendentemente da quella decisione, il *Libro delle Fosche Tenebre* fornirà ulteriore profondità e realismo alle avventure che nasceranno da quella decisione.

È improbabile che una singola campagna riesca a utilizzare tutti gli strumenti, i talenti, le classi di prestigio, gli incantesimi, gli oggetti magici e le creature di questo libro... ed è un bene. È sufficiente scegliere quelle parti che migliorano e arricchiscono l'atmosfera della campagna, senza mai dimenticare che l'obiettivo finale di qualsiasi campagna di D&D è il divertimento di coloro che vi partecipano.

Appendice di conversione al regolamento 3.5

Questo manuale, pur essendo scritto con il regolamento 3.0, è compatibile anche con la versione revisionata di *Dungeons & Dragons* (conosciuta come versione 3.5). Tuttavia, per una piena compatibilità occorre apportare alcune marginali modifiche alle informazioni presentate, le più importanti delle quali vengono riportate di seguito. Sul sito internet www.25edition.it è possibile scaricare gratuitamente il Manuale di Conversione 3.0-3.5, contenente tutti gli aggiornamenti alle regole dei Manuali Base.

RIDUZIONE DEL DANNO

Il sistema della riduzione del danno è cambiato in modo sostanziale. Il cambiamento più ovvio è nella nuova varietà di modi da utilizzare per superare la riduzione del danno di una creatura: materiali speciali, armi magiche o allineate, e tipi di armi (taglienti o contundenti) possono essere tutte chiavi per riuscire a superare una riduzione del danno.

Il cambiamento meno ovvio è che adesso è generalmente più facile superare la riduzione del danno di una creatura anche senza lo strumento adatto. La maggior parte dei mostri sottrae 5, 10 o 15 danni dalla maggior parte degli attacchi, dove nella precedente versione del gioco la cifra poteva arrivare fino a 40.

Per convertire la riduzione del danno dei mostri presentati in questo manuale occorre seguire queste linee guida generali:

- Portare l'ammontare della riduzione del danno (la cifra prima della barra) a 5, 10 o 15. Come regola generale, usare 5 per i mostri più deboli, fino a GS 4 o 5. Utilizzare 15 per i mostri forti, GS 13 o superiore. Utilizzare 10 per tutto ciò che è posto tra questi due estremi.
- *Materiali speciali*: Se un mostro aveva una riduzione del danno prima superata dall'argento, mantiene l'argento a meno che non sia più appropriato un diverso materiale. Utilizzare l'argento anche per baatezu, diavoli, guardinal e determinate creature dai piani esterni, in particolare il piano legale dei Nove Inferi di Baator. In alcuni casi, lo si può combinare con bene o male (vedi "Combinazioni", sotto). Utilizzare l'adamantio per superare la riduzione del danno nei casi in cui questa funzioni in maniera simile alla durezza: per la maggior parte dei costrutti, le creature il cui corpo è composto di materiale inorganico, e per incantesimi che hanno effetti come *corpo di ferro* o *pelle di pietra*. Utilizzare il ferro freddo per i folletti (anche per coloro che prima non avevano una riduzione del danno), per gli eladrin, per i demoni tanar'ri, e creature scelte dai piani esterni, in particolare se dei piani caotici. Non è una buona idea creare nuovi materiali speciali eccetto in circostanze particolari: la maggior parte degli avventurieri non ha ragione a trasportare armi di mithral, ad esempio.
- *Tipi di armi*: Se un mostro subiva metà danni da un certo tipo di arma, rimpiazzare questa capacità con riduzione del danno 5/altri tipi di arma. Ad esempio, gli scheletri subivano metà danni dalle armi taglienti e perforanti; ora hanno riduzione del danno 5/contundenti. I tipi di armi vengono raramente utilizzati come metodi per superare la riduzione del danno.
- *Allineamento*: Permettere alle armi allineate di superare la riduzione del danno di esterni dall'allineamento opposto.

VARIAZIONI AI NOMI DELLE ABILITÀ

Abilità 3.0	Abilità 3.5	Raggruppata in	Note
Alchimia	Artigianato (alchimia)	n/c	Richiede 1 livello da incantatore per realizzare oggetti alchemici
Cavalcare (cavalcatura)	Cavalcare	n/c	Non richiede di specificare un tipo di cavalcatura
Comunicazione Segreta	n/c	Raggiare	
Conoscenza delle Terre Selvagge	Sopravvivenza	n/c	
Empatia Animale	[empatia selvatica]	n/c	Non è un'abilità; privilegio di classe di druidi e ranger
Intrattenere (tipo, tipo, tipo)	Intrattenere (categoria)	n/c	Intrattenere funziona come Artigianato o Professione
Leggere Labbra	n/c	Osservare	
Orientamento	n/c	Sopravvivenza	Automatica con 5 gradi di Sopravvivenza
Percepire Inganni	Percepire Intenzioni	n/c	
Scrutare	n/c	n/c	Gli incantesimi adesso richiedono un tiro salvezza sulla Volontà
Svuotare Tasche	Rapidità di Mano	n/c	

VARIAZIONI AI NOMI DEI TALENTI

Talento 3.0	Talento 3.5
Ambidestria	Combattere con Due Armi (ne include i benefici)
Arma Preferita (arma)	Arma Accurata
Incantesimi in Combattimento	Incantare in Combattimento
Incantesimi Estes	Incantesimi Ingranditi
Incantesimi Prolungati	Incantesimi Estes
Incantesimo Focalizzato	Incantesimi Focalizzati
Incantesimo Inarrestabile	Incantesimi Inarrestabili
Maestria	Maestria in Combattimento
Riflessi da Combattimento	Riflessi in Combattimento
Sensi Acuti	Allerta
Spaccare l'Arma Potenziato	Spezzare Migliorato
Specializzazione in un'Arma	Arma Specializzata
Spinta Migliorata	Spingere Migliorato

VARIAZIONI AI NOMI DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo 3.0	Incantesimo 3.5
Autometamorfofi	Metamorfofi
Azione casuale	Confusione inferiore
Cambiare sembianze	Camuffare se stesso
Cerchio di devastazione	Infliggi ferite leggere di massa
Cerchio di guarigione	Cura ferite leggere di massa
Charme di massa	Charme sui mostri di massa
Charme su persone o animali	Charme su animali
Charme	Charme su persone
Dissolvere superiore	Dissolvi magie superiore
Emozione (disperazione)	Disperazione opprimente
Forza straordinaria	Forza del toro
Globo minore di invulnerabilità	Globo di invulnerabilità inferiore
Grazia felina	Grazia del gatto
Invisibilità ai non morti	Nascondersi ai non morti
Invisibilità migliorata	Invisibilità superiore
Protezione dagli elementi	Protezione dall'energia
Protezione dall'energia negativa	Interdizione alla morte
Resistere agli elementi	Resistere all'energia
Simbolo	Simbolo di demenza
Simbolo	Simbolo di dolore
Simbolo	Simbolo di morte
Simbolo	Simbolo di paura
Simbolo	Simbolo di persuasione
Simbolo	Simbolo di sonno
Simbolo	Simbolo di stordimento
Svanire	Teletrasporto degli oggetti
Teletrasporto senza errore	Teletrasporto superiore
Vigore	Resistenza dell'orso

I demoni e i diavoli hanno riduzione del danno #/bene, i celestiali hanno riduzione del danno #/male, gli slaadi hanno riduzione del danno #/legge e gli inevitabili (nonostante siano costrutti) hanno riduzione del danno #/caos. In generale, immondi e celestiali sono più fortemente associati al male e al bene, rispettivamente, che a legge o caos. Le differenze tra immondi e celestiali caotici e legali sta nella loro vulnerabilità a materiali speciali, piuttosto che ad armi allineate (vedi "Combinazioni", sotto).

- **Magia ed Epica:** Se non va bene nient'altro, permettere alle armi magiche di superare la riduzione del danno di una creatura. Per i mostri con GS molto alti (minimo 20), si consideri l'utilizzo invece di armi epiche.
- **Combinazioni:** Si possono utilizzare combinazioni di fattori per distinguere i mostri tra di loro basandosi sul GS e la loro forza complessiva. Molti esterni hanno una riduzione del danno che combina materiali speciali e armi allineate. Ad esempio, i tanar'ri molto deboli hanno una riduzione del danno facilmente superabile: un'arma buona o di ferro freddo li colpisce senza problemi. I tanar'ri moderatamente potenti beneficiano di una riduzione del danno che è leggermente più difficile da superare: c'è bisogno di un'arma buona; un'arma di ferro freddo non è sufficiente. I tanar'ri più potenti hanno riduzioni del danno ancora più difficili da superare: c'è bisogno di un'arma sia di ferro freddo che magia per superarla. Come regola generale, impiegare combinazioni "o" per i mostri con GS 3 o inferiore, e utilizzare combinazioni "e" per i mostri di GS 16 o superiore.

Considerare anche le combinazioni di magia con materiali speciali o tipi di armi. Il corpo scheletrico di un lich è vulnerabile alle armi contundenti, proprio come

quello di uno scheletro, ma solo se sono magiche. Una strega notturna è vulnerabile alle armi di ferro freddo, ma solo quelle magiche. In generale, la richiesta di due combinazioni (combinazioni "e") rende la riduzione del danno di un mostro più difficile da superare, ed è più appropriata ai mostri più potenti.

ALTRA TERMINOLOGIA VARIATA

Segue una panoramica di termini tecnici vari che hanno cambiato denominazione nella revisione 3.5 del regolamento.

- L'"azione equivalente al movimento" è ora denominata "azione di movimento".
- L'arma "ascia grande" è ora denominata "ascia bipenne".
- L'arma "randello grande" è ora denominato "randello pesante".
- I "danni debilitanti" vengono ora denominati "danni non letali".
- Le "armi deflagranti" vengono ora denominate "armi a spargimento".
- L'"attitudine" dei PNG è ora denominato "atteggiamento".
- La velocità di volo "normale" è ora denominata "media".
- La voce "Clima/terreno" nelle schede dei mostri è ora denominata "Ambiente".

Nota sull'arrotondamento dei kg: Nella versione revisionata del regolamento, il peso degli oggetti è stato arrotondato per diminuire le cifre decimali da due a una. Per calcolare il peso degli oggetti presentati in questo manuale occorre dividere per 9 e moltiplicare per 10 il valore (ovviamente si tratta di differenze minime; un sistema più semplice è quello di arrotondare direttamente alla cifra decimale superiore).

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Domande? Servizio Clienti: 0521.630320

Visita il sito web: www.25edition.it

Pagine intrise di conoscenze terrificanti

"Solo le menti più audaci osano posare lo sguardo sui concetti malefici e sui segreti proibiti racchiusi in queste pagine. Questo volume corrotto racchiude pagine di saggezza perversa, idee nefaste e descrizioni delle creature, dei rituali e delle pratiche più orribili. Il male permea ogni parola e ogni immagine in esso contenute."

—ORCUS, PRINCIPE DEMONIACO DEI NON MORTI

Questa guida per il gioco di D&D® è destinata a un pubblico maturo e offre a un Dungeon Master una gran quantità di materiale per ampliare il respiro di ogni campagna. Il volume presenta in modo dettagliato la natura del male e la complessa sfida insita nella lotta contro i molti dilemmi che si annidano nelle sue ombre più nere. Assieme a incantesimi, oggetti meravigliosi e artefatti corrotti, il *Libro delle Fosche Tenebre* contiene anche una serie di statistiche per una vasta orda di mostri, arcidiavoli e principi dei demoni da schierare contro gli eroi più coraggiosi.

Per usare questo supplemento, un Dungeon Master necessita anche del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del Dungeon Master* e del *Manuale dei Mostri*.



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.

Sede: 43100 Parma (Italy)

Visita il sito web:

www.25edition.it



Visita il sito web
www.wizards.com/dnd

ISBN 88-8288-095-8



9 788882 880958

Prezzo: € 29,95