



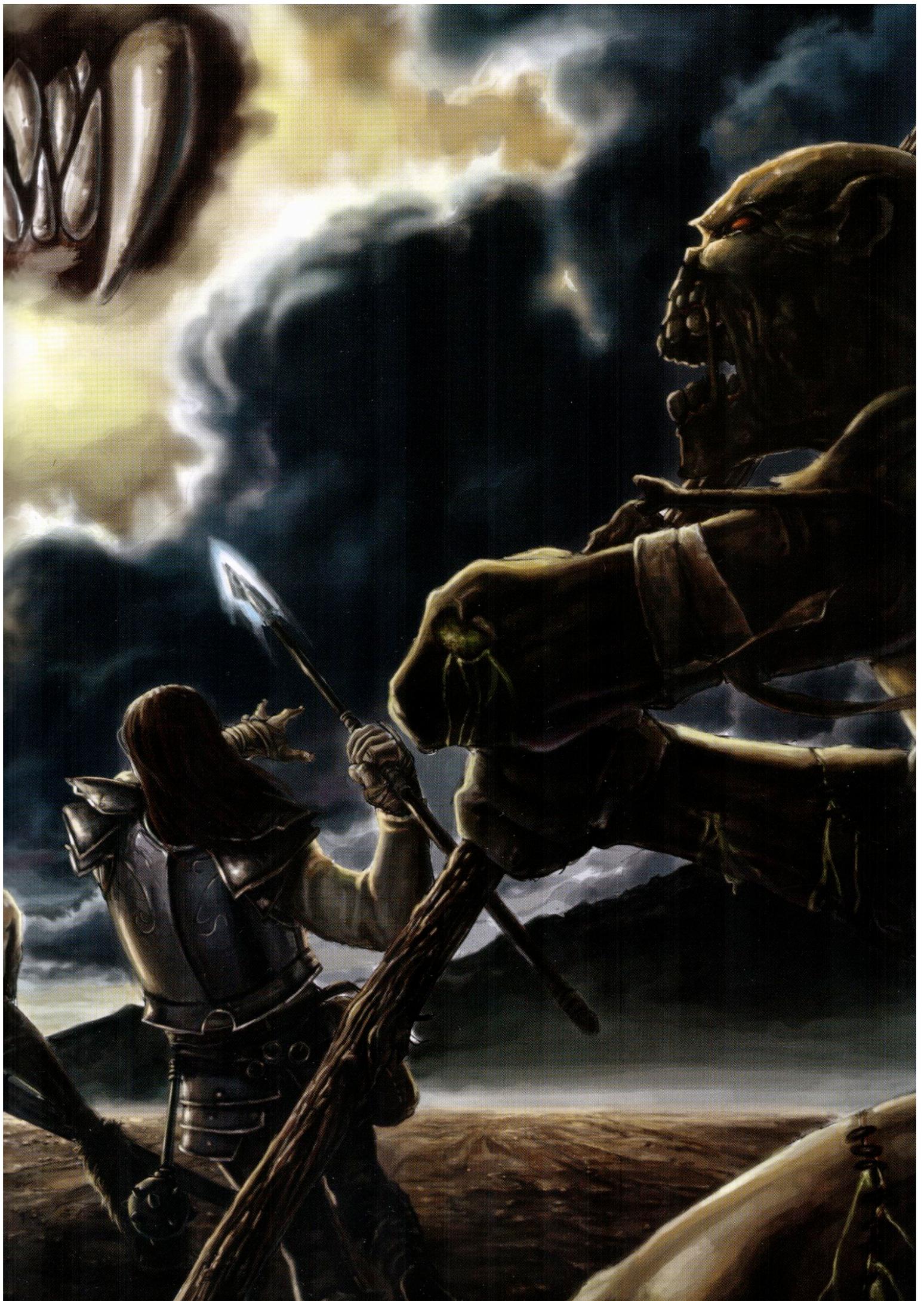
Mephandum



EDIZIONE SPECIALE
LUCCA GAMES
2005
25 EDIZIONI

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





Nephandum

NEPHANDUM CREATO DA

Massimo Bianchini
Mario Pasqualotto

DIRETTORE RESPONSABILE

Emanuele Rastelli

DIRETTORE CREATIVO

Mario Pasqualotto

DIRETTORE TECNICO

Massimo Bianchini

DIRETTORE ARTISTICO

Alberto Dal Lago

SVILUPPO E REVISIONE

Fiorenzo Delle Rupi
Marco Picone

SVILUPPO

Alberto De Marco
Alessandro Marchetti

SVILUPPO AGGIUNTIVO

Luigi Cecchi
Marco Dalmonte
Sonia Grassi
Gianluca Torrente

ILLUSTRAZIONE COPERTINA

Giuseppe Camuncoli

COLORAZIONE COPERTINA

Alberto Dal Lago

LOGO, GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Untitled Studio
di Davide Carnevali e Andrea Gualdi

ILLUSTRAZIONI TAVOLE INTERNE

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

ALTRI COLLABORATORI

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

DIREZIONE GRUPPI PLAYTESTER

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

PLAYTESTER

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

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

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

Domande?

Servizio Clienti: 0521.630320



www.wizards.com/d20



www.25edition.it



www.extremefantasy.it

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

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

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

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

INTRODUZIONE

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

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

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

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

Ambientazione dinamica

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

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

Cosa contiene questo volume

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COS'È EXTREME FANTASY

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

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

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

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

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



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

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

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

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

LA MINACCIA DEI PIANI ESTREMI

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

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

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

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

COSA SONO I PIANI ESTREMI?

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

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

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

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

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

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

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

GORGHI DIMENSIONALI

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

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

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

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

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

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

IL NEPHANDUM

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

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

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

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

MA

Gorgo dimensionale

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

TERRORI ANCESTRALI

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

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

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

Il pantheon del Nephandum è formato da cinque entità principali:

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

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

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

TERRORI ANCESTRALI E CHIESE

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

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

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

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

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

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

STRATEGIA DEL TERRORE

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

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

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

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

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

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

GRADI DI INFLUSSO

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

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

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

Vengono aiutati dalle logge del terrore,

anch'esse impe-

gnate a diffonde-

re la paura con

macchinazioni

segrete e atti

violenti. Nella

regione colpita

dall'influsso

si applicano le

prime limitazio-

ni della magia,

tese a facilitare

la copertura delle

attività dell'emis-

sario. La presenza di

archetipi trasfigurati

è solo all'inizio, e spesso

riguarda specificamente i

membri delle logge del terro-

re. Grazie alla presenza di un fulcro

stabile, il Terrore Ancestrale comincia a tessere la sua specifica alterazione del territorio, che si espande in quantità e intensità man mano che l'emissario e le logge riescono a indebolire gli oppositori.



LA PAURA IN UN GIOCO DI RUOLO FANTASY

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

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

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

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

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

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

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

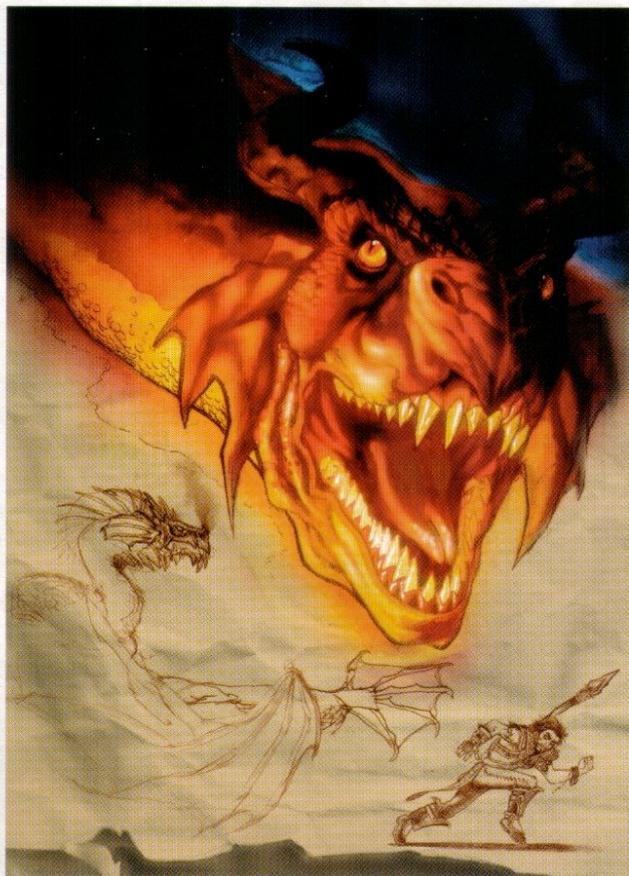


Illustrazione di Nardo Conforti

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

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

PARAMETRI DELL'INFLUSSO

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

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

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

Estensione

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

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

CONFLITTI DI ESTENSIONE

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

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

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

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

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



RAZZE E TERRORI ANCESTRALI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CLASSI E TERRORI ANCESTRALI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Fulcri del terrore

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

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

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

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

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

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

Limitazioni della magia

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

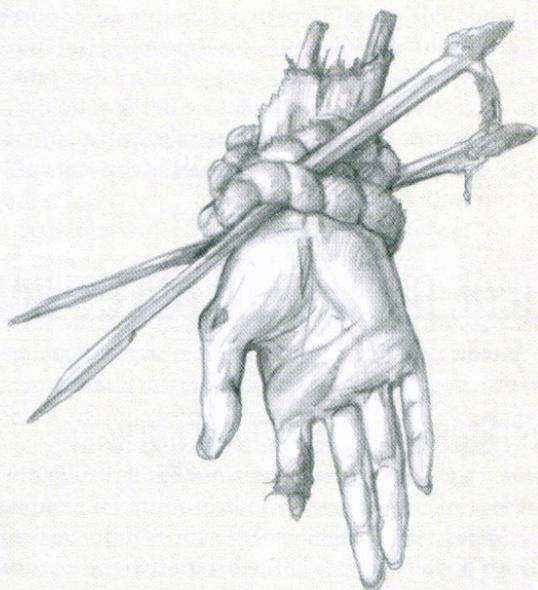
Influsso debole: Quando un Terrore Ancestrale esercita un influsso debole su una porzione del Piano Materiale, la magia subisce un primo cambiamento. Le oscure macchinazioni delle entità sono infatti permeate da un'aura difficilmente penetrabile, e anche i più esperti investigatori sono costretti ad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

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

INFLUSSO SCHIACCIANTE

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

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



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

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

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

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

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

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

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

Archetipi trasfigurati

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

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

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

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

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

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

Alterazioni del territorio

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

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

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

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

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

SCHEDE DEI TERRORI ANCESTRALI

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

STATISTICHE DEI TERRORI ANCESTRALI

La prima parte contiene informazioni basilari sull'entità.

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

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

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

TESTO DESCRITTIVO

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

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

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

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

ALTERAZIONI DEL TERRITORIO

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

ASHATHA

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

Allineamento: Neutrale Malvagio

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

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

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

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

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

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

Influsso di Ashatha



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

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

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

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

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

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

Alterazioni del territorio

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

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

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

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

HYSSIRIS

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

Allineamento: Caotico Malvagio

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Influsso di Hyssiris



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

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

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

Alterazioni del territorio

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

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

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

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

MELPHERON

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

Allineamento: Legale Malvagio

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

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

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

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

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

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

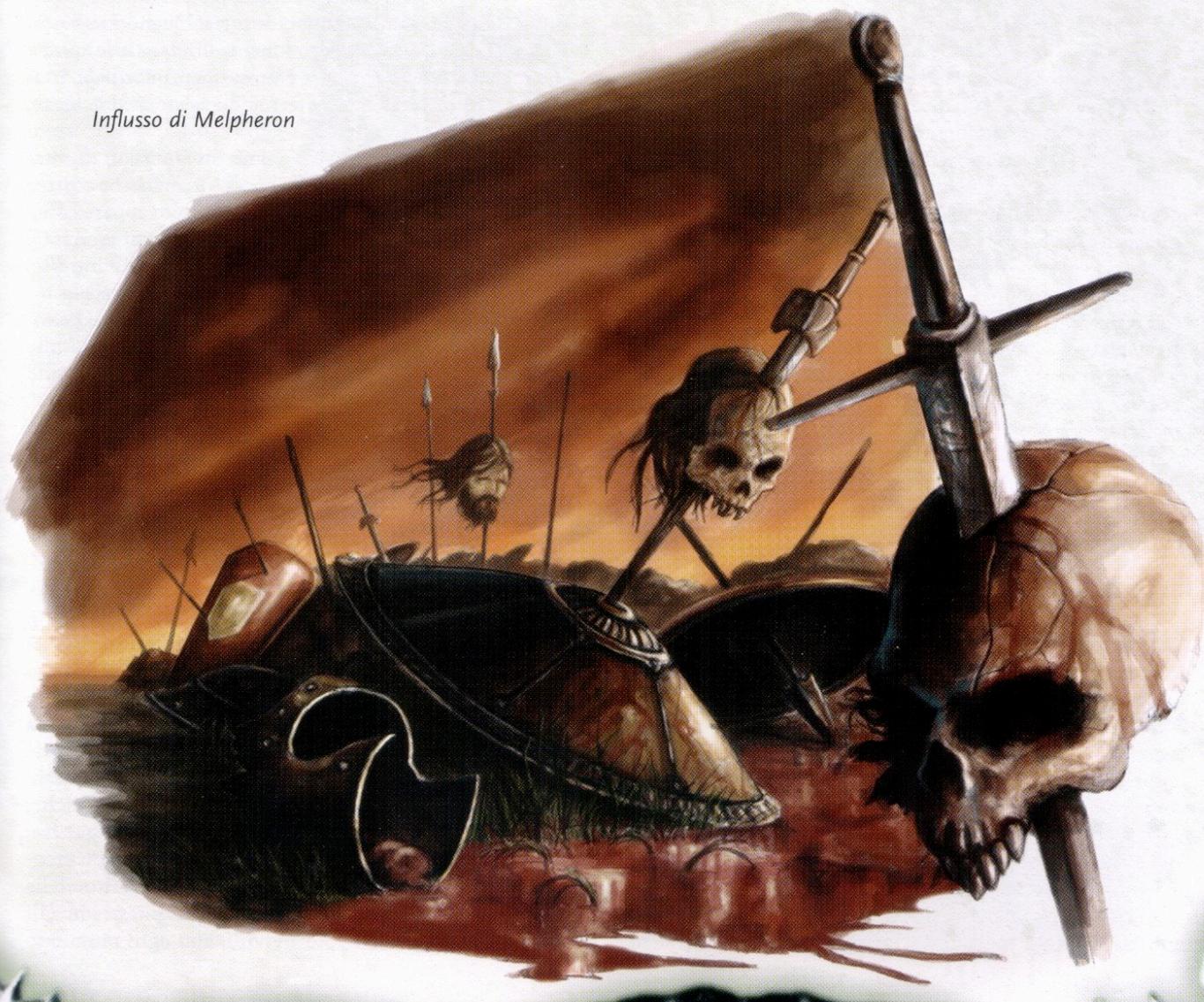
L'influsso di Melpheron ha facile presa nelle terre coinvolte in guerre e conflitti prolungati. Tanto più anomalo e sanguinario è il conflitto e quanto più il rischio di vittime innocenti è alto, tanto più forte sarà il richiamo di Melpheron. In alternativa, Melpheron agisce con

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

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

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

Influsso di Melpheron



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

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

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

Alterazioni del territorio

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

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

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

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

TZANAAR

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

Allineamento: Caotico Malvagio.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Alterazioni del territorio

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

Influsso di Tzanaar





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

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

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

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

YORDUL

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

Allineamento: Caotico Malvagio

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Influsso di Yordul



Alterazioni del territorio

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

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

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

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





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

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

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

EMISSARI

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

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

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

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

ERNYSET, EMISSARIA DI ASHATHA

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

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

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

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



Ernyset

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

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

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

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

Illustrazione di Eleonora Guanella

Therard Synkord, EMISSARIO DI HYSIRIS

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

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



Therard Synkord

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

KELTON THULDAMER, EMISSARIO DI MELPHERON

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Kelton Thuldamer

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

RODOS KORTAN, EMISSARIO DI TZANAAR

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

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

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

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

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

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

Destrezza), contatto 11, colto alla sprovvista 18;

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

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

Analfabetismo: Rodos non sa né leggere né scrivere.

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

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

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



Rodos Kortan

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

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

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

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

ALEONOR DJASITH, EMISSARIA DI YORDUL

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Aleonor Djasith

Illustrazione di Eleonora Guanella

LOGGE DEL TERRORE

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

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

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

LEGGERE LE SCHEDE DELLE LOGGE DEL TERRORE

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

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

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

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

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

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

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

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

LE SPORE

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



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

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

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

Allineamento: NM, N, LM, CM.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

IL MOSAICO

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

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



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

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

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

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

Allineamento: CM, NM, CN.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

LA FALANGE SCARLATA

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

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

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

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

Allineamento: LM, LN, NM.

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

L'ORDA CANNIBALE

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

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

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

Allineamento: CM, NM, CN.

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

IL VELO OSCURO

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

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

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

Allineamento: CM, NM, CN.

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

ARTEFATTI NEFANDI

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

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

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

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

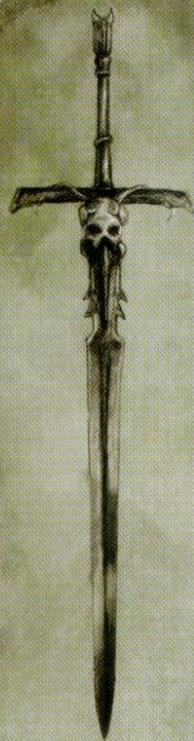
ORRIDO SUDARIO

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

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

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

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



Arzaroth



Urna del Crepuscolo



Specchio delle Realtà Irreali



Orrido Sudario



Frusta delle Fiere Urlanti

SPECCHIO DELLE REALTÀ IRREALI

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

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

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

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

I seguenti poteri possono essere utilizzati tre volte al giorno:

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

I seguenti poteri possono essere utilizzati due volte al giorno:

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

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

- ombra di una invocazione superiore
- ombre
- simulacro

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

ARZAROTH

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

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

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

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

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

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

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

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

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

FRUSTA DELLE FIERE URLANTI

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

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

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

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

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

URNA DEL CREPUSCOLO

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

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

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

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

CENTRI DI POTERE

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

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

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

LA GORA DELL'INCUBAZIONE

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

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

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

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

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

Incontri della Gora dell'Incubazione

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

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



La Cattedrale di Lame



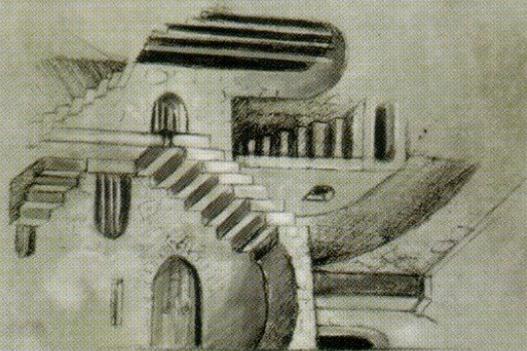
La Distesa di Viscere



La Gora dell'Incubazione



Il Mausoleo del Crepuscolo



La Prigione Tetragona

LA PRIGIONE TETRAGONA

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

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

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

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

Incontri della Prigione Tetragona

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

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

LA CATTEDRALE DI LAME

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

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

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

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

Incontri della Cattedrale di Lame

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

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

LA DISTESA DI VISCERE

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

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

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

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

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

Incontri della Distesa di Viscere

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

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

IL MAUSOLEO DEL CREPUSCOLO

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

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

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

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

Incontri del Mausoleo del Crepuscolo

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

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



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

ANTIEROI DI PRESTIGIO

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

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

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

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

NEPHANDUM

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

BURATTINAIO

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

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

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

Dado Vita: d6.

Tabella 3-1: Burattinaio

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

REQUISITI

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

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

Talenti: Creare Oggetti Meravigliosi.

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

ABILITÀ DI CLASSE

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

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

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

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti:

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



Burattinaio

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

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

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

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

BURATTINO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Trevan Radlen, burattinaio

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CACCIATORE DI STREGHE

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

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

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

Dado Vita: d8.

REQUISITI

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

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Bonus di attacco base: +5.

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

Talent: Indagatore, Volontà di Ferro.

ABILITÀ DI CLASSE

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

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Cacciatore di streghe

Illustrazione di Alberto Dal Lago

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

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

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

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

Tabella 3-2: Nemesi oscure

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

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

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

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

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

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

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

Lista degli incantesimi da cacciatore di streghe

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

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

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

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

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

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

Tabella 3-3: Incantesimi da cacciatore di streghe conosciuti

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

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

Tabella 3-4: Cacciatore di streghe

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

Jerome Harkidd, cacciatore di streghe

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DISCEPOLO SCARLATTO

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

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

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

Dado Vita: d6.

REQUISITI

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

Abilità: Conoscenze (arcane) 8 gradi.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Talent: Robustezza, Tempra Possente.

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

ABILITÀ DI CLASSE

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

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Discepolo scarlatto

