

Aulmadorn, il risveglio del Male

di Fabrizio Corselli



CHIMERÆ



Supplemento per il modulo CHA5 La Pietra Gemella

Aulmadorn, il risveglio del Male

SOMMARIO

Autore:

Fabrizio Corselli

Illustrazioni di copertina:

Antonio Nonnato

Illustrazioni nel testo:

Antonio Nonnato

*Impaginazione e realizzazione file PDF
a cura del Chimerae Hobby Group*

AD&D®, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®, PLANESCAPE® sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast Inc., una controllata Hasbro Inc., ed il loro utilizzo NON intende costituire una infrazione o una pretesa relativa a questo diritto.

Questo modulo di avventura è protetto dalle leggi sul diritto di autore. E' proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

© 2006 Chimerae Hobby Group



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA5b – 1ª Edizione – Novembre 2006

Regole Expert per la classe dello sterminatore di Demoni	3
I poteri oscuri	6
Svantaggi oscuri	9
Radianze Oscure e Nuove Abilità legate al sistema di PTO	12
Incantesimi Crepuscolari (Twilight Magic)	13
Le Fontane di Sangue (Variante)	14
Acrystom / Tryshnatal, Il Drago di Eleneion	16
Le Fontane di Sangue / Verso la Valle di Fuoco e Ghiaccio	16
Al Cospetto delle Fontane di Sangue / L'Oblivio	17
Verso il Portale / Allucinazioni	18
Quando l'Inferno si desta... l'Abisso risponde (Variante epica)	19
Kardast, Principe dell'Abisso	21
Vengeance Nightstorm (Succubus – Lesser Scion)	21
Il Cavaliere delle Anime (Soul Knight)	24
Lo Xauron – Il nomade del mondo sconosciuto	25
L'eredità della Fenice Eomoon	27
L'Avariel Oscuro (Dark Avariel)	30
Appendice <i>Ali nell'Oscurità</i> – Le razze angeliche (Evil Game)	31
Angelo Oscuro (Dark Angel), Angelo Sanguinario (Blood Angel)	31
Angelo Caduto (Fallen Angel), Angelo della Luna d'Argento (Moon Angel)	32
La Sfera del sangue (Blood sphere)	34
Descrizione degli incantesimi appartenenti alla Sfera del Sangue	36
La Bloodstone	40
Arelsis, Angelo sanguinario Livello 7° (Personaggio Giocante)	42
Il Portatore di Oscurità (Nightbringer Kit)	44
Vendicatore Angelico (Angelic Avenger Kit)	46
Lista <i>Componenti Oscure</i>	51

Supplemento per il modulo avventura "La Pietra Gemella"

Il supplemento *Aulmadorn, il risveglio del Male*, progettato per il modulo base *La Pietra Gemella* (già pubblicata dal *Chimerae Hobby Group* come modulo *CHA5*), immerge fin dall'inizio i personaggi giocanti in un'atmosfera tetra e cupa, ridando splendore e una giusta rivalse a quelle che sono le più dirette implicazioni dei poteri mutanti altresì oscuri dell'eondyr conosciuto con il nome di Aulmadorn. L'imperversante odio per la razza degli umani e per ogni cosa che è stata creata dalla divinità del bene, percepisce una volta per tutte l'emanazione e la tangibilità del male generato dalla pietra oscura, adesso confinata nelle profondità del Tempio del Sublime.

Contenuta all'interno del compendio una serie di regole gestionali avanzate sul progredire del lato oscuro e delle mutazioni, abilità speciali e varianti narrative che eleveranno il modulo base alla sua più alta tipologia Dark, così affrontando nuovi demoni, nuovi luoghi visitati dal male e ancora svantaggi speciali per potere personalizzare il proprio sterminatore di demoni, e non per ultimo un nuovo ed eccitante scontro finale (dato in sostituzione a quello base). Una miscela esplosiva che permetterà ai DM più smaliziati una sfida davvero ardua ma che alla pari renderà più difficile se non letale la missione dei personaggi giocanti. Inoltre, grazie alla presenza interna al modulo dell'appendice *Ali nell'Oscurità*, sarà possibile integrare nuove regole e approfondimenti sugli angeli oscuri, potendo oltremodo giocarli come PG in campagne tematiche.

Il DM deve disporre di una copia dei tre manuali base di **AD&D 2a. Edizione**: *Manuale del Giocatore*, *Manuale del Dungeon Master* e *Manuale dei Mostri*, per potere usare questo compendio. In quanto, modulo non commerciale, si farà riferimento ad altri manuali che esulano dal trittico base della manualistica sopra citata, con una maggiore frequenza nei confronti della *Serie Opzioni* (in particolar modo *Abilità e Poteri*).

La maggior parte del testo evidenziato attraverso la presenza di box dallo sfondo grigio, contiene oltre agli esempi di chiarificazione, informazioni sui poteri speciali e varianti di alcune abilità che dovranno essere vagliate e convalidate dallo stesso DM per la loro delicata influenza sul prosieguo dell'avventura. L'espansione segue la stessa impostazione dei precedenti moduli cui esso è correlato, adottando il medesimo sistema di Opzioni, così dando maggiore completezza e spessore al profilo del personaggio ma anche permettendone un uso più facilitato ai giocatori e DM novizi.

Regole Expert per la classe dello sterminatore di demoni

Lo sterminatore di demoni così come ogni creatura ibrida possiede un suo lato oscuro conosciuto col nome di Endhras, cioè Fiamma Oscura (enyol: fuoco - dhras: oscuro). Sebbene la fusione delle due nature, quella demoniaca e quella umana, possa avere una sua armonia, il lato oscuro cerca in maniera subdola di venir fuori e prendere il sopravvento sulla fragile psiche della povera vittima. Per questo, molti cavalieri devoti allo sterminio della razza del male, ben stanno attenti a non sporgersi troppo oltre i confini dei regni di Hesyel, ove Aulmadorn, la gemma oscura, regna sovrana. La corruzione per loro è imminente, paura questa che ha reso i Cacciatori delle Ombre più responsabili e avveduti.

L'Endhras è implacabile, subdolo e crudele nemico che si annida nella parte più profonda dell'animo, chiamato dai saggi demonologi *Kaldrysiel*, in altre parole l'Abisso (khalyon: relegato - dhrysielsys: profondità più remota). Esso è il regno della lussuria, dell'odio, della paura di tutto ciò che alimenta il lato oscuro. Esso è una personalità senza coscienza e senza rimorso; l'oscurità, l'oblio, il nulla rendono vivo ciò che è considerato da molti uno stato dell'esistere piuttosto che un sentimento. Il suo scopo è quello di relegare nell'infinito mare dell'annichilimento ogni sentimento o passione positiva; esperienza che già la Specie Oscura ha provato sulla propria pelle,

asservita al potere dell'unico Eondyr del male. Ogni personalità sottoposta alle mutazioni, e per questo incarnante la natura demoniaca, è dominata oltre che dall'Endhras dalle tentazioni oscure, conosciute con il nome di *Kanviel*, cioè "coloro che assorbono le passioni" (kanhyol: passioni - vhielien: assorbire). Esse rappresentano quelle forme tentatrici che trascinano e avviano le forme psichiche dell'individuo verso l'Abisso, non quindi intesa come dimensione ma come uno stato dell'essere e ancora gli strumenti perversi attraverso cui opera l'Endhras.

Nel tecnico, ogni creatura entrata in contatto con le mutazioni demoniache possiede un potenziale di punti speciali che prendono il nome di *Punti di Tentazione Oscura (PTO)*, i quali simulano il più o meno veloce cammino del lato oscuro verso lo stadio finale che è per l'appunto, l'Abisso (la creatura può raggiungere una completezza nella formazione del lato oscuro senza per questo mutare necessariamente il fisico; essere demoni non significa per questo avere

per forza corna, ali e corda; il cambiamento per quanto radicale, avverrà all'interno del suo spirito). Nel prosieguo della partita o della campagna è possibile acquisire PTO che andranno a integrare quelli precedenti. Raggiunta la soglia massima di PTO consentiti, ovvero l'ultimo stadio, il personaggio sarà considerato perso, in quanto forma demoniaca totale (il DM può anche decidere di andare oltre il limite e farla giocare come una creatura oscura, continuando di contro a ricevere ulteriori PTO, in modo da acquistare così altre abilità di compendio e svantaggi).

Molti sono i modi e le situazioni per avere assegnati PTO e tra i più svariati; questi a seguire sono i principali:

- Usando Poteri Oscuri (vedi più avanti).
- Forzato in un'azione che va contro codice personale di moralità o onore (per esempio nel caso di una buona azione non compiuta o un dovere non assolto).
- Perdita della status di Paladino.



- Stato estremo di sofferenza interna (per esempio dato da un conflitto interiore o da un rimorso)
- Inattività dovuta a indecisione in un momento critico (lasciare morire un individuo o non prestargli soccorso).
- Distruzione di un ideale (materiale, morale o religioso).
- Perdita di una passione attraverso negazione o potere (per esempio effetto d'Oblivion).
- Prendere una decisione che più in là si dimostrerà disastrosa o pericolosa per sé e gli altri.

Ognuna di queste situazioni come altre, quali il gioco di ruolo dei propri svantaggi oscuri (vedi più avanti), porterà l'individuo ad avere assegnati di volta in volta dei PTO che sommati tra loro potrebbero eguagliare o superare il valore limite specifico di un determinato stadio (vedi tabella relativa), costringendo il giocatore ad attuare il primo o i primi tiri per non subire l'influsso del lato oscuro.

Ogni individuo che ha subito mutazioni, possiede un proprio valore di Endhras che ne identifica l'intensità del lato oscuro, pari a $8 + 1/10$ della somma dei punti di acquisto dei Poteri Oscuri e degli Svantaggi, arrotondato per difetto (in questo caso i punti capacità che vengono conferiti, sulla falsariga del sistema *Abilità e Poteri*, saranno anch'essi sommati). Il quantitativo di PTO iniziali per la gestione dei diversi stadi oscuri risulterà invece dalla somma del valore di Endhras con i PTO d'acquisto specifici dei poteri oscuri e degli svantaggi.

Esempio

Neorn, uno sterminatore di demoni, ha contratto una sorta di malattia demoniaca a causa di un terribile morso in combattimento, che ha innestato in lui una lieve forma di contaminazione oscura. Per questo, il DM andrà a calcolare il suo nuovo valore di Endhras. **Nota:** per creare maggiore tensione, il DM può decidere di non rivelare al giocatore l'acquisizione di PTO, scegliendo

perfino per lui svantaggi e poteri oscuri, che andranno disvelandosi nel prosieguo dell'avventura, in modo da creare un maggiore impatto ed effetto sorpresa. Così conferisce come potere quello di *Sogno Oscuro* (10PPO) e come svantaggio quello di *Sete di Sangue* (3 punti capacità). Il valore finale di Endhras è 9. Il quantitativo iniziale di PTO è invece di 22. Il DM, se vuole, può anche conferire solo un potere o uno svantaggio in rapporto alla velocità di progressione del male.

Avveratesi le condizioni sopra elencate, ad ogni eguaglianza o superamento delle soglie limite (definite nella tabella a seguire), il tiro di Endhras sarà obbligatorio ed esso rappresenterà il primo tentativo del lato oscuro di innestarsi nei filamenti spirituali della povera vittima. Il fallimento del tiro (che riceverà una penalità in base allo stadio da raggiungere) conferirà una penalità permanente a tutti i tiri che si riferiscono a poteri o svantaggi, o anch'essi tiri emotivi, divenendo così un vero e proprio modo di pensare della creatura; inoltre in fase di assegnazione di PTO ne aggiungerà altrettanti come forma corruttiva.

Stadio	Soglia	Penalità Tiro	Penalità Oscure	PTO aggiuntivi
Crisalide	30PTO	-2	-1	+3PTO
Sine Requie	60PTO	-4	-2	+6PTO
Abisso	75PTO	-6	-3	+10PTO

Se il tiro di soglia, chiamiamolo così, dovesse avere successo svuoterà l'intero quantitativo di punti fino al valore base. Con il fallimento, invece, la soglia sarà consolidata e da lì in poi si procederà verso la successiva. Raggiunta la soglia limite (75PTO), per l'appunto l'Abisso, e fallito il tiro, la psiche della creatura sarà annientata e la parte demoniaca soppianderà la personalità preesistente. Il personaggio è considerato perduto, a meno che il DM non voglia impiegarlo per reintessere nuove trame narrative o campagne specifiche.

Esempio

Neorn, sterminatore di demoni (Endhras: 12), durante uno scontro abusa dei suoi poteri oscuri non rendendosi conto del temibile quantitativo d'energia demoniaca che sta incamerando, arrivando così ad avere assegnati ben 20PTO, i quali sommati ai precedenti 12, totalizzano 32PTO, superando di gran lunga la prima soglia, cioè quella di *Crisalide*. A questo punto, il DM richiede un tiro di Endhras con una penalità prevista di -2; valore finale di 10. Il giocatore genera con il tiro di dado un 16, fallendo di netto il tiro di soglia. Adesso, durante i futuri tiri d'attivazione dei poteri o di alcuni svantaggi oscuri, il personaggio soffrirà permanentemente di una penalità pari a 1, e nelle assegnazioni di PTO il quantitativo sarà integrato di 3PTO. Ciò significa che, per esempio, nel caso in cui si dovesse attuare un'azione derivante dallo svantaggio *Abitudini Mefitiche*, seppur a livello minimo (conferente 3PTO), l'assegnazione sarà pari a 6PTO (è chiaro che l'influenza di questa maggiore intensità si ripercuote pure sul gioco di ruolo).

Luce e Ombra (Opzione estesa). Una volta raggiunto lo stadio di *Sine Requie*, cioè consolidato il tiro di Endhras-4, la fiamma oscura che germina e arde all'interno della creatura ignara, divamperà in maniera tale da incenerire a poco a poco le ultime passioni che in essa vi rimangono, donandole ciò che i demoni chiamano Dhrasyl, ossia l'Oscura Visione. Tecnicamente questa capacità permette alla creatura contaminata una sorta di visione notturna addirittura all'interno di bui magici o zone la cui oscurità è ancor più "fitta" dello stesso Abisso. Ciò è spiegato dal fatto che la maggior parte delle creature demoniache che abita la città di Kaldor, deve fronteggiare la sua oscurità in cui è perennemente immersa. Tale capacità permette inoltre a qualsiasi creatura che possieda l'Endhras, di leggere nell'animo di un'altra creatura sortendo lo stesso effetto dell'incantesimo di *ESP*, ma solo in condizioni di oscurità, poiché di essa si nutre.

Per esempio, una qualsiasi creatura in questo stato, potrà vedere come fosse giorno il Tempio del Sublime senza soffrire di alcuna penalità o disorientamento, appena varcato il portale della *Palude di Sangue*. Alcune leggende sostengono che le tenebre stesse che avvolgono l'esterno del Tempio siano emanazioni di Aulmadorn, del suo inquietante potere abissale. C'è chi sostiene che la pietra del male addirittura possieda una gemella che rechi il nome di Aldorst, il suo lato oscuro, ma sono solamente congetture; altri pensano che l'eondyr stesso sia soltanto una proiezione della sua gemella sul primo piano materiale.

Il DM può secondo le regole expert legare effetti mutanti al manto oscuro che ricopre il Tempio del Sublime o a molte delle sue creature, quali la Specie Notturna (per esempio un morso che inocula veleno mutante), e così ancora al liquido che satura la vasca ove è confinato il corpo del nano (diventando molto più pericoloso il recupero degli anelli sul fondo). Il valore di dhrasyl è pari a $8 + 1/20$ dei PTO correnti della creatura (arrotondati per difetto).

I poteri oscuri

Ogni creatura demoniaca possiede alcuni poteri ereditati dal loro oscuro passato, specie se si tratta di un essere che è stato contaminato. Non tutti sanno però che tali poteri furono dati loro sotto false promesse, per renderli schiavi del lato oscuro; ma la storia degli sterminatori di demoni è cosa ben diversa, essendoseli procurati senza volontà alcuna per un semplice contatto in corpo a corpo, o per un morso o ancora peggio per aver ceduto alle lusinghe incantatorie d'alcuni demoni molto potenti, con una forza seduttiva pari a quella di una Succubus di tutto rispetto. Per tale motivo, i Cacciatori di Ombre hanno preferito la via dell'arco, considerandolo più sicuro.

Tecnicamente l'uso di un potere oscuro assegna uno specifico quantitativo di PTO (PTO As.) che vanno cumulandosi con gli altri posseduti dal personaggio. I poteri oscuri sono molto particolari e alcuni

davvero potenti, specialmente se usati fuori del contesto demoniaco o in luoghi ove vige soltanto la razza umana. Per acquistare *Poteri Oscuri* basterà semplicemente aggiornare il proprio quantitativo di PTO in maniera permanente secondo i cosiddetti PTO d'acquisto (PTO Ac.) del potere stesso che andranno a far parte del quantitativo base (cioè i punti diverranno PTO base della creatura, imm modificabili; questo significa anche che avuto esito positivo il tiro di soglia, lo svuotamento non causerà l'estinzione di tali punti). Nell'esempio precedente, se il personaggio non avesse fallito il tiro di soglia, il quantitativo di PTO sarebbe sceso nuovamente a 22.

Potere Oscuro	Tiro	PTO Ac.	PTO As.
Aria Oscura	Endhras-3	4	5
Attacco d'Ombra	Endhras	12	Sp
Corruzione del Sangue	Endhras-Sp	10	6
Destino Oscuro	Endhras-Sp	9	8
Fiamme della Notte	-	Sp	-
Maelstrom	Endhras-6	14	14
Oblivion	Endhras-Sp	24	3d6
Ombre oltre la Luce	Endhras-Sp	5	4
Sogno Oscuro	Endhras-5	10	10
Verità Indicibili	Endhras-4	6	6

Descrizione

Aria Oscura

Con questo potere, la creatura può evocare attraverso il controllo della luce e del tempo atmosferico, nebbie, oscurità, aurore e altro ancora. Un critico negativo causerà l'effetto solo sulla creatura stessa. Con questo potere è inoltre possibile costringere un individuo a respirare un elemento innaturale per la propria sopravvivenza: per esempio l'oscurità. In questo caso, è richiesto un tiro di Endhras-3 ogni round di mantenimento del potere. Al primo fallimento, l'effetto sarà

interrotto.

Attacco d'Ombra

Con questo potere, la creatura è in grado di assorbire forza dal suo lato oscuro ed effettuare un colpo d'energia nei confronti di un bersaglio (sia esso vivente o anche un oggetto). Il colpo rappresentato da un fascio oscuro, una volta colpito il bersaglio, assorbirà parte della sua energia spirituale convertendola in aura oscura. La vittima del potere riceve un TS contro Incantesimi per evitare l'effetto. Se il tiro è fallito, il DM conferirà un quantitativo di PTO pari al valore di Endhras dell'esecutore del colpo. Il DM procederà con l'assegnazione degli svantaggi oscuri, dei poteri o d'alcune mutazioni corporee. Il potere richiede un tiro base di Endhras come attivazione.

Corruzione del Sangue

Con questo potere, la creatura è capace di trasformare in sangue qualsiasi tipo di liquido eccetto quello magico. Per attivare il potere è necessario un tiro di Endhras-1 cumulativo per ogni litro di liquido che si vuole trasformare. Se invece si vuole trasformare un qualsiasi liquido in sangue nero (*Dark Blood*), la penalità cumulativa sarà di 2 punti. Questo tipo di sangue ereditato dagli angeli caduti è considerato corrotto. Tecnicamente chiunque lo beva avrà assegnati svantaggi o poteri oscuri per un totale di 15PTO. La creatura riceve un TS contro Veleno per evitare gli effetti corruttivi del sangue.

Destino Oscuro

Con questo potere, la creatura è in grado di leggere l'aura demoniaca di un altro individuo. Tecnicamente potrà leggere il suo quantitativo di PTO (inteso come potenziale d'aura), i suoi poteri e svantaggi. Sortendo un critico positivo sul tiro di attivazione, il personaggio sarà in grado di stabilire anche la soglia limite verso cui tale creatura si sta avviando. Il potere richiede un tiro base di Endhras - 1/10 del quantitativo dei PTO della creatura bersaglio come attivazione (arrotondato per difetto).

Fiamme della Notte

Più che un potere, questa capacità permette alla creatura di aumentare di 1 punto il

proprio valore di Endhras, assegnandone permanentemente al proprio quantitativo di PTO ben 10. Il secondo punto per via cumulativa costerà 20PTO, il terzo 30PTO e così via. L'aumento del valore di Endhras potrà avvenire ogni avanzamento di livello e solo avendo conseguito in questo lasso di tempo un ammontare di PTO necessari alla prossima acquisizione; ciò significa che se una creatura deve aumentare il proprio valore di Endhras di ben 2 punti, dovrà aver già conseguito nuovi 20PTO. Se al passaggio dal proprio livello corrente a quello nuovo, per esempio, ne ha guadagnati soltanto 13, l'aumento non potrà essere eseguito. Quindi i PTO vanno spesi durante il tempo di passaggio e non appena conseguito il livello, diciamo come una vera e propria sorta di esperienza del male.

Maelstrom

Con questo potere, la creatura è capace di leggere il destino di un qualsiasi individuo o di conoscere qualsiasi cosa guardando all'interno di un Maelstrom allo stesso modo di un incantesimo di *Specchio d'acqua* clericale. A differenza di quest'ultimo, le distanze, gli effetti e le durate possono estendersi, grazie al potere della sorgente speciale, anche ad altre dimensioni. Ma nel caso in cui dovesse essere sortito un critico negativo, la creatura verrebbe inghiottita dallo stesso Maelstrom e catapultata nel relativo luogo di destinazione. Tale potere richiede la capacità d'*Onniscienza* (vedi *Lista Componenti Oscure*).

Oblivion

Il potere più potente in assoluto. Esso permette alla creatura di spingere un qualsiasi individuo verso una specifica soglia del lato oscuro. Tecnicamente la creatura potrà accelerare il conseguimento di una data soglia (*Crisalide*, *Sine Requie* o *Abisso*) effettuando un tiro di attivazione pari al valore di Endhras – la penalità prevista dalla soglia prescelta per il bersaglio. Per esempio, nel caso del *Sine Requie* la penalità sarà di -4. Il bersaglio riceve un TS contro Incantesimi con una penalità relativa alla soglia interessata (in questo caso un modificatore di +4); se il tiro fallisce, la soglia sarà consolidata come un normalissimo fallimento

del relativo tiro. Il potere può essere sortito soltanto su esseri che hanno già una base di Endhras, e non innestato come una primigenia forma di lato oscuro. L'*Oblivion* è molto rischioso non solo per chi lo riceve ma anche per chi lo attua a causa della sua energia mutante (guardando la tabella, il costo d'acquisizione è molto alto, aumentando il rischio di mutazioni per chi adopera il potere, non contando i PTO di assegnazione per l'uso del potere stesso).

Ombre oltre la Luce

Con questa capacità modulata, la creatura può assorbire energia luminosa da un raggio pari a 1,5 metri per livello del personaggio e convertirla in energia oscura, creando così zone d'ombra o addirittura manti d'oscurità. L'effetto in quest'ultimo caso ha lo stesso effetto di un incantesimo d'*Oscurità*. È richiesto un tiro di Endhras – 1 ogni 1,5 metri da convertire come attivazione.

Sogno Oscuro

Con questo potere, la creatura può innestare nella mente del bersaglio un sogno oscuro, un vero e proprio incubo anche mentre la vittima dorme. La vittima crede che ogni suo colpo contro un qualsiasi individuo risulti fatale. Anche se il colpo causa semplicemente un punto di danno. L'effetto del potere è talmente potente da creare un vero e proprio sogno in cui la vittima vedrà il suo avversario accasciarsi a terra, mortalmente ferito. Essa crederà che l'individuo vi rimanga fino a quando l'usufruttore del potere non inizierà la creazione del tessuto onirico. Per esempio, la vittima vedrà il corpo del suo avversario rialzarsi ed attaccarlo. Se la creatura demoniaca decide di attaccare la propria vittima, mentre questa sta combattendo contro l'incubo, riceverà +3 di bonus sul tiro per colpire. Se ciò si verifica per ben tre volte, la vittima dovrà effettuare un TS contro Morte, fallito il quale crederà di avere davanti a sé un essere immortale. Se invece il tiro ha successo, verrà interrotto l'effetto onirico. Di base, il bersaglio del potere riceve un TS contro Incantesimi per annullare l'effetto del *Sogno Oscuro*.

Verità indicibili

Questo potere permette alla creatura di

parlare con il lato oscuro di un altro individuo. Tecnicamente il personaggio potrà porre un numero di domande pari al proprio valore di Endhras. Per ogni domanda formulata, il bersaglio dovrà effettuare un TS contro Incantesimi. Se il tiro fallisce, il lato oscuro smetterà di rispondere; in questo caso vi è il 10% di possibilità che esso s'insinui ancor più all'interno dei tessuti spirituali del proprio possessore, conferendogli un numero aggiuntivo di PTO pari a 2d6. Il potere richiede un tiro base di Endhras-4 come attivazione.

Laddove è più scuro c'è anche più Luce (Opzione estesa). Per i DM più smaliziati e abbastanza cattivi, sarà possibile conferire alla pietra Aulmadorn il potere di *Oblivion* e *Corruzione del Sangue*. Nel caso di quest'ultimo potere, potrebbe verificarsi una perfetta coesione con il particolare evento delle Fontane di Sangue. Non appena i PG o lo stesso PNG di Idralmor tenteranno di versare la polvere di Dracolich nelle fontane per dissolvere l'effetto di blocco dimensionale, Aulmadorn potrebbe destarsi e contrastare il loro operato, tentando di ritrasformare il contenuto nel sangue antagonista. Il contrasto o la metodologia di risoluzione è lasciata al DM. Se Aulmadorn dovesse vedersi in difficoltà potrebbe ricorrere a un solo uso del potere di *Oblivion* sui PG (da stabilire il bersaglio; potendo anche colpire lo stesso cavaliere delle anime).



Svantaggi Oscuri

Svantaggio Oscuro	Punti capacità Bonus	PTO As.
Abitudini Mefitiche	3	3-15
Corruzione del Sangue	6	5-15
Crudeltà	6	A discrezione del DM
Culti Orgiastici	3	Sp.
Desiderio della carne	4	4-20
Incubi	4	3-10
Infetto	4	5-20
Lacrime di Sangue	3	3-12
Necrofilia	3	3-15
Ossa	3	5-16
Persecuzione del Fato	5	8d10PSA
Razza Dannata	Nessuna	-
Ricordi Dolorosi	2	1d6PF di danno
Sete di Sangue	3	5-15
Sette Peccati	4	5-15

Nota: nella descrizione degli svantaggi, s'incontrerà il termine "tiro di controllo", il quale sta a indicare la capacità di desistere dal compiere determinate azioni che potrebbero compromettere la situazione del personaggio in termini di avanzamento del lato oscuro. Suddetto controllo è identificato da un tiro di Endhras (valore base; è anche possibile che alcuni svantaggi conferiscano delle penalità o si leghino a tiri di Attributo).

Descrizione

Abitudini Mefitiche

La creatura ha un'innata abitudine nel torturare le persone. L'intensità della tortura dipende dal gioco di ruolo specifico o dal fallimento di un tiro di controllo. Saranno assegnati dai 3PTO (prendere tutto il tempo una persona a pizzicotti o pungerla con la punta di un'arma) ai 15PTO (incatenare una

persona e torturarla secondo metodiche d'inquisizione).

Corruzione del Sangue

Acquistato tale svantaggio, la Costituzione del personaggio sarà scalata permanentemente di 1d3 punti e il Carisma di 1d6. Secondo poi, il personaggio otterrà -6 ai tiri reazione verso qualsiasi creatura che non sia un demone o una creatura demoniaca. Il lato positivo è rappresentato dalla possibilità di sortire lo stesso effetto del sangue corrotto delle Fontane di Sangue, rigurgitando il sangue all'interno della propria vittima o sputandogliene in gola una parte. I vermi del sangue (*blood worms*) saranno 4d10 invece di 1d100. Ogni volta che la creatura si appellerà a questa proprietà, saranno assegnati dai 5PTO (sputare il sangue) ai 15PTO (rigurgito completo). Per l'immissione delle larve all'interno della propria vittima, dovrà essere realizzato ogni round di mantenimento un confronto (contest) tra la Forza della creatura corrotta e la Costituzione della vittima. Se quest'ultima vince il confronto, riuscirà a staccarsi dalla presa (vedi la sezione relativa "Fontane di Sangue").

Crudeltà

La creatura è veramente cattiva e crudele in tutte le sue manifestazioni. In primo luogo, l'allineamento diventerà Malvagio (come sua seconda parte; per esempio un LG diventerà un LM). Qualsiasi tiro di controllo sui propri istinti o sulla propria reattività saranno dimezzati (arrotondato per difetto). Ciò significa che se un barbaro offende la creatura e questa fallisce il tiro di Endhras (dimezzato) per contenere la reazione, il risultato finale sarà l'avventarsi sul povero barbaro con l'intento di operare su di lui un'azione più che moderata, potendola alla fine anche torturare; se lo svantaggio *Crudeltà* è affiancato da quello di *Ossa*, l'intento potrebbe essere di strappargli la lingua o il cuore. Un critico negativo sul tiro di controllo indica la sublimazione dello stato istintivo (in altre parole farlo letteralmente a pezzi). Il DM dovrà ben soppesare il profilo del personaggio nella più che esatta rilevazione degli svantaggi o dei poteri detenuti per

costruire al meglio il tipo di risoluzione.

Culti Orgiastici

La creatura è un fanatico assertore di un culto che richiede come rituali orge o atti sessuali su altari o luoghi sconsecrati. Il fallimento del tiro di controllo (Endhras-3) o il gioco di ruolo specifico assegnerà dagli 8PTO (carezze lascive) ai 15PTO (diamo inizio a una vera e propria orgia). Nel caso fossero commessi anche atti di incesto l'assegnazione riceverà una integrazione di 3PTO. Se il personaggio possiede ulteriormente lo svantaggio *Peccati (Lussuria)* riceverà 3PTO aggiuntivi.

Desiderio della carne

La creatura ha un elevato desiderio di carne. Questo si riflette nel fatto che in mancanza di cibo e specialmente della carne, il personaggio potrebbe commettere atti di cannibalismo o addirittura avere reazioni come morsi, strappando lembi di carne, orecchie dalla propria malcapitata vittima, eletta a pasto giornaliero. Il fallimento del tiro di controllo o il gioco di ruolo specifico assegnerà dai 4PTO (mordere un dito o mangiarlo) ai 20PTO (ne rimangono solo le ossa).

Incubi

La creatura nella sua vita ha assistito alle nefandezze e torture più indicibili. Di notte, gli incubi infestano i suoi sogni e durante il giorno non lo lasciano in pace. Tecnicamente quando richiesto dal DM, il giocatore dovrà effettuare un tiro di controllo con una penalità di 2 punti per controllare se riesce a tenere lontano i pensieri cattivi. Il fallimento causerà al personaggio una penalità di -4 su tutti i tiri per l'intera durata del giorno o per il lasso di tempo previsto dal DM. Un critico negativo potrebbe creare vivide illusioni nella mente del personaggio. In proposito, la visione di Ambeuriel è così potente da innestare nella vittima, senza alcuna possibilità di tiri di controllo, il ciclico riproporsi della stessa immagine (vedi opzione estesa *Incubo Ricorrente* del modulo base).

Infetto

La creatura ha un aspetto davvero impressionante: ali strappate (nel caso possieda ali), il corpo ricoperto di pustole e

bubboni come il dio della peste, simbolo della malattia e della degenerazione. Il Carisma sarà ridotto di 5 punti e la Costituzione di 1d6, infettando chiunque venga a contatto con esso. Se l'infettare nasce da un'azione volontaria, come fosse un untore, saranno assegnati dai 5PTO (appestare una o tre persone) ai 20PTO (un intero villaggio).

Lacrime di Sangue

La creatura, come eredità del potere degli Angeli Caduti, ha l'abitudine di piangere lacrime di sangue ogni volta che uccide o vede uccidere un innocente. Il fallimento di un qualsiasi tiro di controllo per frenare il pianto (o semplicemente il gioco di ruolo della situazione) assegnerà dai 3PTO (un leggero pianto) ai 12PTO (piangere per svariate ore la morte dell'innocente).

Necrofilia

La creatura ha la tendenza ad avere rapporti sessuali con i morti. Il fallimento del tiro di controllo o il gioco di ruolo specifico assegnerà dai 3PTO (carezze lascive) ai 15PTO (rapporto sessuale completo).

Ossa

La creatura ha l'inquietante abitudine di disossare le sue vittime e portarne via una parte del corpo come trofeo. Il fallimento del tiro di controllo (Endhras-3) o il gioco di ruolo specifico assegnerà dai 5PTO (staccare un braccio o un'altra parte) ai 16PTO (disossamento completo).

Persecuzione del Fato

La creatura è perseguitata da una cattiva sorte e destinato alla sofferenza eterna. In termini di gioco, il DM riceverà un numero di punti speciali chiamati *Punti di Sorte Avversa (PSA)*, che potrà spendere alla stessa maniera dei Punti Personaggio del sistema *Opzioni*. *Abilità e Poteri* per far ritirare un qualsiasi tiro di dado al giocatore interessato (s'intende, in maniera contrastiva). Il numero di PSA disponibili è quantificato in 8d10, esauriti i quali, si assumerà la fine della sventura.

Razza Dannata

La creatura è nata sotto la cattiva stella della razza demoniaca. In termini tecnici, il personaggio ha i seguenti svantaggi: *Crudeltà* (a 10PTO base) - *Sete di Sangue* (a 8PTO base) - *Necrofilia* (a 8PTO base). Da ciò è ben

evidenziabile come tale razza sia prossima ad eguagliare la soglia della Crisalide. In sostanza, il personaggio ha 26PTO di quantitativo iniziale (al quale non va aggiunto il valore di Endhras, ma solo in questo caso, come eccezione) e i punti capacità da spendere in competenze generali vengono annullate.

Ricordi Dolorosi

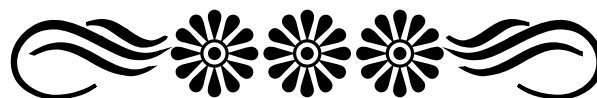
Una versione più leggera dello svantaggio *Incubi*, *Ricordi Dolorosi* consiste nel riportare alla mente del personaggio ricordi spiacevoli, densi di sofferenza, che sono legati empaticamente al suo corpo. Ogni volta che qualcuno ne parlerà (anche inconsapevolmente) provocherà nel suo corpo un dolore pari per intensità ad una lancia confitta nel cuore: questo è il potere dei ricordi! Il DM dovrà stabilire con il giocatore o magari anche senza di esso, una decina di parole chiave legate al suo background. Tecnicamente il personaggio riceverà 1d6PF di danno ogni volta che sarà proferita una delle suddette parole chiave (solo la prima volta). Nel caso di un più ampio discorso o dialogo, potrebbe ricevere danno anche ogni round, finché l'interlocutore non smette di parlare. Se la creatura possiede lo svantaggio *Crudeltà*, potrebbe anche sentire l'irrefrenabile desiderio di farlo tacere, strappandogli la lingua.

Sete di Sangue

La creatura si sente irrefrenabilmente attratta dal sangue. Saranno assegnati al personaggio per gioco di ruolo o per tiri falliti sul controllo del proprio istinto dai 3PTO (bere il sangue da una ferita) ai 15PTO (dissanguamento di un essere vivente).

Sette Peccati

La creatura possiede uno dei sette peccati capitali. L'assegnazione dei PTO va dai 5PTO (per esempio la masturbazione nel caso della Lussuria) ai 15PTO (uccidere per avere qualcosa).



Radianze Oscure e Nuove Abilità legate al sistema di PTO

Queste particolari radianze, ereditate dai demoni, costituiscono un ampliamento del sistema delle mutazioni in rapporto alla magia, e in particolar modo al sistema radiante progettato per *Erenduyn*, *l'Avariel del Fuoco e del Ghiaccio*. Grazie alla flessibilità delle regole e alla loro compatibilità con la spesa di PTO, tali complementi alla magia potranno essere acquistati tanto come radianze specifiche per il mago quanto come abilità oscure per un qualsiasi ibrido (controllare la tabella relativa).

Radianza Oscura	Costo in PR / PTO	Tiro di Attivazione	Complemento
Abisso della Magia	6 / 10	MT -1 / 10 mana slot	Si
Oblivion	10 / 16	MT-SP	Si
Richiamo dell'Anima	10 / 13	Metamagia - 1 / 15PRS	Si
Spirito della Magia	Speciale	Sacrificio	No

Abisso della Magia

Questa speciale radianza in congiunzione con un incantesimo (quindi in complemento magico), permetterà al mago di privare il suo bersaglio dei punti magici necessari all'attivazione di un potere o incantesimo, in maniera non permanentemente (mana slot o nel caso dei punti magia del sistema *Opzioni*). Tecnicamente, il mago dovrà effettuare come attivazione un tiro di Metamagia-1 ogni 10 mana slot che si desidera disperdere (oltre alla penalità conferita dal livello dell'incantesimo impiegato). Il bersaglio ha diritto a un Tiro Salvezza per evitare l'effetto (nel caso in cui l'incantesimo fuso con la radianza preveda un TS, questo verrà risolto per primo).

Oblivion

Questa speciale radianza in congiunzione con un incantesimo (quindi in complemento magico), permetterà al mago di privare

temporaneamente il suo bersaglio di uno o più incantesimi memorizzati. Tecnicamente, il mago dovrà effettuare come attivazione un tiro di Metamagia-4 (oltre alla penalità conferita dal livello dell'incantesimo impiegato). Il bersaglio ha diritto a un Tiro Salvezza per evitare l'effetto (nel caso in cui l'incantesimo fuso con la radianza preveda un TS, questo verrà risolto per primo). Lo scarto di insuccesso del TS decreterà il numero di incantesimi smemorizzati. Inoltre, nel caso di un critico negativo del bersaglio o di un critico positivo nel tiro di attivazione, gli incantesimi potrebbero essere letteralmente rimossi dal grimorio del mago.

Esempio

Enneth, mago radiante (8° livello - Metamagia: 16), decide di lanciare sul suo avversario (mago di 10° livello) un semplicissimo *Charmare Persone* in congiunzione con la radianza *Oblivion*. Il tiro richiesto per l'attivazione è di 11. A questo punto, il bersaglio tira con successo sul TS per evitare l'incantesimo, apprestandosi al secondo TS per negare l'effetto della radianza oscura. Ahimè, il TS fallisce di sei punti, decretando la smemorizzazione di altrettanti incantesimi dal grimorio del suo avversario. Il DM può applicare, se vuole, lo stesso criterio per i mana slot, dovendo spendere così un numero specifico di quei cosiddetti punti smemorizzazione per operare tale effetto pari al livello o ai livelli interessati; in questo caso ne spenderà 4 per un incantesimo di quarto e 2 per due di primo.

Richiamo dell'Anima

Questa speciale radianza in congiunzione con un incantesimo (quindi in complemento magico), permetterà al mago di assorbire energia spirituale da un qualsiasi individuo bersaglio per lanciare i propri incantesimi o semplicemente memorizzarli. Tecnicamente, una volta effettuato con successo il tiro di attivazione (Metamagia-3), il pool dei punti ferita del bersaglio verrà duplicato. La parte duplicata (virtualmente) rappresenta la sua energia spirituale e i punti saranno chiamati

Punti Richiamo Spirituale (PRS). Per ogni 15PRS drenati, il mago otterrà 1d4 x il proprio livello di Mana Slot. Il mago può effettuare un tiro massivo di attivazione per ogni 15PRS che egli vuole assorbire (ricevendo per ognuno di essi un corrispettivo -1 sullo stesso tiro), oppure operare tiri separati. Il fallimento di un singolo drenaggio non preclude l'uso dei successivi. Esauriti i PRS, il bersaglio dovrà effettuare un TS per non perdere il proprio spirito (tiro di Shock corporeo).

Esempio

Balargon, un mago radiante, decide di assorbire l'energia spirituale di una creatura per utilizzare un incantesimo da 30 mana slot. La creatura ha 30PF. Il pool di PRS sarà quindi di 30. Il mago attua un tiro d'attivazione con successo per i primi 15PRS. Il secondo ha anch'esso esito positivo, quindi il suo pool di mana slot è ora di 30. Ma i PRS si sono esauriti: e la creatura deve effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi. Il tiro fallisce e la creatura perde il suo spirito.

Questa radianza essendo molto potente e particolare, deve essere usata con molta discrezione. Nel caso di esseri o kit che impiegano l'energia spirituale come il Paladino, il pool di PRS viene triplicato: la perdita dello spirito, per queste categorie, significa la perdita della capacità di usare tutti i poteri correlati oltre ad avere implicazioni di carattere morale-religioso, interessando maggiormente il gioco di ruolo

Spirito della Magia

Con questa speciale radianza, il mago può impiegare la sua energia vitale per migliorare il controllo sugli incantesimi. Tecnicamente ogni 10PF sacrificati temporaneamente, conferiranno un bonus di +1 ai tiri di Metamagia (e quelli correlati). Il fallimento del tiro di *Dispersione Magica* causa la perdita permanente dei PF sacrificati. I PF del personaggio saranno recuperati ad un rate di 2PF al giorno. **MANA SLOT:** nel sistema di mana slot, per ogni 10PF sacrificati saranno

conferiti 6 mana slot; se uno specialista, 10 mana slot.

Incantesimi Crepuscolari (Twilight Matrix)

Il sistema degli Incantamenti Crepuscolari prelevati da *Spell Matrix* permette al giocatore di sortire diversi effetti con uno stesso incantesimo. La Matrice Crepuscolare che caratterizza ogni incantesimo speciale possiede un suo costo di acquisto ed un suo costo di attivazione per gli effetti desiderati. Il costo di attivazione si basa sulla spesa di punti detti *Punti d'attivazione Crepuscolare* (PAC), uguali al numero di Punti Radianti posseduti all'inizio della generazione del personaggio (tenendolo sempre fisso come una sorgente a parte). Il valore base di Punti Radianti di un mago, si ricorda, è uguale al suo valore di Metamagia + 1d6 ogni avanzamento di livello. Con l'avanzamento di livello verranno aggiunti altri punti e questi andranno a confluire parallelamente anche nel pool base. L'incantesimo segue la sua normale funzione fino a quando il giocatore non decida di spendere punti d'attivazione per l'abilità speciale. Il giocatore non può più attivare le abilità crepuscolari dell'incantesimo se per il livello corrente sono stati esauriti i tutti i punti (dovendo attendere al prossimo passaggio di livello, in cui verranno ristabiliti tutti quanti). Può pur sempre usufruire della funzione normale. La durata degli effetti è a discrezione del DM, tenendo sempre in considerazione l'esistenza di effetti istantanei.

L'attivazione di un Incantesimo Crepuscolare costa 8PAC / livello progressivo di magia (di secondo 16PAC, di terzo 24PAC e di quarto 32PAC).

Preparazione di un Incantesimo Crepuscolare

Come creare un Incantesimo Crepuscolare? Molto semplice. Bisogna intanto scegliere quale incantesimo adoperare come base di partenza e quale la tipologia comune. Per esempio, non sarà possibile usare un incantesimo di Fuoco e avere come abilità crepuscolare un incantesimo di ghiaccio (a meno che non si possieda la radianza *Fuoco e*

Ghiaccio). Una volta scelto l'incantesimo, che comunque dovrà partire dal livello più basso, bisognerà considerare la sua cosiddetta matrice crepuscolare (*Twilight Matrix*). Spendendovi Punti Radianti (quelli propri del mago radiante, da non confondere con mana slot o punti capacità), sarà possibile aumentarla fino ad un massimo di 4 (come una normale matrice). La spesa cumulativa è di 2 (2 al primo, 4 al secondo, 6 al terzo...). Significa ciò, che pur avendo PAC a disposizione ma non si possiede la matrice richiesta non potranno essere sortiti effetti progressivi. L'attivazione viene sortita direttamente senza tiro ma semplicemente con la spesa dei *Punti d'attivazione crepuscolare*. Per ogni matrice crepuscolare posseduta, sarà possibile estendere l'effetto di un Livello di Magia. Si ricorda comunque che per essere sortito l'effetto, l'incantesimo base deve essere memorizzato. La scelta dell'incantesimo deve essere discusso con il DM per un giusto Power Balance. Ultima cosa, gli effetti sortiti vengono gestiti al livello della Matrice e non al livello di magia corrente.

Esempio

Creazione di un Incantesimo Crepuscolare

Il giocatore X possiede 30 Punti Radianti. Di questi 30 decide di spenderne 6 per creare un incantesimo crepuscolare e così riempire la Matrice fino a 3, cioè estendendo le abilità crepuscolari dell'incantesimo fino al Terzo Livello. La sorgente di attivazione delle abilità crepuscolari è di 30 PAC (poiché uguale al numero di punti radianti posseduti all'inizio dal personaggio). L'incantesimo base scelto è *Mani Brucianti*; l'abilità crepuscolare del secondo livello è *Sfera di Fuoco* e quella del terzo livello è la *Palla di Fuoco*.

Esempio II

Il personaggio X, vista la situazione decide di lanciare un *Mani Brucianti*. Ma guardando con più attenzione si accorge che la creatura che ha di davanti è molto più potente e allora decide di attivare l'abilità crepuscolare

dell'incantesimo, sortendo invece dell'incantesimo originario una *Palla di Fuoco*. A questo punto, il giocatore decide di spendere 24PAC e lanciando un semplicissimo incantesimo di 1° sortisce una *Palla di Fuoco* da 3d6 (Matrice 3, come un terzo livello di mago).

Opzione demoniaca. Questa variante d'uso della radianza, ereditata dai demoni, permette al mago di estendere la crepuscolarità di un incantesimo oltre la quarta matrice, potendo così lambire i confini del quinto e sesto livello. Tecnicamente il personaggio dovrà spendere, oltre ai 32PAC validi per tutti e due, soltanto 2 punti Attributo dalla propria Costituzione in maniera permanente per l'attivazione. Il costo d'acquisto, invece, è di 10PR per il quinto e di 15PR per il sesto.

Variazioni Narratologiche

Le Fontane di Sangue (Variante)

In questa sezione, saranno date alcune varianti di due parti specifiche del modulo base, ed esattamente il primo riguarderà l'arrivo al villaggio. Quando i PG arrivano presso Eleneion, in un punto ben preciso laddove vi è una fitta consistenza di corpi e rovi (previsto dall'avventura originale), saranno testimoni di uno spettacolo abbastanza interessante, o per meglio dire, inquietante, poiché davanti a loro si staglia la figura di un uomo nell'atto di lanciare una magia, almeno ciò che sembra, attorniato da una moltitudine di cadaveri (non tutti in ogni caso sono morti, ricordando che alcuni sono sotto l'effetto dell'incantesimo *Morte Apparente*, lanciato dal mago del villaggio per preservarli dall'imperversante azione malefica di Ambeuriel). L'uomo è un *Cavaliere delle Anime* (vedi più avanti per la relativa descrizione). Il DM potrà benissimo inserire tale momento di lettura senza alcuna difficoltà, sostituendola alla precedente situazione.

Leggere: (fase d'evocazione)

*"Giunti in questo punto del villaggio, vi trovate ad essere spettatori di un evento alquanto strano se non terrificante. Sopra di una colonna un uomo sta proferendo tombali parole con tono profondo, e voi siete lì, come inermi spettatori accanto a un'inquietante moltitudine di cadaveri che gli fanno da circolo al pari di quei rovi che animatamente si dimenano con fare tetro e minaccioso: le ombre risplendano in questo luogo di dimenticanza - queste le prime parole farfugliate - Ascoltate le nuvole gridare così insane. Le anime che detengono la chiave della vita, vedano le loro sorelle sanguinare per il dolore provato. Quando aprirete i vostri occhi, le urla della notte s'intensificheranno e la malinconia trapasserà i vostri corpi traslucidi. Termine avranno tutte le vostre speranze e promesse in codesto luogo di sofferenza. Come in un incubo, fuggite da quei suoni, la vostra audacia svanisce nella marea della paura, essi mai vi lasceranno, poiché risiedono nei vostri sogni oscuri. Io so che esse vi divoreranno, lasciando sparse al vento autunnale solo le vostre urla. **[Livean aumenta la voce].** Per questo, io ho il compito di porre fine alle vostre sofferenze. ASSURGETE IN NOME DI LIVEAN! **[Livean china indietro la testa e inginocchiandosi pianta per terra la spada]**".*



Leggere: (L'effetto)

"A un tratto, tutto intorno a voi diventa grigio. Non c'è colore, né Luna, né stelle. Dalle profondità del terreno scorrono come fiumi schiere di supplicanti e anime, anch'esse grigie nella propria contrizione. Raggiunge il grigiore i loro cuori e nessuno ride, piange o si preoccupa. Tutto quello che fanno è iniziare una strana danza. Le anime cominciano a piroettare, prese dalla frenesia del momento, tenendosi per mano e agitando con frenesia i capelli cinerei come gravide baccanti in deliquio ferace durante un'orgia devota alla divinità del vino. Nel momento in cui lo stato febbrile è così raggiunto, il complesso d'emozioni che provate, grazie a quei movimenti così armonici, vi lacera con la stessa intensità e crudeltà di un artiglio. Sentite ancora l'eco dell'estasi e della libertà interiore scaturite dalla musica ma le sensazioni dominanti sono di sgomento e orrore.

Nella buia solitudine della vostra mente sfilano immagini: sogni perversi d'ogni genere e forza! Le urla delle creature morenti echeggiano negli angoli oscuri del vostro senno, come un monito crudele. Un terribile potere scaturisce da quel cerchio di anime, tale da deviare qualsiasi sguardo che lo segua con grande attenzione".

A questo punto, i PG possono interagire se vogliono, con Livean. Questi sarà molto diffidente dal fidarsi dei nostri eroi ma potrebbe usarli per un suo scopo in cambio di un favore. Se i PG tentano di ucciderlo durante l'evocazione della *Danza delle Anime*, si vedranno una serie di spiriti turbinare dalle profondità del terreno e avvolgersi attorno al suo corpo come una sorta di scudo eterico. Livean Idralmor è un temibile e potente Cavaliere delle Anime. La sua presenza ad Eleneion è spiegata dal fatto che sta cercando un preziosissimo sacchetto contenente la polvere di Dracolich per un suo incantesimo personale (o per meglio dire, un Dracolich vero e proprio da cui ricavarne la specifica componente materiale). Una parte delle vittime del villaggio, bisogna dirlo, è sua al fine di soddisfare alcuni esperimenti di negromanzia. Quando Iludhryel attaccò il villaggio, lasciandosi dietro cadaveri e cadaveri, per Livean tale luogo divenne un vero e proprio laboratorio. L'accesso al sacchetto, o diciamo della creatura, per lui è impossibile a causa della presenza di un potente Drago, la cui tana è locata nei pressi della città, ed esattamente vicino ad un lago.

L'incantesimo di *Danza delle Anime* è un particolare incantesimo divinatorio col quale Livean verrà a conoscenza della locazione della tana del Drago stesso. Dapprima nei discorsi uscirà il nome di Acrystom, etimo originale del Drago, ma la sostanza non cambia poiché il drago cui si riferisce è Tryshnatal, ossia la creatura che vive sotto il Lago vicino il villaggio. Se il rituale divinatorio dovesse andare male, o se Livean dovesse essere disturbato durante l'esecuzione così fallendo nel suo intento, i PG potrebbero aiutare il mago e ottenere qualche favore. Il cavaliere delle anime potrebbe bastare da solo alla creatura draconica, ma Acrystom possiede un'elevata resistenza alla magia necromantica, richiedendo per forza un aiuto esterno.

Se il Cavaliere si vede in difficoltà o apertamente minacciato dai PG, non esiterà ad attaccare, scagliando 2d10+2 non morti, assortiti tra *Fantasm*, *Scheletri* e *Presenze*, evocati con la propria danza (o con quello che

ne resta se interrotto durante l'esecuzione; in questo caso il numero di non morti in aiuto scende a 1d6+1). In ogni modo, dato l'intreccio della situazione, gli interessi di entrambi andranno a coincidere nel prosieguo dell'avventura, divenendo Livean un fondamentale punto di risoluzione, soprattutto per i PG.

Acrystom / Tryshnatal, Il Drago di Eleneion

DV: 13 CA: -6 AL: CM MI17
NDA: 3

Danno: Artigli (1d8+6/1d8+6)
Morso (3d10+6)
Coda (2d8+6)

ATSP.: Soffio di Fuoco (15d10+10)
Thac0: 4

Difesa Speciale: Regole sui Draghi -
Immunità agli incantesimi di Negromanzia

Taglia: 8,5 (E) Int (21) Resistenza alla
Magia: 65% PF: 85

Acrystom è un Drago che fa eccezione rispetto alla sua razza. Dopo la battaglia di Iludhryel, esso prese la città di Eleneion, eleggendola sua imperitura tana, preferendo poi insediarsi nelle sue vicinanze, ed esattamente vicino il lago dove i PG arrivano uscendo dal portale di Sigil. Acrystom è molto territoriale e non consentirà a nessuno di entrare nel suo dominio con tanta facilità. Secondo diverse leggende, quella tana è infestata da non morti d'ogni sorta e pericolosità.

Le Fontane di Sangue / Verso la Valle di Fuoco e Ghiaccio

L'unica cosa che i PG verranno a sapere dal mago è dell'esistenza delle Fontane di Sangue, ma non della funzione del sacchetto (prospettato più avanti nel prosieguo dell'avventura). Tempo fa, dopo la morte d'Ithenkrel, il penultimo Oscuro, Iludhryel fece costruire delle fontane in ogni zona che veniva conquistata per contenere

magicamente il sangue delle vittime cadute in battaglia. Un po' per trofeo, un po' per utilità, esse servirono come sorgente da cui potevano alimentarsi gli angeli caduti e il generale che prendeva nuova sede nei territori circostanti le fontane (ogni regione conquistata, aveva una propria fontana). Molte zone furono liberate dagli angeli caduti, distruggendo le fontane stesse, costringendoli così ad una forzata migrazione. Questo però causò un effetto contrario dato che gl'angeli caduti cercarono nuovi luoghi, un vero e proprio circolo vizioso. Funzione ben diversa hanno queste due Fontane di Sangue, chiamate *Taulmany*. Esse sono state legate con un incantesimo ad un portale, ed esattamente il Portale del Destino residente nella Valle di Fuoco e di Ghiaccio, con l'esatto scopo d'alimentare e incatenarne i propri cancelli e le rune mistiche di potente entità magica (come una sorta di lucchetto). Il sangue che li alimenta è nero, un sangue corrotto che alla sola vista o al solo respiro può rendere folle un qualsiasi individuo. Tale essenza è letale, poiché è stato modificato e alterato per l'incantesimo di prigionia strutturale. Il mago sta cercando il sacchetto contenente la polvere di Dracolich poiché disciolta all'interno delle fontane le riporterà alla condizione normale, contrastando con l'incantesimo corrente, purificandone il sangue al suo interno che da nero diventerà rosso (attestazione del ritorno alla normalità). In questo caso, se i PG vengono a sapere di queste particolari informazioni, potrebbero abbracciare maggiormente la causa di Livean, in quanto il Cancellino del Destino è il portale che serve loro per arrivare al Tempio del Sublime. Per l'arrivo alle Fontane sarà adottato dal DM lo stesso concetto di referenze date dall'opzione estesa di campagna all'interno della Valle di Fuoco e di Ghiaccio, contenuto nel modulo base.

Al cospetto delle Fontane di Sangue / L'Oblivio

Quando qualsiasi essere vivente (che abbia sangue nelle proprie vene) si avvicina entro sei metri dalla fontana, questa proromperà in

strane parole dal tono profetico e monitorio (vedi il testo più avanti), invitandolo a bere il suo fluido. Chiunque dovesse ascoltare quelle parole, dovrà effettuare un TS contro Veleno (penalità di 4 punti). Se il TS fallisce, il PG (o qualsiasi essere vivente) sarà attratto dalle parole corruttrici dei teschi che costituiscono la fontana e costretto a berne il contenuto. Una volta ingerito il sangue, esso inizierà a trasformarsi in sottili filamenti per poi arrivare allo stadio ultimo sottoforma di miriadi di larve infette, così causando emorragie, esplosione degli organi, fino al dissanguamento salvo il successo di un TS contro Morte con una penalità di 3 punti; l'effetto letale sarà attivo dopo 1d10 round a partire dall'ingestione del sangue corrotto. Una volta attivatesi le larve, il DM terrà in considerazione il numero di round trascorsi prima della loro attivazione. Questo valore moltiplicato per 10, decreterà il numero di larve generate all'interno dello stomaco della vittima. Ogni round di mantenimento, la vittima prenderà un ammontare di danno pari al numero di larve presenti (TS contro Soffio per dimezzare il danno; arrotondato per difetto). Alla morte della vittima, il relativo sangue sarà poi assorbito dalla stessa fontana. I resti della vittima sono consumati avidamente dai teschi e anche da quelli che formano la colonna centrale. Se un individuo cade nella fontana saranno sortiti due effetti diversi: o il suo corpo sarà fatto a pezzi (TS contro Morte) o sarà mutato in un teschio (TS contro Metamorfosi), essendo così posto all'interno della struttura. Si narrano sconcertanti e atroci leggende riguardo gli infanticidi di Iludhryel. Una quantità inaudita di bambini sacrificati e gettati nelle fontane per essere fatti a pezzi, così consumati dagli abitanti del luogo. La causa si dice sia stata la presunta reincarnazione della Fenice in un nascituro. La nascita, per l'esattezza, è Eomoon, che sta per reincarnarsi nel corpo di un Unicorno; per questo motivo il suo spirito e il nuovo corpo sono stati imprigionati nel Tempio del Sublime, dove i PG si stanno recando, con l'errata convinzione di un attacco all'Elysium. Ben altro è il motivo.

Appena i PG si avvicinano entrando nel campo visivo della Fontana, **Leggere:**

“Davanti a voi si erge una misterica struttura dalle minacciose sembianze: una fontana circolare costituita da una moltitudine di teschi albin. Centralmente, i crani ben levigati formano una colonna come attestazione di gloria e potenza. A questa vista, suoni e colori si dissolvono in una malinconica bruma e la luce è attirata da essa come un cacciatore verso la preda. I raggi luminosi vengono inghiottiti e tutto piomba in un sinistro buio... un solo colore resta a monito di quel luogo: il rosso del sangue che vi si mesce continuamente come le onde del mare. Un senso d'ammirazione vi pervade grazie al movimento ipnotico dei suoi miasmi e ai rumori di seta che sembrano provenire da ogni parte del luogo circostante. Una struttura tetra e misteriosa, a volte dissacrante, quasi volesse invitarvi a bere dalla sua vasca. È lì davanti a voi, che aspetta d'essere partecipe delle vostre azioni!”

Appena i PG superano il limite dei sei metri di distanza dalla Fontana, **Leggere con voce roca:**

“Sento il vostro sangue che scorre in corpo. Sento il vostro essere in me. Lasciatevi dissanguare cosicché possiate sentire la mia mano sulla vostra spalla, e il mio sguardo trafiggere il vostro cuore. Potrete sentire voi stessi diventare e crescere più freddi, più insani. Sentite adesso la luce offuscarsi dietro le vostre spalle? Avete sentito la vostra anima assottigliarsi al mio cospetto? Bevetе dalla mia fonte e io sanguinerò una volta per tutte attraverso il vostro lutto”.

Note: a questo punto, i PG faranno i TS in precedenza prospettati. Una nota particolare merita la menzione a proposito del fallimento dei TS della bevuta. Se il sangue ingerito è già stato “purificato” con la polvere di Dracolich, l'effetto indesiderato sarà soltanto una serie di forti allucinazioni. Se il sangue ingerito è rimasto tale, allora si sortiranno gli effetti già ampiamente descritti precedentemente. Per effetto delle allucinazioni, leggere il box di testo inerente, presente nel paragrafo “Verso il Portale / Allucinazioni”. Nel caso in cui

ancora non fosse stato operato il processo di passaggio attraverso il Portale, il testo sarà riletto al momento del suo attraversamento dai PG con le relative bende.

Struttura e Note tecniche sulle Fontane di Sangue

Ogni Taulmany è costituito tendenzialmente da ossa, nello specifico dai crani di tutte le vittime da essa uccise. Sulla colonna centrale vi è lanciato un incantesimo di *Parola del potere, uccidere*. Non appena qualcuno cercherà di attaccarla, uno dei teschi proromperà con magiche parole, sortendo l'effetto dell'incantesimo. Strutturalmente la fontana è così distribuita; *Colonna centrale:* Classe Armatura: -4 / PF strutturali: 125 / T.S.: 4. *Vasca circolare:* Classe Armatura: 0 / PF strutturali: 72 / T.S.: 7. Una volta distrutta la vasca, nel caso in cui il sangue non fosse stato ancora purificato attraverso la polvere di Dracolich, il contenuto defluirà all'esterno disperdendosi entro due round. Così facendo i PG potrebbero precludersi la possibilità di attivare il portale. Per siffatta evenienza, il DM potrà prendere in considerazione la soluzione originale del modulo base.

Verso il Portale / Allucinazioni

Una volta giunti i PG al portale, il DM integrerà la variante con le descrizioni del modulo base. La variazione interessa soprattutto la risoluzione del passaggio. Si potrebbe tranquillamente fondere insieme l'attraversamento con le bende agli occhi e la bevuta del sangue purificato dal cranio prontamente strappato dalla struttura della fontana. Per i dettagli ritualistici e le informazioni sulle modalità di passaggio, sarà interessato Livean. Il DM potrà decidere di usare il cavaliere delle anime come membro della compagnia nel prosieguo dell'avventura. Una volta bendati, e bevuto il sangue, **Leggere:**

“Riti orgiastici prendono forma e al massimo della loro foga, un parossismo così sublime cui ogni spettatore non può resistere. Vergini montate da caproni demoniaci, bambini in sodomita stasi

compiacenti a ringhianti mastini infernali, donne voluttuose che ne bevono direttamente il sangue dalla testa divelta, che adesso voi tenete in mano. Altresì sono presenti come se il tempo passasse in fretta, scene di parti e gravidanze delle presenti donne, accoppiatesi durante l'idilliaca unione dei sensi. Dopo un po' tutto finisce e tace, subentrando il momento della vera e propria veemenza orgiastica. Voi, quasi con un unico sguardo d'assenso, iniziate a mietere le vittime, e da un parossismo orgiastico si passa ad una sublimazione degli istinti animali: il sangue schizza per tutta la stanza, appena creando magnifici arabeschi sui muri al pari di un mistico pittore. I corpi straziati e gettati qua e là in balia delle altre creature, vostre sorelle. Dopo un solo attimo, un circolo di sangue dapprima esiguo, poi in un crescendo armonico, prende la consistenza e la forma di un pentacolo per ospitare dei vostri corpi i ciechi sguardi. Tutto tace! Adesso aprite gli occhi, dopo aver con prosperoso dito ridisegnato i confini di quel circolo e davanti a voi ritrovate ciò che senza dubbio definireste la vostra realtà. Ma è veramente ciò che avevate lasciato prima del portale? Sta a voi scoprirlo"

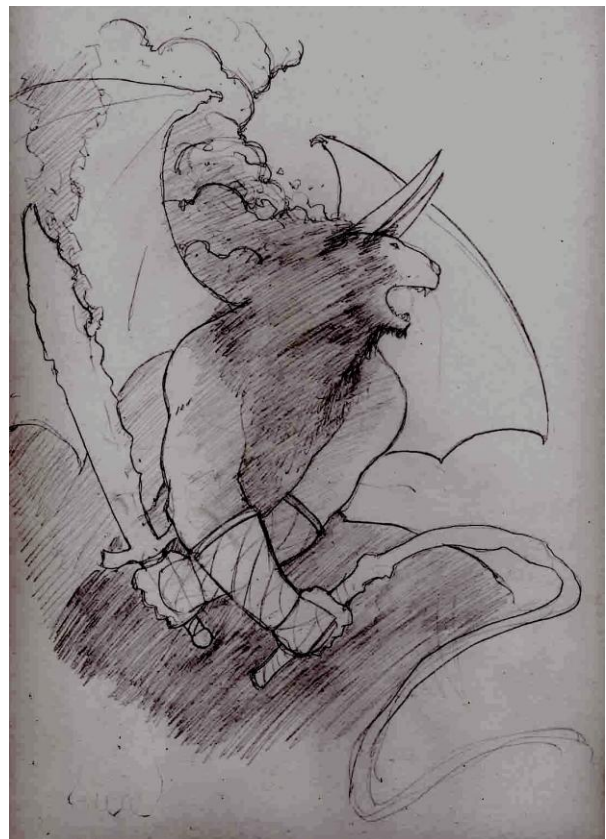
Il DM può adesso collegare questa parte in cui i personaggi passano il portale con la sezione "La Palude del Sangue / L'Idillio del Male" del modulo base.

Quando l'Inferno si desta... l'Abisso risponde (Variante epica)

Opzione malefica - A discrezione del DM

La variante epica, qui proposta, rappresenta un capitolo a dir poco letale per i personaggi giocanti, un tipo di situazione in cui la ponderazione sul reagire a tal evento sarà più che decisiva. Riallacciandosi all'opzione estesa *L'Inferno si desta*, il portale dell'Abisso è stato assunto essere aperto (passaggio dimensionale contrassegnato dal [5b] nella mappa del modulo base). In questo, il continuo imperversare del potere di Ambeuriel, la sua continua crescita, la sua presuntuosa tracotanza ed emanazione di energia abissale desteranno nell'ombra di tale dimensione le ire e le attenzioni di Kardast, il principe dell'Abisso. Ma l'attenzione del

temibile Balor, invero è alimentata dalla sete di rivalsa nei confronti del suo acerrimo nemico; un nemico di origine recente, poiché lo stallone che agita la quiete profonda delle anime sul colle dell'Ade, ha preso di mira alcuni demoni dell'Abisso, dai quali assorbire nuovi poteri e immunità mai viste prima (del resto, molti addebitano il suo potere di risucchio all'uccisione di Vengeance, braccio destro e fidata messaggera di Kardast, sovvertendo così il relativo racconto). Ma non c'è cosa peggiore che dissanguare una parte dell'esercito del Balor, preparato con cura e dovizia in vista della *Blood War*, poiché un Balor per definizione è la *Blood War* stessa. Come si è ben notato nel modulo base, il nemico va profilandosi sotto le spoglie di un mistico cavallo, lasciandosi indietro il pensiero all'esistenza di un ipotetico Guardiano. Sarà cura del DM spingere l'attenzione dei PG verso Ambeuriel, disegnandola come vera e propria icona del male e ancor più distoglierli dalla ricerca della Gemma oscura.



Tecnicamente, se viene sortito uno 01 0 02 con il dado % (in relazione all'opzione estesa *Fornace del Male*), si assumerà l'entrata nel Tempio del Sublime di Kardast, un vero e proprio Balor. Il DM per creare un maggiore impatto tensivo, può in ogni caso lanciare il dado % per stabilire l'evocazione di altri Tanar'ri, costruendo un effetto narrativo di primo ordine, in cui i PG vedranno dapprima uscire le creature dell'Abisso, per poi essere dopo pochi secondi risucchiate indietro da una serie di lingue di fuoco, come se fosse stato loro interrotto il passaggio, così bloccate da una entità ancora più forte. Dopo un po', si vedrà uscire Kardast, in tutto il suo glorioso portamento come ben s'addice a una creatura di siffatta natura. Non è detto che i PG si trovino nei pressi del portale, ma esso potrebbe aprirsi direttamente nella stanza della prigione oscura, senza alcun problema, dato che la variazione dimensionale che ha trasformato il Tempio in un vero e proprio Inferno, ha fiaccato ogni tipo di barriera o immunità (indebolendo anche la capacità di dissolvimento degli incantesimi, che da 13 passa a livello 8).

Raccomandazione: date le diverse opzioni esistenti, si raccomanda al DM di stare ben attento a non infarcire troppe varianti e opzioni stesse, creando una fastidiosa quanto banalizzante promiscuità narratologica. Nel caso in cui si dovesse scegliere il Balor, potrebbe evitarsi la comparsa in quel frangente d'Iludhryel per non appesantire il tutto e così propendere verso un altro tipo di combattimento e finale. Una volta uscito il Balor, il suo intento sarà quello di fronteggiare Ambeuriel, addirittura non degnando di alcuna attenzione i PG, se non il tempo giusto per toglierli di mezzo con un liberatorio altresì spensierato colpo di frusta, quel tanto che basta per eliminare intralci possibili sul suo cammino verso la cavalcatura dell'Abisso. Il DM ha una grossa responsabilità nella scelta del momento, dato che in base alla fase d'apparizione, bisognerà anche stabilire se o no Ambeuriel avrà già ultimato il suo nuovo stadio, e quindi anche la sua controparte nella figura dell'Unicorno di Fuoco.

Tale variante risulta fin troppo delicata dal momento che le forze in gioco sono diverse e possiedono una loro entità oltre che peso sulla conduzione delle diverse azioni (si ricordi ancora la presenza dell'incarnazione della Fenice e di Karmys). A causa della sua gestione dinamica, questa parte risulta molto difficile per DM novizi, quindi sarà meglio ovviare al problema pianificando bene le forze in gioco, le alleanze, le possibili influenze caratteriali dei personaggi; per esempio in uno scontro epico con Ambeuriel, Karmys non permetterà mai che sia il Balor a porre fine alla sua vita, arrivando nientemeno ad allearsi, soltanto per quello scontro, con la cavalcatura del male.

Descrizione dell'apparizione di Kardast (Leggere):

Mentre attoniti e dubbiosi sulla nuova natura di quell'Inferno che va stagliandosi davanti ai vostri occhi con straordinarie cromie di fiamme e creste dalle vertiginose torsioni, scorgete in alto un puro nucleo di oscurità che pulsa e lentamente si sviluppa al di sopra delle vostre teste, uscite dal vostro letargo mortale per assistere all'ineluttabile rivincita del male. Così, nell'osservare di quel portale dimensionale che si erge apparentemente statico davanti i vostri occhi, tale amalgama di filamenti abissali, ora profondi come la notte, ora scuciti come gomitoli di lana mentre s'addensano in un puro nucleo d'ombroso vuoto, si dipartono quattro lingue di fuoco nel lambire d'altrettante figure demoniache, addossate sul limite, le tacite urla altresì nell'avvilupparne con pari intensità i loro corpi inermi. Molti di loro cadono e molti altri si nascondono nel buio etereo di quel gorgo oscuro, nel tentativo di trovarne serafico rifugio dove potersi riparare da cacciatori così fedeli al proprio padrone. Ma alcuni secondi dopo del computo umano, le creature demoniache, illuse di aver trovato la via d'uscita in quel labirintico condotto, vengono per sempre risucchiate da quella stessa voragine che molti chiamano Abisso dalla quale hanno avuto origine e che ben concilia l'arrivo di colui che etichettano con il titolo di Principe. Fiamme e ira divengono tangibili a chiunque di quella prigioniera ancora ne calpesti il suolo, che per terrore provato sembra dimenarsi sotto i vostri piedi come una preda in fuga, devota

oltremodo schiava ad ogni nuovo sibilo di frusta. Così, come un manto d'ombra, la vermiglia figura s'innalza dalle sue tenebrose pieghe, annientando, anche solo per poco tempo la flebile luce con cui viene a contatto. L'aria si fa sempre più pesante e il respiro delle fiamme soppianta il suo stesso crepitio, come quando il peso della propria esistenza schiaccia e dissolve nell'uomo ogni istinto di sopravvivenza, dando a poco a poco le sembianze di una creatura appartenente al peggiore degli incubi mortali.

Kardast, Principe dell'Abisso (Tanar'ri, True Balor categoria Scion)

DV: 23 CA: -14 AL: CM MI 17-18

NDA: 3 Danno: Spada Vorpai (1d12+2)
Frusta (1d4+2) Pugni (2d6+4) Thaco: -3

AT.SP.: Terrore - Corpo di fuoco - Esplosione
- Abilità Innate (al 20° livello) - *Fuoco Primigenio**

Difesa Speciale: Immunità alle armi sotto il
+3 di bonus magico

Taglia: 4,2 (G) Int/Sag (20) R.M.: 70%
PF: 160

**Fuoco Primigenio*. Questa abilità speciale viene ereditata dalla categoria *Scion*, e rappresenta una evoluzione del connubio tra l'abilità *Wounding* e quella di *Enhanced Melee Damage* contemplate nel manuale dell'*High Level Campaign* della serie *Master Option*. Tale abilità si lega nello specifico all'uso della frusta, senza soppiantarne l'abilità già esistente del Balor, in sostanza come forma alternativa d'impiego. Tecnicamente, ogni volta che la frusta infuocata di Kardast colpisce una creatura bersaglio, quest'ultima dovrà effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Morte per evitare che la ferita s'infiammi, ricevendo così 2d6PF di danno da calore ogni round di mantenimento (TS contro Incantesimi per dimezzarlo; arrotondato per difetto). L'infiammarsi della

ferita o delle ferite (1d4) inizierà dopo un giorno (secondo il computo della categoria *Scion*, sezione *Wounding*). Una volta destatosi, il fuoco primigenio penetrerà all'interno del corpo della vittima, infiammando tutto il sangue presente, fin quando la creatura bersaglio morirà tra atroci spasmi, sentendosi dilaniare dal fuoco. Le carni si apriranno e s'inceneriranno, rimanendo di esse più nulla, se non cenere. Per terminare l'effetto del *Fuoco Primigenio* sarà necessario lanciaarvi sopra un incantesimo di *Guarigione* clericale o uno di *Desiderio*. Le piume della Fenice possono essere impiegate per sortire lo stesso effetto curativo dei due precedenti incantesimi dichiarati.

PNG Speciali

VENGEANCE NIGHTSTORM (SUCCUBUS - LESSER SCION)

DV: 11 CA: -4 AL: CM MI 13-14

NDA: 3 Danno: Pugni (1d3+1/1d3+1)
Corno (1d12+2) Thaco: 9

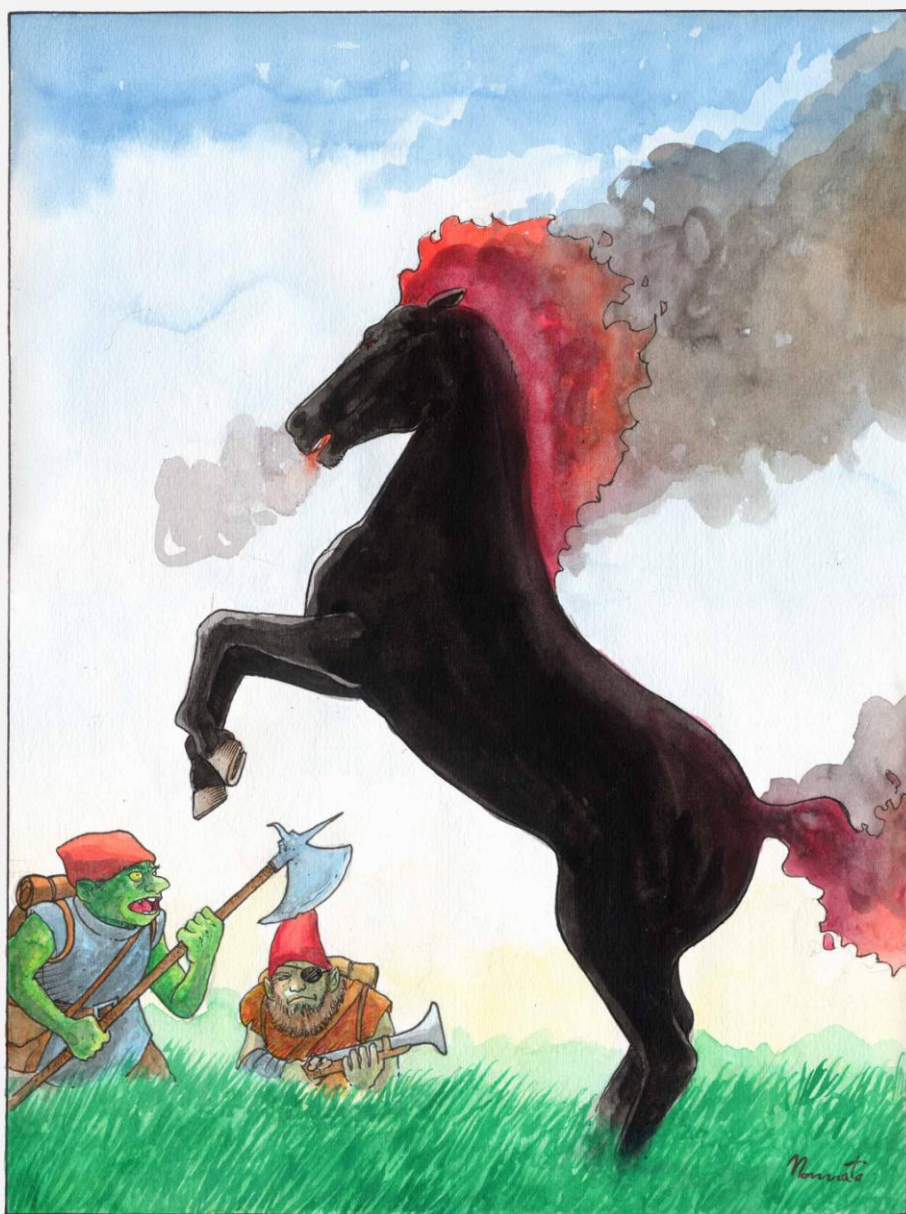
AT.SP.: Risucchio

Difesa Speciale: Resistenze da Tanar'ri -
Armi +2 o superiore

Taglia: 2,2 (M) Int/Sag (20) PF: 66

Controversa quanto affascinante la storia di questa creatura degli Abissi; profonda e misterica come gli infiniti strati sconosciuti che s'addensano oltre il seicentossessantaseiesimo piano non ancora disvelato. Vengeance è una Succubus di temibile potere e crudeltà, caratteristiche tali da intessere e ordire sottili inganni pur di ottenere ciò che vuole, ancor più ciò che desidera e agogna al pari di una divinità del male.

Il suo segreto ha inizio non molto tempo fa, in un luogo pregno di misticismo e forza



vitale, dove lei incontrò Mya'al, uno dei più potenti Cavalcafiamme dell'Accademia di Trarlmark. Tra le seduttive e ipnotiche spire della propria arte incantatoria, quale degna succube, l'elfo inevitabilmente vi rimase invischiato riuscendo la figlia dell'Abisso a strappargli i segreti del Nyovoth, l'antica e segreta arte del domare le più grandi e potenti cavalcature mistiche; ma l'appropriarsi di tali informazioni, alla fine aveva un suo ben preciso scopo. Non molto distante dai colli dell'Ade, la cavalcatura Ambeuriel, incubo dal temibile e inaudito potere malefico, era solito lambirne le sue

profondità grigie. Una cavalcatura che avrebbe fatto la fortuna e la gioia di qualsiasi creatura malvagia al solo e semplice possederlo, tanto più domarlo. Così Vengeance, acquisiti in poco tempo i primi rudimenti della sacra arte di doma, si spinse oltre le foci dell'Averno ove il "Mietitore di Anime" (così chiamata la nera cavalcatura) era solito incontrare le anime perdute per dispensare loro l'eterna quiete e per accrescere il suo terrificante potere mistico.

Né uno sguardo né un gesto di titubanza bastò a contenere l'ira del focoso Ambeuriel, il quale con preordinata movenza caricò in tutta la sua maestosa mole, il corpo della Succube. Vengeance arretrò per un attimo,

dimenticando nel caos emotivo del terrore provato gli insegnamenti di Mya'al, recuperando il tempo perduto in una fulminea schivata che le salvò la spalla sinistra. Nemmeno a dire cosa successe dopo, poiché le leggende qui si arrestano, dando come risoluzione dello scontro l'avvenuta sottomissione dell'Incubo al volere di Vengeance. Ancora ora, nessuno sa come la Succubus sia riuscita a domarlo; ben si sa però, che ogni qualvolta sia imminente un evento nefasto o un'eclissi, lei è la prima a spuntare con il suo nero stallone per darne cinica conferma.

La Seduzione del Male (Opzione estesa):

Molte sono le leggende che ruotano intorno alla figura di Vengeance e del suo malefico destriero. Alcune di queste vogliono Vengeance uccisa dalla sua stessa cavalcatura. Tale asserzione nascerebbe dal fatto che Ambeuriel sia dotato di un particolare potere di assorbimento dell'energia vitale alla stessa maniera della femminile creatura dell'Abisso. L'incubo avrebbe ucciso la sua stessa domatrice per impossessarsi del grande potere da lei detenuto, e così impiegare l'energia drenata alle povere vittime per accrescere il suo status gerarchico (diciamo, la sua attuale condizione di *Lesser Scion*). Tecnicamente, Ambeuriel detiene il potere di *Risucchia Vita* secondo la metodica di una Succubus, con la differenza che il processo di risucchio avviene ad area e sull'Attributo di Saggezza o Intelligenza (a differenza del Livello che nei personaggi ne identifica l'energia vitale). Tutte le creature che si trovano entro una distanza di 1,5 metri da Ambeuriel, dovranno effettuare con successo un TS contro Morte, o avranno assorbito in maniera permanente un punto dal loro attributo di Saggezza. La vittima riceverà ogni round di permanenza all'interno dell'area di risucchio un TS contro Morte per capire cosa sta succedendo (vedi *Manuale dei Mostri* di *Planescape*, creatura *Succubus*).

Tormento Demoniaco (Evoluzione estesa dell'opzione Incubo Ricorrente):

Ben nota è l'influenza di Ambeuriel sulle creature mortali e su coloro che ne saggiano uno sguardo fugace, ma ancor più devastante e malefico è la sua imperiosa immagine quando si fissa con vivida forza nella mente del proprio osservatore. Il *Tormento Demoniaco* è una versione evoluta dell'*Incubo Ricorrente*, con la differenza che essa si lega immancabilmente alle categorie successive della cavalcatura del male, in quanto abilità sviluppatasi con la progressione gerarchica. Riprendendo un po' il discorso precedente, riassumeremo alcune varianti della vecchia abilità innervandola con le sue specifiche

caratteristiche. Chiunque guardi od osservi la cavalcatura del male rischierà di vedere nella propria mente indicibili visioni di agonia e sofferenza: demoni che torturano una povera vittima posta al centro del nulla, anime perdute sulla fossa dell'Ade mentre compiono il loro salto risolutorio, angeli caduti che scarnificano sulla croce le proprie vittime e così via. Tutto ciò rimane permanentemente nel fuoco della propria coscienza e la tormenterà fino all'ultimo. Tecnicamente se l'osservatore fallisce un Tiro Salvezza contro Incantesimi, esso sarà perseguitato dalle suddette visioni fin quando non sarà impiegata una cura magica (*Guarigione* clericale o addirittura un *Desiderio*). Il fallimento del TS conferirà per tutta la durata dell'effetto, una penalità di 3 punti su tutti i tiri che esulano da abilità o poteri di combattimento e di 4 sui tiri per colpire a causa dell'elevata distrazione. Inoltre, tale è il potere del Tormento da fiaccare finanche lo spirito della vittima. Ogni qualvolta sarà fallito un tiro di qualsivoglia categoria, la Costituzione scalerà permanentemente di 1d2 punti. Appena essa raggiungerà lo zero, l'anima sarà dilaniata e il PG considerato morto.

Vello dell'Abisso (abilità speciale):

La cavalcatura del male, un po' come la seconda variante del potere di *Esoscheletro Abissale*, ha la possibilità di far prendere alla propria pelle la stessa consistenza dimensionale dell'Abisso. Il potere viene impiegato il più delle volte durante il combattimento o quando si vuole precisamente evitare un attacco. Il *Vello dell'Abisso* si attiva tramite un tiro d'Intelligenza-4 e sortisce lo stesso effetto dell'abilità delle Nereidi (queste creature lo attuano trasformando il loro corpo in sostanza acquosa, così evitando il colpo). A differenza di tali creature elementali, una volta attivato il manto abissale, Ambeuriel potrà evitare anche colpi da armi più potenti o con poteri davvero particolari che neghino senz'altro tale abilità speciale (come per esempio la *Vorpal*). Nel caso di tale categoria, il mistico stallone dovrà ulteriormente

spendere un punto (temporaneo) dalla propria Intelligenza per attacco inferto, indipendentemente dal fallimento o successo del tiro per colpire. I punti così depletati saranno riottenuti secondo un timing preciso stabilito dal DM.

Riguardo a un possibile scontro con Kardast, sempre se optato dal DM s'intende, il colpo di Vorpal in quanto maneggiato da una creatura di straordinaria potenza, costringerà Ambeuriel alla spesa di ben tre punti dall'Intelligenza per evitare l'attacco e non di uno solo come ci si aspetterebbe dall'uso ordinario dell'abilità speciale.

Il Cavaliere delle Anime (Soul Knight) Profilo di Livean Idralmor

Conosciuti anche come Virghalis, cioè mietitori delle sofferenze (*Virghon*: sofferenza e *Alisias*: falciare), questi cavalieri sono un ordine incompreso da tutti gli abitanti di Eleneion. Depositari di un'antica tradizione, quella delle Anùrie, essi hanno il compito di alleviare i dolori e le sofferenze prima della morte, con la morte stessa (eutanasia o fanatismo?). La loro filosofia di vita e modo di essere, traspare sin dall'inizio osservandoli fisicamente. Essi portano una splendida armatura di color grigio e verde smeraldo, tempestata di disegni e immagini evocative di anime leggiadre di colore giada che gli conferiscono l'aspetto di un fantasma errante. Esse sono seguite da una fitta scia grigiastra come uno spirito dei venti, che va sfumando dietro le loro spalle come se fossero capelli fluenti accarezzati dal sottile tocco della morte. Ed ecco lei, la Morte, dipinta sul petto come una bellissima donna dai capelli cinerei, sorretti e acconciati dalle sue figlie anime. Coperto da un velo diafano, il corpo sembra apparire dalle sinuose forme e a volte così magro da mostrare le parti ossee. I suoi occhi costituiti da due globi bianchi, privi di sentimento e ogni carica affettiva, preannunciano la sua missione terrena: la morte è cieca e porta via colui che è destinato ad essere strappato alla vita terrena! L'elmo presenta delle ali piumate grigio-verdastre

che rappresentano un'Anuria alata protesa in avanti come la più fiera polena di una nave.

Tolta l'armatura, lo stupore non finisce: i capelli di chi costituisce questo cavalierato sono lunghi e color cenere, più chiaro della stessa armatura. Secondo alcuni racconti il colore dei capelli deriva dalle indicibili visioni cui hanno assistito al Culto della Morte (da far diventare bianchi i capelli). I loro occhi sono verde smeraldo e più importante tra tutte le caratteristiche è il riproporsi dei disegni dell'armatura sul corpo color bruno, come quello degli elfi oscuri; il disegno della morte qui impera sovrana e ottiene un non so che di mistico: rivive attraverso gli spasmi e le contrazioni muscolari del corpo del Cavaliere delle Anime, come se le fosse stata infusa linfa vitale. Meritano di essere citate, in questo gioco di illusioni ottiche, la flessuosità e la dinamicità che vengono raggiunte a livello del viso. La lancia munita di molteplici semilune, come tante falci, fa del Cavaliere delle Anime in assoluto il simbolo della morte, la sua reincarnazione scesa sulla terra per dispensare gli esseri viventi dalle loro sofferenze. Ciò che rende interessante il virghalis a parte il suo aspetto introduttivo, è l'insegnamento ricevuto dalle Anùrie, le vergini di Talderis, che ha condizionato la sua esistenza. Un culto che professa l'inutilità della vita traviata dalle sofferenze e che distorce la visione dell'eutanasia, un modo di offrire piacevolmente la morte secondo i propri modi, secondo alcuni sbagliati e secondo altri giusti. Un elemento fondamentale del culto è quello di costituire un mondo senza né sofferenze e dispiaceri: questo attraverso la morte. Proprio per questi modi incondizionati, il virghalis pone fine alla vita di un essere come gli è più congeniale, raggiungendo eccessi di barbarie o di reazioni inconsulte. Le Anurie lo fanno attraverso l'atto sessuale e questo è visto in parte accettabile, ma la "cattiveria" di un Cavaliere delle Anime non è mai proporzionata al tipo di sofferenza.

Secondo alcune teorie del Culto della Morte, considerate da molti contraddittorie, anche se le Anurie preferiscono chiamarle

varianti, più una vittima soffre mentre sta morendo più si avvicina alla morte. Questo di riflesso si ripercuote sul modo di agire del Cavaliere delle Anime, il quale preferisce far morire lentamente la vittima. Il momento della liberazione della vittima chiamato "Silhdon" (*silh*: giustizia - *donion*: termine, compimento) è un momento veramente evocativo e di eccezionale maestosità. La vittima mentre sta per morire, vede la morte animata dell'armatura aprire i suoi occhi e brandire una falce, accompagnata dalle stridule voci delle figlie minori che le girano intorno rinnovandole il velo diafano: le anime. In verità chi brandisce la lancia, quella che viene identificata come falce, è il virghalis e l'illusione ottica, secondo storie, è creata dall'armatura stessa in piena empatia con il suo possessore. Alcuni saggi, così come le leggende, sostengono che le armature siano state forgiate con l'essenza spirituale della morte e delle anime di Talderis (questo porrebbe più luce sull'esistenza di un ordine costituito da sole sacerdotesse che prendono il nome di "Tessitrici di morte"). Ma proprio quella figura della Morte, esistente o no, gioca un ruolo decisivo sull'ordine di questi cavalieri. Si raccontano strane storie secondo cui essi, di notte, entrano nel tempio di Talderis per attuare degli strani riti d'accoppiamento o ciò che sia, con una fantomatica fanciulla che essi chiamano Zhorilia, che in lingua nelenia (*nheles*: linguaggio dei morti) significa "Coelei che toglie la vita". I saggi tendono a rappresentare questa giovane con la morte.

Razze speciali legate al sistema delle Mutazioni

Lo Xauron

Il nomade del mondo sconosciuto

Lo xauron è un vero e proprio enigma tra gli ibridi. Nessuno sa quali siano le diverse nature che lo dominano e incomprensibili anche agli stessi bardi dell'era della Musica e della Poesia. Alcuni saggi sostengono che esso sia l'incrocio tra un fauno e un uomo lucertola.

Lontanamente umani, la loro apparenza li tradisce: sono umanoidi glabri, senza capelli, molto muscolosi e dotati di gambe da fauno. Una robustezza fisica che farebbe paura anche ad un demone. Essi hanno delle piccole corna ricurve verso l'alto come antenne, lunghe 10-15 cm, le orecchie appuntite, una serie di creste dorsali che continuano sulla possente coda da sauro e i loro occhi brillano di rosso acceso. Questi occhi la dicono lunga sulla loro cattiveria e sulla loro potenza. La loro iride orizzontale è la caratteristica peculiare dell'apparato ottico. Grazie a esso possono estendere il campo visivo oltre il normale campo, ottenendo così una ottima vista affinata, specie di notte.

Gli xauronyl hanno un apparato masticatorio molto sviluppato, mostrando dei temibili denti e facendo di loro ottimi cacciatori. Essi sono determinati, testardi, astuti e tendenzialmente dei fanatici oltre che maghi di talento allo stesso livello d'alcune creature della foresta di Hesel.

Gli xauronyl non hanno una vera e propria società, per questo sono chiamati "i nomadi del mondo sconosciuto" e non sono soggetti in maniera totale al Codice della Fiamma di Kaldor. Ma ciò ha fatto sì che gli antichi demoni trovassero loro una maniera per l'osservanza del codice. Li condannarono a una eterna caccia per la sopravvivenza; da ciò i saggi sono riusciti a capire l'importanza e la funzione di quelle appendici ricurve sulle mascelle: al momento di mangiare la preda, le appendici si allungano penetrando nella carne della vittima e ricercando avidamente le vene o meglio le arterie per succhiarne il sangue in esse contenuto; per tale motivo hanno ricevuto l'appellativo di "vampiri diurni".

Gli xauronyl non credono negli altri, ma hanno una fortissima fiducia in se stessi; la loro fiducia è tale che si possono convincere facilmente mettendo in dubbio le loro capacità. Si narra di uno xauron di nome Sanius che si spinse oltre la Valle di Sangue, solo perché gli fu detto che nessuno avrebbe potuto superare le difficoltà celate in quel luogo di malattia e orrore.

Come detto prima, gli xauronyl non hanno

una propria società, ma hanno diverse attitudini d'accoglienza verso gli stranieri che si imbattono nei loro momentanei stazionamenti. Gli umani e le forme fatate vengono quasi sempre allontanate con molta ostilità. I loro spostamenti non hanno un criterio razionale e il più delle volte seguire le loro tracce sorprende qualsiasi inseguitore. Secondo alcuni racconti essi sarebbero capaci di rilasciare dei feromoni talmente potenti da attirare creature della taglia di un drago minore. Sono abili e temibili cacciatori e il più delle volte calpestare i loro domini temporanei finisce sempre con il fare la fine della preda. Se non si vuole finire su un piatto come pietanza di uno xauron è molto conveniente testare i limiti di un dominio, qualsiasi esso sia.

Lo xauron conduce sì una vita molto solitaria ma ha un importante ruolo nel destino del mondo in cui vive. Secondo le leggende esso è l'unica guida a conoscere l'esatta locazione di Rayastal, l'antica città amazzonica degli elfi legati alle sorgenti elementali, gli antenati degli stessi elfi-fenice e degli elfi dei venti eterni. Questa città, secondo i racconti, contiene al suo interno l'Obelisco degli Elementali, un magico obelisco che intrappolerebbe tutti quanti gli elementali del piano (a volte scambiato erroneamente con il Rhalydryum; vedi modulo base "La Pietra Gemella" - sezione *Leggende*). Secondo i racconti, tutte le creature elementali presenti su questo piano sarebbero fuggite dalla magica struttura. L'esistenza della città viene contemplata e annoverata dai saggi grazie a una particolare migrazione che gli xauronyl attuano una volta all'anno verso un luogo misterioso, e che secondo le continue storie corrisponderebbe all'antica città. Nessuno è ancora riuscito a trovare le tracce e i resti di questo mistico luogo. Molti avventurieri hanno tentato nella ricerca dell'antica acropoli, ma nessuno è più tornato. Altri parlano dell'esistenza di un magico sentiero conosciuto come "Il Sentiero degli Antichi", un sentiero che percorre spazi temporali fino ad arrivare alla città quando era ancora in età fiorente.

Modificatori agli Attributi

Saggezza+1, Costituzione+1, Carisma-2, Intelligenza+1

Classi permesse

Solo *Guerriero*, *Mago* o *Portatore di Oscurità* (Renegade)

Abilità Standard

Sensi Acuti (vedi il manuale *Abilità e Poteri*)
Causa *Paura* entro 3 metri di distanza da lui (eccetto i Demoni)
Immunità a qualsiasi tipo di Veleno (anche magico)
+2 di bonus sui Tiri Salvezza contro Incantesimi

Abilità legate al lato oscuro

Visione Notturna (vedi *Lista Componenti Oscure*)
+2 sul valore di Endhras
Immunità al *Tiro di Soglia*
3 incantesimi come *Innati* (2 di 1°, 1 di 2°)

Abilità in base alla categoria Umanoide

Classe Armatura: 5 - **Movimento:** 14 - **Punti Ferita:** +5 al 1° livello
Attacchi Naturali (Danni): *Morso* (1d10)
Pugni (1d8/1d8) *Coda* (2d6)

Competenze generali

Bonus: *Cacciare* (+4)
Raccomandate: *Pescare* - *Allevare* - *Addestrare Animali* - *Seguire Tracce*

Svantaggio razziale

Caccia Oscura

Lo xauron ha una sola penalità ed è correlata al codice della fiamma oscura di Kaldor. A causa di tale codice la creatura ibrida si troverà costretta ogni giorno a succhiare un certo quantitativo di energia vitale dagli altri esseri per potere sopravvivere.

Tecnicamente, ogni giorno dovrà succhiare un quantitativo di energia da una o più creature che abbiano Dadi Vita pari a 1d20 - i Dadi Vita dello xauron. Il numero dei DV è divisibile, cioè se il risultato è 12, si potrà succhiare l'energia vitale da una sola creatura di 12DV o a più creature che totalizzino 12.

La soddisfazione di questa pena inflitta all'ibrido è giocata attraverso un tiro di *Cacciare*, chiamato tiro di *Caccia Oscura* (penalità di -1 per ogni DV superiore a quelli dello xauron) o attraverso il vero e proprio gioco (sarà il DM a creare l'incontro e pianificare il combattimento); se il tiro fallisce, lo xauron dovrà soddisfare necessariamente la sua fame. Ogni giorno che la creatura oscura trascorrerà senza sfamare il proprio istinto di caccia, inizierà a perdere 1d4 punti dalla Costituzione. Seppur non perduti in maniera permanente, i punti potranno essere recuperati non appena la soddisfazione della pena avrà inizio. Per rendere le cose meno gravose al personaggio, il DM può stabilire la parzializzazione della perdita dei punti dalla Costituzione in rapporto al quantitativo di punti ferita risucchiati (ogni 15PF verrà recuperato 1 punto Costituzione; arrotondato per difetto); ciò significa che passati per esempio due giorni di digiuno (in cui si è totalizzata la perdita di 5 punti dalla Costituzione), al terzo giorno, avendo risucchiato (attraverso il sistema dei DV) ben 35PF, la Costituzione sarà reintegrata di 2 punti. Per diverse esigenze tecniche, il DM può gestire il rapporto in base ai DV e non ai PF (intendendo 1DV come integrazione di 1 punto di Costituzione). Se tale Attributo scenderà a zero, il personaggio sarà considerato morto (in maniera irreversibile).

Xauron (Poteri Speciali)

Lo Xauron possiede, in quanto creatura oscura, 5PTO da spendere in abilità specifiche della razza. La progressione per l'acquisto di ulteriori PTO è di 5 ogni tre livelli del personaggio (al quarto, al settimo...)

Risucchio (15PTO): con questa capacità, lo xauron può usare le appendici mascellari in combattimento. Se il tiro per colpire del morso ha esito positivo, automaticamente le appendici penetreranno la carne dell'avversario risucchiandogli l'energia vitale (Danno aggiuntivo: 2d4+SP). Il criterio di risucchio è uguale a 1/5 dei PF della

vittima ogni round di mantenimento della presa, arrotondato per difetto (per esempio, a una creatura che ha 50PF, lo xauron succhierà 10PF / round). Lo xauron per potere mantenere questa capacità, perde l'attacco del morso, pur essendo capace di attaccare ancora con i pugni. Chiunque colpisca lo xauron in questa posizione otterrà un bonus di +4 sul proprio THAC0.

L'eredità della Fenice Eomoon

Questa sezione del modulo fornisce al DM la possibilità di impiegare alcuni veloci e facili accorgimenti nell'uso di poteri mutanti legati alla fenice Eomoon. Grazie alla sua compatibilità col sistema di PTO, ogni DM che lo desideri, sarà in grado di modulare i poteri o le abilità prospettate a seguire per la costituzione di una vera e propria forma d'ibridazione mutante nei confronti di PG o NPG o addirittura per la formazione di una nuova razza elfica, ovvero quella degli elfi-fenice (*rapid package Phoenix Elf*).

Elfo-Fenice, Avariel (Rapid Package Race)

Modificatori razziali: Des+2 (max20)
/ Cos+1 (max19) / Sag-2 (min8)

Gli elfi-fenice hanno, di base, i seguenti poteri innati (Opzionale):

<i>Individuazione del Male</i>	<i>Sempre Attivo</i>
<i>Luce Continua</i>	<i>2 volte al giorno</i>
<i>Invisibilità</i>	<i>2 volte al giorno</i>
<i>Spruzzo Colorato</i>	<i>3 volte al giorno</i>

Gli elfi-fenice possiedono tutte le abilità degli elfi e in più hanno:

Infravisione 10 metri (a causa dell'interferenza con la propria aura di fuoco)
Resistenza alla Magia: 10% + 2% x livello dell'elfo
Mai sorpreso
Empatia con le creature volanti

Comunicazione telepatica con le creature volanti

Immunità al Fuoco (3PF in meno per dado di danno).

Volare (Classe: C - In volo: movimento 18).

Rigenerazione nelle fiamme (non magiche): 3PF / turno

Svantaggi

Odio per l'acqua (inteso come elemento)

Usa solo oggetti magici che impiegano magie legate al Fuoco (Classe Mago)

Da sorgenti di ghiaccio o d'acqua prendono il doppio di danno. Da quelle magiche, il triplo.

Svantaggi legati alla razza dell'Avarel

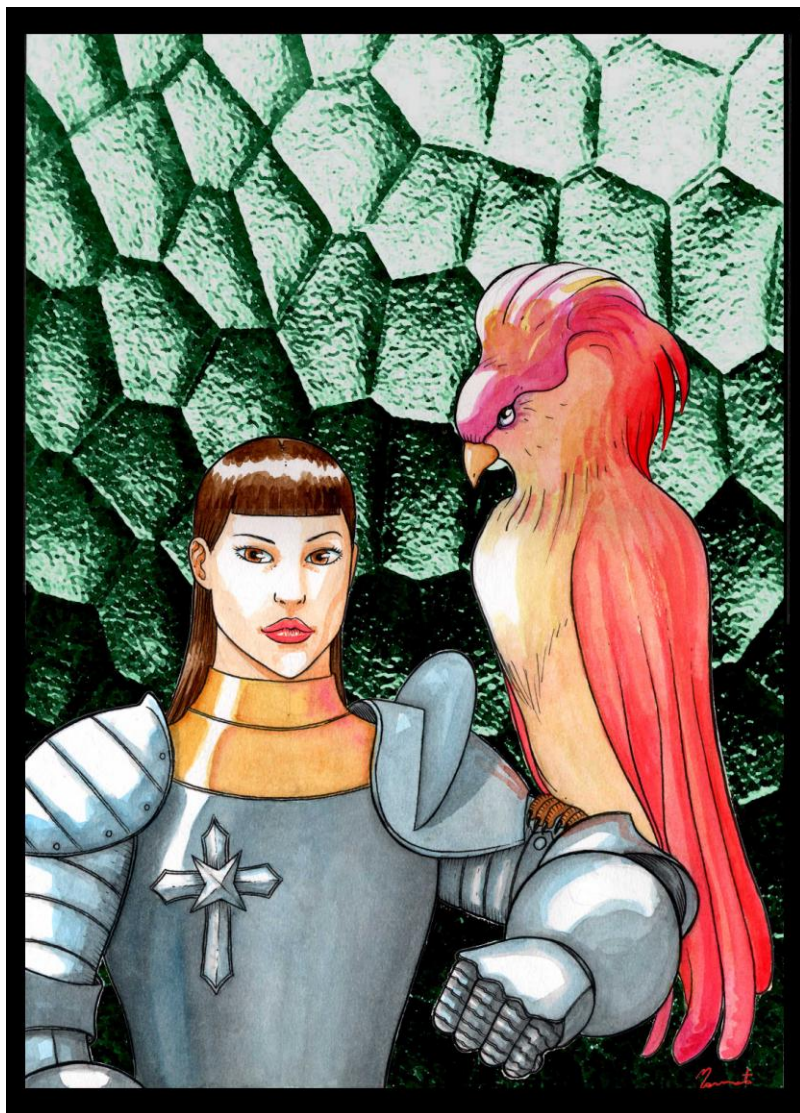
La sezione a seguire, specifica dell'elfo-fenice, potrà essere ulteriormente impiegata dal DM per conferire ad altre creature che esulino dalla tipologia elfica, poteri mutanti legati alla mistica creatura della fenice. S'intende che laddove non vi sia una presenza d'ali nella creatura oggetto dei poteri, questi non potranno essere acquistati (a meno che il DM decida di far spendere al giocatore PTO dalla tabella delle mutazioni in rapporto all'acquisto di un paio d'ali).

Poteri e Abilità mutanti dell'elfo-fenice

Un elfo-fenice può spendere un quantitativo di punti speciali chiamati *Punti Ibridazione Fenice (PIF)* per acquistare abilità specifiche aggiuntive. **PIF totali:** 20 + 5 ogni 2 livelli del personaggio. In quanto, punti equilibrati per il sistema di mutazioni, qualunque personaggio che non appartenga alla razza degli elfi-fenice, pagherà i PIF come PTO (sempre a discrezione del DM).

- **Proprietà Curative - (-):** con questa proprietà, il tocco delle ali dell'elfo-fenice produce un effetto curativo. Il tocco cura 1d8PF (**5PIF**). Il tocco cura 2d8PF (**10PIF**). Il tocco cura 2d10PF (**15PIF**). Solo 3 tocchi per individuo al giorno sono possibili. Il tocco dei capelli invece cura ogni tipo d'insanità e malattia; una sola volta al mese è possibile attuare tale effetto (**10PIF**). Per acquistare tale potere è obbligatorio possedere un paio d'ali.

- **Metamorfosi in Fenice - (-):** con quest'eccezionale potere, un elfo-fenice con almeno un valore di 16 sia in Costituzione e in Saggezza e ancora 17 in Carisma, può assumere in tutto e per tutto la forma di una fenice, avvalendosi dei suoi attacchi fisici ma non delle



sue proprietà (i propri poteri potranno essere ancora utilizzati). Il potere deve essere attivato tramite un tiro di Endhras-6.

- **Danza Mistica - (-):** con quest'abilità, l'elfo-fenice, ondeggiando e sbattendo le ali come requisito per una danza rituale potrà ottenere l'effetto di un incantesimo di *Dissolvi Magie* (15PIF) e quello di *Scacciare non Morti* come un chierico di pari livello (20PIF). Ognuna delle due abilità (se prese tutte e due) può essere usata solo una alla volta e una volta al giorno, e ognuna richiede un tiro di Saggezza-3 per l'attivazione. Altre attività come lo *Urlo*, non possono essere usate in congiunzione con questi(o) poteri(e).

- **Urlo - (10PIF):** vedi descrizione generale sul Compendio dei Mostri (Fenice).

- **Grido delle Fiamme, Magia Ancestrale (Limitato) - (45PIF):** l'elfo-fenice possiede in maniera limitata il segreto delle Fiamme primigenie. Tecnicamente, il personaggio possiede lo stesso potere di Erenduyn, l'avariel del Fuoco e del Ghiaccio, in versione più limitata (vedi il modulo CHA5a de *La Pietra Gemella*). Il danno inflitto sarà sempre di 1d4PF ma i dadi vita della creatura saranno calcolati a metà del loro totale (arrotondati per eccesso). Nessun moltiplicatore sarà calcolato.

- **Abilità di Metamorfosi del Fuoco - (30PIF):** con quest'abilità, l'elfo-fenice sarà avvolto da una serie di fiamme che andranno ad aderire al suo corpo come un'armatura: l'aspetto dell'elfo prende le sembianze di un elementale del fuoco (possibilità di scambiarlo per tale creatura del 90%). Questa barriera, per così dire, scalerà di 3 punti la naturale CA e lo renderà immune alle armi magiche+2, oltre alla possibile distruzione dell'arma stessa (TS contro Fuoco magico). Il danno del tocco è di 2d6PF. Il potere è attivabile attraverso un tiro di Saggezza e dura 1 round ogni 2 livelli del personaggio.

- **Altri Poteri Innati - (-):** *Alterare se stesso* (10PIF), *Scaccia maledizione* (20PIF), *Charmare con il fuoco* (10PIF), *Muro di fuoco* (15PIF).

- **Parata alare - (15PIF):** vedere la *Parata alata* a pagina 44 del modulo base *La Pietra Gemella*.

- **Controllo delle Fiamme Normali - (30PIF):** con questo potere, l'elfo fenice può aumentare del 100% l'intensità di un qualsiasi fuoco normale (doppio danno) o dimezzarla del 50% (metà danno). Il potere si attiva con un tiro di Saggezza-4. **Fiamme magiche (40PIF).**

- **Fiamme eterne - (35PIF):** con questo potere innato, l'elfo-fenice può decidere di portare in combattimento la sua essenza e la sua rabbia, conferitagli dalla stessa fenice Eomoon. Il giocatore prima di un combattimento o qualsiasi scontro dovrà avvertire il DM quando vorrà usare questo potere. Dopo di ciò, dovrà dichiarare quanta energia vitale sacrificare. Una volta fatto questo, avuto successo il tiro di Saggezza -2 ogni10PF o punto abilità spesi non permanentemente, l'ammontare d'energia vitale diventerà il danno bonus degli attacchi dell'elfo.

Esempio

Areil, elfo-fenice, decide di usare il potere di *Fiamme Eterne* prima di entrare in combattimento. Il giocatore dichiara al DM la sua intenzione e dichiara di sacrificare 40PF. A questo punto eseguirà un tiro di Saggezza-8. Tirando il dado il valore ottenuto ne conferma il successo. Ariel entra in combattimento e con il suo primo colpo infliggerà: *danno dell'arma + eventuali bonus + 40PF*.

L'unico inconveniente di questo potere è il fallimento del tiro d'attivazione. Se il tiro viene fallito, l'elfo-fenice arderà tra le fiamme della sua stessa rabbia. Ogni turno prenderà un danno pari al quantitativo di energia vitale speso (nel caso dell'esempio caso 40PF/round), fino a quando non sarà ridotto in cenere: **in questa situazione è annullato ogni tipo di immunità**. Il problema è risolvibile attraverso un potente incantesimo di guarigione (tipo la *Guarigione* clericale) o un *Desiderio*.

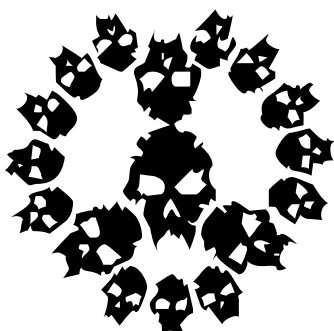
- **Evocazione - (25PIF):** con questo potere, l'elfo-fenice è in grado di evocare una volta al giorno un elementale del fuoco. I dadi vita

della creatura saranno uguali alla metà del livello del personaggio (arrotondato per eccesso).

- **Auto Immolamento** - (-): consultare l'abilità *Rinascita* nella tabella dei poteri mutanti.

L'Avariel Oscuro (Dark Avariel)

Discendente dalla stirpe degli Eleundili (alla quale per di più appartiene lo stesso Erenduyn) e simile nell'aspetto ai drow, l'avariel oscuro rappresenta una razza elfica unica nel suo genere. Con i capelli lunghi del colore della neve e la pelle quasi contesa dal crepuscolo e dalla notte, questo elfo alato desta stupore ma anche grande interesse in coloro che coltivano lo studio per ogni tipo di razza. Il più delle volte, grazie alle loro caratteristiche angeliche, questi avariel risembrano veri e propri angeli oscuri, alimentando nel tempo le più svariate congetture e leggende, causando ulteriormente confusione nei confronti di chi li osserva. Gli occhi color lavanda, tipici dei drow, incutono terrore e a volte grande soggezione in tutte quelle creature che nel loro inconscio temono la razza devota alla Regina Ragno. Alcuni componenti invece degli avariel oscuri, in particolar modo quelli baciati dall'oscurità, portano gli occhi felini, permettendo loro una sviluppatissima vista efficace anche di notte; per questo l'avariel oscuro è considerato un eccelso cacciatore notturno. Lo schema a seguire della razza elfica seguirà lo stesso principio dell'*Elfo-Fenice*.



Avariel Oscuro, Avariel (Rapid Package Race)

Modificatori razziali: Des+2 (max20)
/ Cos+1 (max18) / Sag-2 (min8) /
Int+2 (18) / Car-2

Gli avariel oscuri ereditano di base i seguenti poteri innati appartenenti alla razza dei Drow (Opzionale):

Individuazione del Bene/Male: Sempre Attivo

Luci Danzanti: 2 volte al giorno

Globo di Oscurità: 2 volte al giorno

Levitazione: 3 volte al giorno

Gli avariel oscuri possiedono tutte le abilità degli elfi (eccetto quelle legate alle armi) e in più hanno:

Infravisione 10 metri

Resistenza alla Magia: 20% + 5% x livello dell'elfo

Mai sorpreso

Empatia con le creature volanti

Comunicazione telepatica con le creature volanti

Volare (Classe: C - In volo: movimento 21).

Svantaggi

Svantaggi legati alla razza dell'Avariel

Classi permesse

Solo Guerriero, Mago o Bardo

Abilità legate al Lato Oscuro

Se applicato il sistema dei PTO

Sensi Acuti (*Vista e Udito*)

Visione Notturna (vedi *Lista Componenti Oscure*)

Individuazione dell'Invisibile (3% per livello)
+1 bonus sui tiri di Endhras

1 incantesimo come *Innato* appartenente alla *Sfera del Sangue* (A discrezione del DM)

PTO da spendere nella *Lista delle Componenti Oscure* pari a 2d6

Svantaggi Oscuri (Base)
Se applicato il sistema dei PTO
Crudeltà

Appendice Ali nell'Oscurità

Le razze angeliche (Evil Game)

In quest'appendice molto particolare, sono presentate alcune razze angeliche che permetteranno al DM più esperto di realizzare vere e proprie campagne tematiche, in pieno stile Dark, abbandonando la specie umana ed entrando in un ambito molto più accattivante e pieno di spunti per sessioni di grande intensità. Il sistema di generazione di tali creature alate devote al male (fatta eccezione per l'*Angelo della Luna d'argento*) percorre lo stesso iter del rapid package degli elfi-fenice, compendiando ulteriormente il tutto con la lista delle *Componenti Oscure*, dalla quale il giocatore potrà comprare poteri e parti fisiche oltre ai poteri oscuri e relativi svantaggi, in modo da personalizzare il proprio angelo.

Angelo Oscuro (Dark Angel PC)

Modificatori agli Attributi

Forza+1 (19), Costituzione+1 (19), Carisma+2 (20), Saggezza-2, Destrezza+1 (19)

Classi permesse

Solo *Guerriero*, *Mago* o *Bardo*

Abilità Standard

Sensi Acuti (vedi il manuale *Abilità e Poteri*)
Causa *Paura* entro 3 metri di distanza dal personaggio
Immunità a qualsiasi tipo di Veleno o Incantesimo che influenzi la mente
+2 di bonus sui Tiri Salvezza contro Incantesimi
Resistenza alla Magia: 3% x livello del personaggio

Abilità legate al lato oscuro

Visione Notturna (vedi *Lista Componenti Oscure*)
Individuazione dell'Invisibile (2% per livello)
+4 bonus sui tiri di Endhras

Immunità al Tiro di Soglia

2 incantesimi come *Innati* (2 di 1°; uno di questi può anche appartenere alla *Sfera del Sangue*)

Accesso alla *Sfera del Sangue* (vedi più avanti)
PTO da spendere nella Lista delle *Componenti Oscure* pari al valore di Endhras+5d6
Preveggenza attraverso il tiro di Endhras (Solo i Maghi)

Abilità in base alla categoria Umanoide

Classe Armatura: 2 - **Movimento:** 12 / In volo 21 (C) - **Punti Ferita:** +15 al 1° livello
Attacchi Naturali (Danni): *Morso* (2d10)
Artigli (1d10+2/1d10+2)

Competenze generali

Bonus: *Cacciare* - *Religione* - *Storia Antica* - *Conoscenza della Magia* (Solo *Mago*) - *Cantare* (*Bardo*)

Raccomandate: - *Conoscenza degli Animali* (*Sacrifici*) - *Seguire Tracce*

Svantaggi Oscuri (Base)

Crudeltà (il giocatore è libero di comprare un altro svantaggio oscuro al proprio angelo)

Angelo Sanguinario (Blood Angel PC)

Modificatori agli Attributi

Forza+2 (20), Costituzione+2 (20), Carisma+1 (20), Intelligenza+1 (18), Saggezza-3, Destrezza+2 (20)

Classi permesse

Solo *Guerriero*, *Mago*

Abilità Standard

Sensi Acuti (vedi il manuale *Abilità e Poteri*)
Causa *Paura* entro 4,5 metri di distanza dal personaggio
Immunità a qualsiasi tipo di Veleno o Incantesimo che influenzi la mente
+2 di bonus sui Tiri Salvezza contro Incantesimi
Resistenza alla Magia: 3% x livello del personaggio

Abilità legate al lato oscuro

Visione Notturna (vedi *Lista Componenti Oscure*)

Individuazione dell'Invisibile (3% per livello)
+1 sull'Attributo di Endhras; +4 bonus sui tiri di Endhras

Immunità al *Tiro di Soglia*

3 incantesimi come *Innati* (3 di 1°; uno di questi può anche appartenere alla *Sfera del Sangue*)

Accesso alla *Sfera del Sangue* (vedi più avanti)

PTO da spendere nella *Lista delle Componenti Oscure* pari al valore di Endhras+3d6

Abilità in base alla categoria *Umanoide*

Classe Armatura: 1 - **Movimento:** 12 / In volo 22 (C) - **Punti Ferita:** +22 al 1° livello

Attacchi Naturali (Danni): Morso (2d10+1)
Artigli (1d10+3/1d10+3)

Competenze generali

Bonus: Cacciare - Religione - Storia Antica - Conoscenza della Magia (Solo Mago)

Raccomandate: - Conoscenza degli Animali (Sacrifici) - Seguire Tracce

Svantaggi Oscuri (Base)

Crudeltà - Ossa - Sete di Sangue

Angelo Caduto (Fallen Angel PC)

Modificatori agli Attributi

Forza+4 (22), Costituzione+3 (21), Carisma+3 (21), Intelligenza+2 (20), Saggezza-3, Destrezza+4 (22)

Classi permesse

Solo Guerriero, Mago, Bardo

Abilità Standard

Sensi Acuti (vedi il manuale *Abilità e Poteri*)

Causa *Paura* entro 6 metri di distanza dal personaggio

Immunità a qualsiasi tipo di Veleno o Incantesimo che influenzi la mente

+2 di bonus sui Tiri Salvezza (+4 contro Incantesimi)

Resistenza alla Magia: 5% x livello del personaggio

Abilità legate al lato oscuro

Visione Notturna (vedi *Lista Componenti Oscure*)

Individuazione dell'Invisibile (5% per livello)
+3 sull'Attributo di Endhras; +4 bonus sui tiri di Endhras

Immunità al *Tiro di Soglia*

4 incantesimi come *Innati* (*Sfera del Sangue*)

Accesso alla *Sfera del Sangue* (vedi più avanti)

Abilità in base alla categoria *Umanoide*

Classe Armatura: -2 - **Movimento:** 12 / In volo 24 (C) - **Punti Ferita:** +25 al 1° livello

Attacchi Naturali (Danni): Morso (2d10+3)
Artigli (1d10+5/1d10+5)

Competenze generali

Bonus: Cacciare - Religione - Storia Antica - Conoscenza della Magia (Solo Mago) - Cantare (Bardo)

Raccomandate: - Conoscenza degli Animali (Sacrifici) - Seguire Tracce

Svantaggi Oscuri (Base)

Culti orgiastici - Crudeltà - Lacrime di sangue - Sette Peccati (uno a scelta del giocatore)

Componenti Oscure possedute di base

Parata alare

Strappare il cuore

Perforare l'anima o Ristorare l'anima (a scelta del giocatore)

Angelo della Luna d'argento (Moon Angel PC)

L'Angelo della Luna d'argento si discosta fortemente dalle precedenti tipologie soprattutto per il suo allineamento di CB. Questa specie particolare viene affiancata alla figura dell'elfo, considerandolo un vero e proprio guardiano della razza eterna. Anche la sua fisionomia ricorda quella dell'avariel, con una grande abbondanza di toni di grigio e bianco lucente. Inoltre le sue formidabili doti artistiche lo avvicinano sempre più alla categoria elfica e in maniera inscindibile dalla classe del bardo.

Modificatori agli Attributi

Costituzione-2 (12), Carisma+4 (22),
Saggezza+2, Destrezza+2 (20)

Classi permesse

Solo *Bardo*

Abilità Standard

Sensi Acuti (vedi il manuale *Abilità e Poteri*)
Causa *Charme* entro 3 metri di distanza dal personaggio

Immunità a qualsiasi tipo Incantesimo che influenzi la mente

+2 di bonus su tutti i Tiri Salvezza

Resistenza alla Magia: 3% x livello del personaggio

Duplicità artistica (con questa abilità, il bardo può usare due differenti abilità artistiche impiegate come tiri attivazione per incantesimi o altro. Inoltre, l'uso riceve una connotazione estensiva laddove siano richieste due abilità artistiche in contemporanea per l'attivazione di un incantesimo o altro. Il fallimento di uno dei due tiri di mantenimento non causa l'interruzione dell'incantesimo o potere corrente. In questo caso, però non si usufruirà del bonus di complemento ricevuto dall'abilità interrotta; si dà in sostanza la possibilità di mantenimento anche con una sola). Pubblicata sul numero 9 della rivista *DM Magazine*.

Abilità legate alla classe del Bardo

Incantesimi di livello 0 (*Muse Complex*). L'accesso agli incantesimi da mago viene sostituito da questo complesso permanente di incantesimi di livello 0, prelevati dal pacchetto *Planar Twist*, e pubblicati sul numero 9 della rivista *DM Magazine*. Per maggiore semplicità si riporteranno a seguire le descrizioni dei quattro incantesimi che costituiscono il pacchetto magico.

Abilità legate al lato oscuro

Visione Notturna (vedi *Lista Componenti Oscure*)

Individuazione dell'Invisibile (4% per livello)
PTO da spendere nella Lista delle *Componenti Oscure* pari a 6d6

Preveggenza attraverso il tiro di *Cantare* o *Strumenti Musicali*

Soffio Vitale (potere del *Vendicatore angelico*, attivabile attraverso tiro di *Cantare*; vedi più avanti)

Abilità in base alla categoria Umanoide

Classe Armatura: 4 - **Movimento:** 14 / In volo 23 (C) - **Punti Ferita:** +8 al 1° livello

Attacchi Naturali (Danni): Morso (2d6)
Artigli (1d6+1/1d6+1)

Competenze generali

Bonus: *Religione* - *Storia Antica* - *Conoscenza della Magia* - *Cantare* (+4) - *Strumenti Musicali* (+3)

Raccomandate: - *Conoscenza degli Animali* - *Seguire Tracce*

Svantaggi Oscuri (Base)

Lacrime di Sangue (in relazione alla razza elfica)

Altre Componenti Oscure possedute di base

Parata alare

Ristorare l'anima (uso moderato)

Descrizione del Muse Complex

Filamenti di Loirel (Modalità *Silkstring*)

Con questo incantesimo, il bardo può sostituire una corda dello strumento musicale con un suo capello, come fosse un *Trucchetto* permanente. Il bardo staccherà un suo capello avvolgendolo intorno allo strumento, adeguandosi magicamente ai due estremi della struttura (la misura della corda viene assunta dallo stesso capello per effetto della magia). Il bardo può sostituire un numero di corde ogni due livelli (due al 3°, tre al 5°...). Ogni abilità musicale effettuata sotto gli effetti di questo incantesimo ottiene un bonus di +1 per ogni corda sostituita; se il giocatore effettua una prova di *Strumenti Musicali* con due corde sostituite, lo farà con +2. Gli effetti di altre abilità come il *Muse* sono cumulabili.

Rottura magica

Questo incantesimo funziona solo con corde in modalità *Silkstring*. Spezzando una o più

corde magiche prodotte con il precedente incantesimo, sarà possibile frantumare con il suono le ossa di qualsiasi individuo. La taglia cui è applicabile tale incantesimo dipende dal numero di corde sostituite. La Mn richiederà una corda, la taglia M tre e così via secondo la normale progressione (G - E - Gr). Il bersaglio ha diritto a un Tiro Salvezza contro Incantesimi con una penalità pari al numero di corde rotte. Il bardo anche se agisce su una taglia Mn potrà romperne altre per conferire penalità al TS avversario. La rottura delle corde sarà seguita tecnicamente da una prova con penalità progressiva di attivazione di -1 (quindi -2 per la taglia P, -3 per la M, e così a seguire). La metamagia *Duplicità artistica* non funziona con questo incantesimo.

Armonia silvana

Con questo incantesimo, il bardo può aumentare o diminuire i suoni all'interno di un ambiente silvano. Per esempio, è possibile in un bosco diminuire il suono degli uccelli, aumentare il fruscio delle fronde, intensificare il sibilo del vento. L'attivazione di tale incantesimo può essere effettuata attraverso qualsiasi prova di un'abilità artistica, *Strumenti Musicali* o *Cantare*. La penalità conferita alla prova sarà stabilità dal DM in base alla presenza d'altri suoni di disturbo, all'intensità del suono su cui agire e la sua distanza. Rendere cristallino e udibile il fruscio di una fronda lontana un chilometro è abbastanza arduo, se non impossibile. Come direttiva, il bardo può agire su una distanza di due metri per il valore della sua abilità artistica impiegata. Per esempio, con *Strumenti Musicali* a 14 si potrà agire su una porzione di 28 metri. Si rimanda al buon senso del DM.

Spirito della Luna

Con questo incantesimo, il bardo può influenzare con la propria abilità artistica, magica e non, una qualsiasi mente che invece ne sarebbe immune. L'abilità si applica anche ad un non-morto. L'abilità non richiede attivazione ma conferisce al bersaglio un Tiro Salvezza contro Incantesimi. Fallito il tiro

salvezza, il bardo avrà la possibilità di usare sul bersaglio l'effetto dell'abilità scelta. I tiri salvezza legati all'abilità artistica rimangono sempre attivi.

La Sfera del Sangue (Blood sphere)

Come la maggior parte dei maghi radianti che impiegano i mana slot per il lancio dei propri incantesimi, così la stirpe angelica degli oscuri ha imparato a trarre energia mistica dal sangue. La *Sfera del Sangue* è, nella fattispecie, un sistema tecnico semplice ma dalla concettualità molto profonda, tale da rendere dinamico il sistema della magia. Come anticipato sopra, l'angelo oscuro trae energia dal sangue, il più delle volte della propria vittima, convertendolo poi in forza magica in modo da modellarla per il lancio di un proprio incantesimo. Tecnicamente, secondo il principio dei mana slot, ogni volta che l'angelo vorrà lanciare un incantesimo dovrà spendere un ammontare di punti, chiamati per l'occasione *Punti Sangue* (PS), pari a: *Livello dell'incantesimo* \times 10. Per meglio comprendere il sistema della Sfera del Sangue, bisogna evidenziare intanto che il numero di PS disponibili si riferisce prettamente ad una situazione dinamica, cioè legata ad una quantità sempre variabile (per esempio quantità di sangue versato in battaglia o presente sul posto e così via); il tutto è direttamente individuato, in sostanza, dal numero di Punti Ferita. In combattimento, per esempio annoteremo il numero di PF che vengono perduti in quanto definiscono la relativa ferita subita e quindi perdita di sangue (laddove vi sia una effettiva perdita, s'intende). Così, se ad inizio scontro la presenza di sangue è nulla, via via che progredisce il combattimento, con relativi spargimenti, il pool di PS andrà aumentando in rapporto ai PF perduti. Gran parte degli angeli questo lo ha imparato a proprie spese, preferendo prima di tutto attaccare in modo da rimpinguare il quantitativo di energia mistica, per poi lanciare successivamente un incantesimo. Così, se per esempio in uno scontro, Ethron, angelo oscuro, sferra il suo temibile attacco d'artiglieria contro un guerriero, provocandogli 12PF di danno,

subitaneamente il quantitativo di PS disponibili sarà integrato di 12 punti. Quando invece gli angeli oscuri attaccano in gruppo, il mago si basa quasi sempre sull'apporto fisico dei suoi fratelli. La nota sopra citata, sul lancio degli incantesimi si riferisce a quelli base definiti dal Manuale del Giocatore, ma esistono nuovi incantesimi, qui prospettati a seguire, che seguono costi e gestioni diverse dall'uso generale, e anche molto potenti.

Esempio

Ethron, angelo oscuro, ingaggiato combattimento con un guerriero, gli provoca al petto due laceranti ferite con i suoi artigli, per un totale di 21PF di danno (artigli: $1d10+2 / 1d10+2$); adesso il suo pool di PS è di 21. Al terzo round, Ethron decide di lanciare un *Globo di Oscurità* sulla povera vittima, spendendo semplicemente 20PS, scalando adesso la quantità disponibile a 1. Al quinto round, l'angelo oscuro ferisce mortalmente il suo avversario, infliggendogli ben 45PF di danno. Il suo pool corrente è salito adesso a 46PS. Incantesimi curativi o abilità curative estinguono PS disponibili. Così, se in quello stesso quinto round un paladino di 5° livello impiega una cura di 10PF attraverso l'imposizione delle mani, il pool corrente viene aggiornato, risultando alla fine di 36PS. Il DM si premurerà di stabilire i tempi di risoluzione in base all'iniziativa.

Accesso Minore: angeli, non maghi, che possiedono un Attributo Intelligenza pari a 15-17 avranno un accesso minore alla Sfera del Sangue, potendo usare incantesimi non superiori come costo di lancio ai 25PS.

Accesso Maggiore: angeli, non maghi, che possiedono un Attributo Intelligenza pari a 18+ avranno un accesso maggiore alla Sfera del Sangue, potendo usare incantesimi non superiori come costo di lancio ai 40PS.

Maghi: la classe del mago lancia i propri incantesimi oscuri 15PS in meno; laddove il valore dovesse scendere a 0, saranno

comunque spesi 5PS. Per il computo dei punti ferita verrà lanciato 1d6 per livello al posto del D4. Per calcolare i TS saranno presi i migliori valori tra la classe del Guerriero e quella del Mago. Inoltre, il mago ha l'accesso agli incantesimi della Sfera del Sangue specifici di una razza o di una classe (per esempio *Lamento di Enderoth* o *Luna insanguinata*), pagandone però il costo intero.

Bardi: a causa della conformazione fisica degli artigli, l'angelo riceverà una penalità di -4 sul tiro di *Strumenti Musicali*. Un valore di 17 o più sulla Destrezza annullerà tale penalità. L'Angelo della Luna d'argento è l'unico a non soffrire di tali penalità grazie alla conformazione dei suoi artigli (del resto non sono così temibili come il resto dei suoi fratelli).



Descrizione degli Incantesimi appartenenti alla Sfera del Sangue

Incantesimo del Sangue: *Filamenti di Sangue*

Raggio d'azione: A vista

Componenti: V, S, M

Costo: 15PS

Durata: finché spesi 2PS per il mantenimento

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: da 1 a 4 bersagli

Tiro-salvezza: Neg.

Con questo incantesimo oscuro, l'angelo può causare al sangue di una qualsiasi ferita la trasformazione in tanti piccoli tentacoli fibrosi che incateneranno il bersaglio scelto. È previsto un TS per evitare l'effetto. La durata dell'incatenamento potrà essere prolungata semplicemente spendendo ogni round 2PS. Il bersaglio può tentare di liberarsi ad ogni round con un TS dimezzato (arrotondato per eccesso).

Incantesimo del Sangue: *Cuore di Tenebra*

Raggio d'azione: A vista

Componenti: V, S, M

Costo: 50PS

Durata: -

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: 1 bersaglio della stessa taglia o minore

Tiro-salvezza: Neg.

Con questo incantesimo oscuro, l'angelo potrà sortire lo stesso effetto dell'abilità *Strappare il cuore*, senza dover portare necessariamente un attacco fisico al proprio bersaglio, il quale riceverà un TS per evitarne l'effetto (sarà applicata al tiro una penalità di 5 punti). Se il tiro fallisce, si vedrà il cuore schizzare letteralmente via dal corpo della povera vittima. Per funzionare, l'incantesimo deve essere lanciato su una creatura che abbia la stessa taglia dell'angelo o minore (Mn e P).

Incantesimo del Sangue: *Vento di Peste*

Raggio d'azione: 50 metri + 10 m per livello dell'angelo

Componenti: V, S, M

Costo: 40PS + 5PS ogni 1,5 m d'area d'effetto

Durata: finché non viene dissolto

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: 50 metri + 10 m per livello dell'angelo

Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo oscuro, l'angelo potrà generare a partire da lui, come punto di origine, un malefico vento carico di pestilenza e morte, mietendo tutti quelli che incontra nel suo limite d'estensione. Una volta raggiunto il suo limite, esso permarrà finché non dissolto o terminato per volontà dello stesso angelo. La zona coperta dal vento è un luogo altamente contaminato e causa mutazione al semplice contatto. Coloro che vi sono dentro non ricevono alcun tiro salvezza. Il DM potrà passare subito all'assegnazione di 1d6PTO per livello dell'angelo. Il più delle volte tale vento viene impiegato dagli stessi angeli per mutare o trucidare interi villaggi. L'assegnazione più comune dell'effetto è quello dello svantaggio oscuro *Infetto* (vedi sezione relativa). È chiaro che a livello di spesa dei punti varieranno effetti e raggi d'azione. Nessuna spesa aggiuntiva sul raggio d'azione causerà soltanto l'entità di una raffica di vento, colpendo solo i bersagli all'interno del raggio, senza produrre alcuna mutazione significativa.

Incantesimo del Sangue: *Filamenti di agonia*

Raggio d'azione: A vista

Componenti: V, S, M

Costo: 32PS

Durata: finché spesi 2PS per il mantenimento

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: da 1 a 4 bersagli

Tiro-salvezza: Neg.

Con questa variante dei *Filamenti di Sangue*, l'angelo può causare al sangue di una qualsiasi ferita oltre alla trasformazione in

filamenti fibrosi, la successiva mutazione in rovi spinosi (dopo tre round). Questi rovi inizieranno a poco a poco a stringere il corpo della povera vittima finché le carni e le ossa non saranno dilaniate. Tecnicamente, fallito il TS contro Incantesimi, il bersaglio prenderà un ammontare di danno pari a 3d6 per round di mantenimento. L'incantesimo può essere mantenuto spendendo ogni round 4PS.

Incantesimo del Sangue: *Desiderio di Sangue*

Raggio d'azione: A vista

Componenti: V, S, M

Costo: 45PS

Durata: Speciale

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: 1 bersaglio della stessa taglia

Tiro-salvezza: Neg.

Con questo incantesimo oscuro, l'angelo potrà richiamare a sé il sangue contenuto all'interno di un corpo o di un oggetto. Nel caso di un essere vivente, fallito il relativo TS contro Incantesimi, il sangue come richiamato dall'angelo, tenderà di uscire dal corpo della vittima, trasudando dapprima dagli organi interni e poi dalla pelle. Tecnicamente verrà inflitto al bersaglio un ammontare di danno pari ai suoi Dadi Vita per i primi 1d5 round (a partire dal round successivo al fallimento del TS), a causa della compromissione degli organi stessi, per poi ricevere successivamente 6d6PF (per round, s'intende). Per mantenere l'effetto dell'incantesimo sarà necessaria la spesa di 6PS per round.

Incantesimo del Sangue: *Tormento*

Raggio d'azione: A vista

Componenti: V, S, M

Costo: 15PS o 30PS

Durata: Speciale

Tempo di lancio: 2

Area d'effetto: 1 bersaglio per livello

Tiro-salvezza: Neg.

Con questo incantesimo oscuro, l'angelo potrà instillare in più bersagli lo stesso effetto

dello svantaggio oscuro *Incubi*. In base alla spesa di PS, il giocatore stabilirà la durata degli effetti dell'incantesimo. Spendendone 15, l'effetto durerà soltanto 6 turni + 1 turno per livello; mentre spendendone 30, l'effetto diverrà permanente, finché non sarà impiegata alla stessa maniera dello svantaggio un *Curare* clericale o un *Desiderio* (vedi relativo svantaggio).

Incantesimo del Sangue: *Soffio di Larve*

Raggio d'azione: entro 3 metri dall'angelo

Componenti: V, S, M

Costo: 35PS

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 4

Area d'effetto: entro 3 metri dall'angelo

Tiro-salvezza: Neg.

Con questo incantesimo oscuro, l'angelo può soffiare contro il suo bersaglio un flusso di sangue contenente larve infette alla stessa maniera del potere corrottorio dei Taulmany. Il bersaglio dovrà effettuare con successo un TS contro Soffio Magico o subire oltre al danno intero (di 1d6 per livello dell'angelo) anche l'effetto dello svantaggio oscuro *Infetto*. Il soffio potrà essere ripetuto solo una seconda volta e al round successivo spendendo soltanto 15PS.

Incantesimo del Sangue: *Armatura di Sangue*

Raggio d'azione: 0

Componenti: S, M

Costo: 25PS o 35PS

Durata: finché spesi 4PS per il mantenimento

Tempo di lancio: 2

Area d'effetto: l'angelo

Tiro-salvezza: -

Con questo incantesimo oscuro, il corpo dell'angelo sarà avviluppato da una guaina magica costituita da sangue. Gli effetti di tale guaina sono: -4 di bonus sulla propria CA; +2 sui TS contro Incantesimi (cumulabili con altri bonus); potere rigenerativo di 4PF per round. Per mantenere l'incantesimo dovranno essere spesi ogni round 4PS.

Lanciando l'incantesimo ad un costo di 35PS, l'armatura sarà capace di distruggere al semplice contatto le armi normali e quelle magiche. Per quest'ultime, vi sarà una possibilità di salvezza pari al 10% base + un ulteriore 10% per bonus magico dell'arma (per cui una spada+3 avrà il 40% di possibilità di salvarsi).

Incantesimo del Sangue (solo Maghi): *Frusta di Tenebra*

Raggio d'azione: 0

Componenti: S, M

Costo: 15PS o 35PS

Durata: finché spesi 4PS per il mantenimento

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: l'angelo

Tiro-salvezza: -

Con questo incantesimo oscuro, l'angelo può evocare nelle proprie mani una frusta con molteplici staffili fatti di oscurità magica. L'arma magica avrà queste caratteristiche: **Taglia:** M - **Tipo:** C - **Fattore velocità:** 4 - **Danno (P-M/G):** 1d8+1 / 1d8+1. Se l'angelo lancerà l'incantesimo al costo di 35PS, l'entità d'evocazione della frusta risulterà molto più potente, causando un ammontare di danni pari a 1d4 +2 per livello dell'angelo e *Fattore Velocità* a 2. La frusta di base conta come un'arma+2 (nel caso di potenziamento dell'incantesimo il bonus magico sarà di +4; il bonus in entrambe i casi non viene applicato al danno o al tiro per colpire).

Incantesimo del Sangue: *Tenebra*

Raggio d'azione: A vista

Componenti: V, S, M

Costo: 10PS, 20PS o 30PS

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: 1 bersaglio

Tiro-salvezza: Speciale

Con questo incantesimo oscuro, l'angelo potrà far dipartire dalle proprie mani un globo di oscurità che andrà direttamente a colpire il bersaglio, il quale non riceve TS;

l'entità del danno sarà subordinata alla spesa dei PS da parte del giocatore. Lanciando l'incantesimo a 10PS il danno sarà di 1d4PF per livello dell'angelo; a 20PS 1d6PF per livello, mentre a 30PS 1d8PF per livello. Il giocatore può decidere anche di conferire poteri mutanti al proprio colpo, raddoppiandone il costo di lancio e non producendo così alcun danno (che di contro diverrà quantitativo di PTO e non di PF). Per cui, per esempio, lanciando l'incantesimo con una spesa di 40PS, un personaggio di 5° livello causerà alla propria vittima 5d6PTO. Nel caso di potere mutante, il bersaglio riceve un TS contro Incantesimi.

Incantesimo del Sangue: *Piume cadenti*

Raggio d'azione: A vista

Componenti: V, S, M

Costo: 20PS o 35PS o Speciale

Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 4

Area d'effetto: 1 bersaglio

Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo oscuro, l'angelo potrà acquisire proprietà fisiche di un'altra categoria angelica. Per esempio ottenere il piumaggio di un Angelo caduto per poter sortire una parata magica oppure il morso di un Angelo sanguinario per infliggere più danno. Lanciando l'incantesimo a 20PS l'angelo potrà ottenere un'abilità fisica appartenente alla categoria dell'Angelo Sanguinario; a 35PS l'angelo potrà ottenere un'abilità fisica appartenente alla categoria dell'Angelo Caduto; in quest'ultimo caso o dove previsto, in presenza di un'abilità magica legata alla parte fisica, sarà richiesto il doppio della spesa. Ciò significa che se chi lancia vuole sortire anche una parata alare con le ali del Caduto, dovrà lanciare l'incantesimo a 70PS o anche nel caso degli artigli con il relativo potere di *Ristorare l'anima*.



Incantesimo del Sangue (solo Maghi): *Fuoco di Enderoth*

Raggio d'azione: A vista

Componenti: V, S, M

Costo: 25PS

Durata: Speciale

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: da 1 a 2 bersagli o angelo

Tiro-salvezza: Speciale

Con questo incantesimo oscuro, gli artigli dell'angelo saranno avviluppati da un intenso fuoco oscuro, con la stessa intensità e forza della sacra fiamma che arde nelle profondità del tempio di Kaldor. Tecnicamente, finché attivo l'incantesimo, il mago potrà lanciare dalle sue mani dei colpi infuocati che andranno a colpire il bersaglio scelto. Ogni singolo colpo richiede un tiro per colpire per essere effettivo e causa 1d6+1PF di danno per livello (per esempio un angelo di quinto livello provocherà 5d6+5PF di danno); il bersaglio non riceve tiro salvezza. Nel caso in cui si volesse mantenere l'incantesimo sarà necessaria una spesa di 2PS per round. Inoltre, se invece di usufruire di colpi a distanza, verranno portati attacchi fisici con gli artigli mentre vi sono presenti i fuochi, oltre al danno specifico (1d10+2) ogni artiglio causerà 1d8PF di danno aggiuntivo (i quali a loro volta conferiranno 1d8PTO per l'effetto mutante; nel caso di tale effetto corruttore il bersaglio riceverà un tiro salvezza).

Incantesimo del Sangue: *Abisso*

Raggio d'azione: entro 3 metri dall'angelo

Componenti: V, S, M

Costo: 60PS

Durata: Speciale

Tempo di lancio: 5

Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo oscuro, gli occhi dell'angelo saranno capaci di irradiare dai suoi occhi una potente energia magica, causando i coloro che lo osservano l'effetto di

un *Incantesimo della Morte*. Gli occhi si assottiglieranno, divenendo ancor più felini del normale e tutto intorno all'iride diverrà ombra. L'attività magica dello sguardo rimarrà attiva finché per mantenerlo saranno spesi ogni round 10PS.

Incantesimo del Sangue (solo Maghi): *Bloodstone*

Raggio d'azione: una Bloodstone

Componenti: V, S, M

Costo: Speciale

Durata: permanente

Tempo di lancio: Speciale

Area d'effetto: una Bloodstone

Tiro-salvezza: Speciale

Con questo incantesimo oscuro, l'angelo potrà ricaricare una pietra del sangue (Bloodstone). Prima di tutto, poiché una Bloodstone si nutre del lato oscuro, il mago dovrà trasferirvene una parte del proprio (sacrificando permanentemente un punto dal suo valore di Endhras) in modo da destare nella pietra la famelica sete di sangue. Dopo di ciò, dovranno essere spesi 7PS ogni 4PF da trasferire nella pietra. La capienza di una Bloodstone è pari a 10d10. S'intende che il sangue assorbito per ricaricare una Bloodstone verrà sottratto al computo dei PF per stabilire il quantitativo di PS disponibili; per cui se sono stati versati in combattimento un totale di 80PF, e l'angelo opera un incantesimo oscuro di *Bloodstone*, spendendovi 63PS (con i quali vengono incamerati nella pietra ben 36PF), rimarranno in tutto 44PS per lanciare incantesimi.

La Bloodstone

La bloodstone è una antichissima pietra, forgiata dal sangue del primo degli Oscuri. Un oggetto così piccolo ma dalle potentissime proprietà magiche, capace di contenere un'inaudita quantità di sangue in modo da sfamare miriadi di angeli o addirittura semplicemente rappresentarne un essenziale strumento magico per il diletto dei maghi di tale razza alata.

Una Pietra del sangue è considerata un essere vivente a tutti gli effetti, con una propria senzienza e un proprio carattere; per cui non esiterà ad attaccare o a far soccombere il povero ignaro che tenta di possederla. Chiunque tocchi semplicemente la superficie della pietra senza essere un mago o un angelo, dovrà effettuare con successo un TS contro Incantesimi o subire l'effetto di un incantesimo oscuro di *Desiderio di Sangue*. Un mago che possiede una Bloodstone è un avversario più che temibile; a proposito si raccontano alcune interessanti leggende su di un angelo oscuro di nome Arelsis, il quale reca sulla fronte, come una sorta di gemma incastonata, una vera e propria bloodstone.

Gli incantesimi lanciati impiegando il sangue contenuto all'interno di una Bloodstone saranno conteggiati come 1d4 livelli superiori.

Mini Plot per Mood Campaign Dark Fantasy

Un gruppo di angeli oscuri è stato incaricato dal loro signore di recarsi presso le terre al di là del Portale di Ossa, alla ricerca di un innocente che reca il nome di Sandeval. Purtroppo, ben nota è l'entità di quel portale, la cui attivazione dovrà avvenire solamente sfamandolo con una Bloodstone. Gli angeli devono affrettarsi se vogliono portare a termine la propria missione, andando prima di tutto alla ricerca della Bloodstone e poi, in un secondo tempo, ricaricarla. Per soddisfare le pretese del Portale di Ossa, la Bloodstone dovrà contenere una quantità di sangue in termini di 65PF. Si consiglia all'interno del gruppo, una classe Mago. Nel caso in cui non si usufruisse dell'incantesimo specifico per ricaricare la Bloodstone, il DM potrebbe usare i Taulmany per dissetare la magica pietra.

Incantesimo del Sangue (solo Bardi):
Lamento di Enderoth

Raggio d'azione: Speciale
Componenti: V, S, M
Costo: 15PS+Speciale
Durata: Speciale

Tempo di lancio: 1+ Speciale

Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Speciale

Con questo incantesimo oscuro, l'angelo può emettere dalla propria bocca un lamento così stridulo da ricordare il grido di dannazione delle anime che fluiscono nelle profondità dell'Ade. In verità, il suono che ne esce fuori è a dir poco soave, al pari delle Muse, ma grave e tragico alle orecchie di coloro che non sanno intenderlo. Tecnicamente, in base alla specifica spesa aggiuntiva di PS oltre a quella prevista dall'incantesimo stesso (15PS), potranno essere sortiti i seguenti effetti:

Effetto collegato	Costo (PS)	Mantenimento	Tempo di Lancio
<i>Charme</i>	+5	(2PS)	+1
Dissolvi Magie	+15	No	+2
Incantesimo della Morte	+40	No	+5
<i>Caos</i>	+25	(4PS)	+4
<i>Guarigione</i>	+30	No	+4
<i>Visione del Vero</i>	+30	(10PS)	+2
<i>Frantumazione</i>	+5	No	+1

Per il mantenimento di alcuni effetti, dovranno essere spesi ogni round un quantitativo di PS (stabiliti dalla tabella) in aggiunta a un tiro di *Cantare*.

Incantesimo del Sangue (solo Angeli Sanguinari): *Luna insanguinata*

Raggio d'azione: angelo

Componenti: S, M

Costo: 45PS

Durata: finché spesi 5PS per il mantenimento

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: 3 metri + 3 m per livello (a partire dall'angelo)

Tiro-salvezza: -

Con questo incantesimo oscuro, l'angelo può sortire gli stessi effetti di una eclissi oscura (vedi box grigio a pag. 61, sezione "Leggende -

Eclissi del Male” del modulo base “La Pietra Gemella”). L’incantesimo influenzerà una zona delle dimensioni di 3 metri + 3 m per livello a partire dall’angelo stesso. Finché all’interno del circolo, i bersagli dovranno effettuare con successo un TS contro Incantesimi per negare gli effetti dell’eclissi. Tutte le creature all’interno dell’area d’effetto, vedranno come forma di illusione la luna tingersi di rosso. L’effettività dell’incantesimo è subordinata alla presenza della Luna. Per il mantenimento dovranno essere spesi ogni round 5PS.

Arelsis, Angelo sanguinario Livello 7° (Personaggio Giocante)

Controversa la storia di questo angelo sanguinario quanto il legame che unisce il suo destino a una pietra del sangue. Discendente da una delle più antiche stirpi di Oscuri, Arelsis circostrive la sua storia entro i confini del santuario di Kaldor, dove apprese i primi rudimenti del potere oscuro e della Sfera del Sangue. Ma la sua indole ribelle e così crudele da far addirittura paura ad un demone dell'Abisso, lo portò a commettere uno degli atti considerati più nefandi in assoluto per la razza angelica.

Iniziato al culto della fiamma oscura, fu successivamente affiancato da un mentore, il quale gli mostrò le meraviglie della magia del sangue, propinandogli a poco a poco il disvelamento dei segreti correlati alle Bloodstone; oggetto agognato dagli stessi angeli ed elemento di vanto e potere per i maghi della sua razza. Ma la sete di potere e la crudeltà nell'angelo sempre presenti, lo portarono a uccidere il proprio mentore e ad impossessarsi della Bloodstone. Così, per l'atto conseguito senza alcun rimorso o pentimento, il concilio degli Oscuri inflisse ad Arelsis una grave condanna, o per meglio dire, una esemplare punizione. La Bloodstone che tanto avvelenò la sua mente e che fu causa dell'uccisione del proprio maestro, presto sarebbe divenuta la sua eterna dannazione. La pietra del sangue gli fu incastonata sulla fronte, e da lì Arelsis ne avrebbe dovuto soddisfare per sempre la sua

sete di sangue. Col tempo, però l'angelo sanguinario sviluppò grandi capacità combattive per temperare la famelica sete della Bloodstone, riuscendo oltremodo a incidere attraverso i propri artigli, profondi solchi nell'anima della creatura colpita. Un po' per crudeltà, un po' per soggiacenza, Arelsis riuscì a convivere con la sua dannazione.

Statistiche per il Gioco di Ruolo - Personaggio Giocante

Forza: 20	Destrezza: 19
Costituzione: 16	Intelligenza: 14
Saggezza: 14	Carisma: 16
Velocità base: 10	
In volo: 22 / Manovrabilità (C)	
CA: -3	Thac0 Base: 14
Thac0: Morso (11)	Artigli (11)
T.S.: PV: 10 VBB: 12 PP: 11 S: 12 I: 13 (+2)	
PF: 72	Endhras: 16 Livello: 7°

Classe: Guerriero Livello 7°

Razza: Angelo Sanguinario (Blood Angel)

Competenze Generali: *Cacciare* (13); *Conoscenza degli animali* (15); *Conoscenza della Magia* (12); *Erboristeria* (14); *Linguaggi Antichi* (14); *Navigare (Volo)*, (13); *Religioni* (16); *Seguire Tracce* (15); *Senso dell'Orientamento* (16); *Sopravvivenza* (16); *Storia Antica* (14).

Attacchi Naturali (Danni): *Morso* (2d10+1) *Artigli* (1d10+11/1d10+11).

Abilità standard: *Sensi Acuti* (vedi il manuale *Abilità e Poteri*); *Causa Paura* entro 4,5 metri di distanza da lui; *Immunità* a qualsiasi tipo di *Veleno* o *Incantesimo* che influenzi la mente; +2 di bonus sui *Tiri Salvezza* contro *Incantesimi*; *Resistenza alla Magia*: 21%

Abilità legate al lato oscuro: *Visione Notturna* (vedi *Lista Componenti Oscure*) ; *Individuazione dell'Invisibile* (21%); +1 sull'Attributo di *Endhras*; +4 bonus sui *tiri di Endhras*; *Immunità al Tiro di Soglia*; *Accesso limitato alla Sfera del Sangue* (1 solo come *Innato* da 15PS al giorno).

Svantaggi: *Crudeltà ostinata* (le azioni di Arelsis sono sempre così cruente e singolari da non scendere mai al di sotto dei 7PTO di assegnazione, conferiti dallo svantaggio oscuro *Crudeltà*) - *Desiderio di Sangue* (vedi sezione specifica).

Desiderio di Sangue

A causa dell'esemplare punizione inferta dal concilio degli Oscuri, Arelsis deve convivere con un parassita sito nel suo corpo nella diretta figura di una Bloodstone (carica massima 45PF). Tale pietra del sangue è sempre assetata di linfa fresca e non smetterà mai di tormentare il povero angelo sanguinario. Alcuni legano la crudeltà di Arelsis all'influsso che su di esso esercita la Bloodstone. Di contro, l'avere incastonata la pietra mistica, rende molto avvantaggiato l'angelo sanguinario nell'accesso alla Sfera del Sangue, potendo usufruire dei PS depositati in essa; ogni cosa però ha la sua controparte, poiché svuotandone la riserva di sangue, la Bloodstone dovrà necessariamente sfamarsi. Col tempo, Arelsis ha dovuto sviluppare dei particolari poteri per poter soddisfare le pretese della pietra, essendo a lui negato l'incantesimo di ricarica, in quanto non mago. Per tale motivo, il personaggio parte di base con l'abilità *Ristorare l'anima* (vedi Lista Componenti Oscure), con la variante che il numero di danni inflitti vengono direttamente incamerati nella Bloodstone. Il DM può optare anche per una variante di scarto, decisamente più difficile, in cui il personaggio dovrà eccedere la soglia corrente di PF presenti nella pietra per poterla considerare effettivamente ricaricata (ciò significa che se la pietra possiede 25PF, non ne basteranno 20 per ricaricarla fino al suo massimo, ma ne dovranno essere assorbiti ben 45). Se la pietra non viene sfamata entro un numero di minuti pari ai PF correnti, Arelsis soffrirà una penalità di 4 punti su tutti gli svantaggi oscuri (6 invece su quelli legati al sangue) e otterrà temporaneamente lo svantaggio *Ossa e Desiderio della Carne* (finché non ricaricata pienamente la Bloodstone). Il DM può comunque stabilire diversamente il tempo di soddisfazione della sete di sangue secondo situazioni particolari (se per esempio Arelsis sta ingaggiando combattimento con

qualcuno, la Bloodstone potrebbe richiederli la contestuale ricarica con l'annientamento del proprio nemico).

Esempio generale

Durante un combattimento, Arelsis decide di accedere alla Sfera del Sangue attraverso la Bloodstone, impiegando l'incantesimo di *Tenebra* (a 10PS). Fatto ciò, la pietra mistica scende a 35PF, così destandosi dopo 1 round la sua terrificante sete di sangue. Il DM avverte prontamente il giocatore, il quale dovrà provvedere in qualche maniera per evitarne gli effetti negativi. Per l'occasione, l'angelo sanguinario sferza nello stesso round in cui è stato comunicato il famelico risveglio della pietra due temibili colpi di artiglio associati al potere di *Ristorare l'anima*. Nel lanciare il dado da 20 per il tiro per colpire viene sortito un critico positivo. Il danno inflitto con ambedue gli artigli è di 39PF, riuscendo di gran lunga a ricaricare la Bloodstone. Se il DM avesse optato per una variante di scarto, il giocatore sarebbe riuscito a recuperare solamente 4PF in più. La variante di scarto viene impiegata concettualmente per giustificare azioni davvero inaudite, di gran danno per qualsiasi tipo di vittima, tale è la necessità di recupero dei PF per la pietra. A volte la creatura alata è costretta a vere e proprie carneficine per operare tale processo. Si pensi ad una Bloodstone praticamente scarica, la sua sete di sangue è pressoché inarrestabile.



Kit speciale legato al sistema delle Mutazioni

Il Portatore di Oscurità (Nightbringer Kit) Progettato per Mood Campaign Dark Fantasy

Il nightbringer, ovvero colui che porta le tenebre, rappresenta il più misterioso essere della città di Kaldor, sede della maggior parte dei demoni e degli ibridi prodotti dall'effetto mutante di Aulmadorn. Custode di indicibili segreti e oscure passioni grazie all'assaggio della Fiamma Oscura, ora vaga per le terre sconfinite della Luce in modo da aumentare le fila della popolazione di Kaldor. Memore delle atroci agonie sofferte nella fiamma sacra e carpite innatamente grazie alla sua forza di volontà, rappresenta ancora un enigma per

l'intero piano di esistenza.

La figura di un nightbringer, più minacciosa di una qualsiasi specie notturna o creatura demoniaca, allo stesso tempo cristallino e puro per il timore che incute, si afferma alla vista del proprio osservatore per la presenza di ipnotici quanto seduttivi tatuaggi a risembrar fiamme notturne. Il loro turbinio e la loro contemporanea compostezza assoggettano la volontà d'ogni creatura che le guardi; lingue di fuoco che ammoniscono con la loro torsione la vittima e la rendono ignara del proprio ineluttabile destino. Le fiamme sono ampie ma equilibrate, ora si chiudono, ora si aprono in segno d'accoglienza per tutti quelli che vogliono gettarvisi dentro: un invito a ciò che potrebbe lenire tutte quante le sofferenze e gli



incubi più spaventosi.

Il loro aspetto è molto più principesco e austero rispetto a una qualsiasi creatura della città dei demoni, o di un demone stesso, presentando parti ben equilibrate anche nel corpo ma tale armonia caratterizza la quiete prima della tempesta di fuoco. La maggior parte di loro possiede diversi piercing o ninnoli legati addirittura alle proprie corna, suggellando così una diversità che li contraddistingue l'uno dall'altro come in una sorta di scala gerarchica; la loro antica funzione principale era quella di guardiani della Fiamma Oscura all'interno del tempio di Kaldor. Alcuni sostengono che tale nome sia l'etimo antico del Tempio del Sublime, e che la fiamma sia di contro il manto spirituale sprigionato da Aulmadorn stessa, così rappresentandone una specie di puro nucleo. Grazie a questo perdurare accanto alla Fiamma, il nightbringer ne ha appreso i segreti, i piaceri e i vizi, contagiato dal continuo influsso del suo terribile "calore". Secondo i saggi, questo ipotetico "calore" è in verità "respiro": la fiamma oscura è un essere vivente, forse una parte dell'energia vitale del signore del male Milidan, che non è stata contenuta e incarcerata in Aulmadorn; ma sarà vero?

Alcuni nightbringer hanno però lasciato i confini di Kaldor pensando che fosse più produttivo per la Fiamma e per la stessa capitale dei demoni, assoldare nuove creature e così renderle devote all'Endhras. Un'azione corruttoria che non ha incontrato i consensi con una piccola parte di codesti guardiani, ed esattamente in quei rinnegati che popolano ogni casta, ogni credo o luogo di culto, e che prendono il nome di *Demoni del Crepuscolo*. Con l'avvento delle prime forme di rinnegamento, Aulmadorn sterminò tutti gli ultimi guardiani rimasti ed elesse come nuova forma di protezione la stirpe degli Oscuri, veri e propri angeli della morte, devoti al sangue corrotto di Milidan. Coloro che invece scelsero la via della luce grigia (così chiamata dal popolo elfico), una volta varcati i confini dei domini di Hesyel, dovettero fare i conti con la terribile quanto devastante maledizione perpetuata dalle nere

pieghe del malefico eondyr.

Altro carattere distintivo dei nightbringer, oltre alle fiamme, è la loro glaive chiamata *Gadrel*; una specie di arma simile all'Enviel degli elfi fenice, la cui estremità non presenta una sola lama sfrangiata simile ad una fiamma ma anche l'altra parte ne è altrettanto munita, orientandosi di contro in direzione opposta. Questa tipica forma permette loro di farla vorticare in modo da assegnare un poderoso attacco al proprio bersaglio e causando in esso grande confusione oltre che danno.

Ma il vero potere del nightbringer presto si rivela non appena egli ricorre all'energia spirituale delle fiamme oscure, ereditate nel tempio della città dei demoni; una forza che attinge i suoi filamenti di energia dagli inquietanti ricordi di Aulmadorn, pagandone pesantemente tale lascito con l'innestarsi di un'eterna forma di tormento.

Razze permesse

Umani mutati - Xauron - Creature ibride secondo sistema PTO

Pre-Requisiti richiesti

Saggezza (15 o più) - Costituzione (16 o più) - Almeno 40PTO di base (soglia di partenza *Sine Requie*; in questo caso non vengono applicate le penalità nella relativa fase di assegnazione).

Benefici del kit

Bonus di 2 punti su tutti i Tiri Salvezza - Fiamma Oscura. Con questo potere, il Portatore di Oscurità può lanciare un globo di oscurità dalle mani che andrà a colpire il bersaglio scelto, avviluppando il suo corpo con lingue di fuoco nero. Il bersaglio riceve un TS contro Incantesimi per evitare l'effetto del potere. Una volta che le fiamme avranno avviluppato il corpo (TS fallito), queste assorbiranno energia vitale dalla povera vittima, convertendola in energia oscura. Tecnicamente, ogni round all'interno delle fiamme oscure il bersaglio prenderà 1d2PF di danno ogni 3 livelli del nightbringer. Tale quantitativo di danno, depletato regolarmente dai punti ferita, sarà convertito direttamente in PTO, causandone una vera e propria mutazione. Per estinguere le fiamme

sarà necessario lanciarsi sopra un *Dissolvi Magie* contro il livello del Portatore di Oscurità (come se fosse in effetti un mago) o impiegare un incantesimo di luce proporzionato all'entità dell'effetto.

Svantaggi del kit

Incubi (svantaggio oscuro minore). Il nightbringer, a causa delle indicibili visioni subite al tempio di Kaldor, porta su di sé un marchio indelebile. Tecnicamente, il personaggio soffrirà di una versione più leggera dello svantaggio *Incubi* (vedi svantaggio oscuro relativo). La penalità permanente su qualsiasi tiro come forma prevista per questa versione è di 2 punti. - *Crudeltà* (svantaggio oscuro) - *Ricordi Indicibili* (svantaggio oscuro).

Arma Speciale

Gadrel. [Taglia: P - Tipo: T/P - Fattore Velocità: 4 - Danno: (P-M/G) 1d8/1d8]. *Tecnica della Fiamma Oscura*: il nightbringer, data la sua abilità e insegnamenti ricevuti, può impiegare ambedue le mani per far vorticare e piroettare con gran maestria il proprio Gadrel, in modo da confondere l'avversario e così assestargli un colpo davvero efficace. Il bersaglio della tecnica soffrirà una penalità di 2 punti sulla propria CA mentre il Portatore di Oscurità riceverà 2 punti di bonus sul tiro per colpire e il doppio di danno con l'arma. La tecnica va dichiarata al DM prima della risoluzione dei tiri di iniziativa.

VENDICATORE ANGELICO (ANGELIC AVENGER KIT)

Essere superbo e particolare di un mondo che più non gli appartiene. Un'avvenenza e identità che carpiscono ogni elemento di bellezza e lo rimodellano secondo una propria ottica di sublimazione estetica. Contrastata dalla perdita dei più cari ricordi, ciò che egli ritiene è la sola conoscenza del suo nuovo nome e del piano "divino" a esso assegnato. Messaggero della città di Enkelor, la Città delle divinità angeliche, esso è portatore di giustizia e di oscure profezie; una conoscenza che farebbe rabbrivire il più coraggioso della stirpe umana.

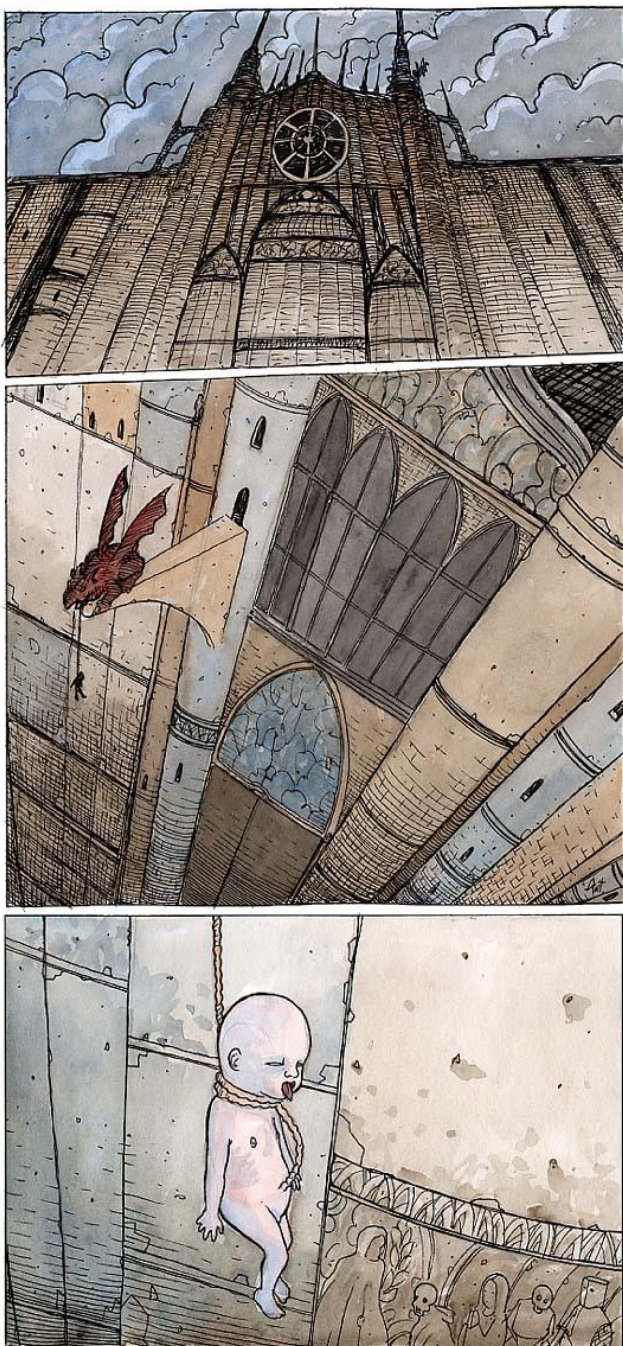
Il vendicatore angelico si presenta il più

delle volte come un umanoide dalle fattezze androgine, una figura umana alta e snella. Il suo corpo sinuoso e candido come la neve risale l'impetuosa e contorta fisionomia, contrastata dall'andralys, un'armatura angelica le cui placche, intarsiate e legate tra loro come folte piume albine, aderiscono comodamente al corpo come lo è una cotta di maglie elfica per tale razza eterna. L'armatura presenta un elmo di pregevole fattura così come tutto il resto, recante una creatura angelica con le ali spiegate in tutta la sua gloria ed evocatività il cui corpo centrale si inarca in avanti come la polena di una nave, lasciando cascare lateralmente i cinerei filamenti di cheratina. Il resto dell'armatura, comunque impropriamente così chiamata, è tempestato di superbi e indescrivibili sbalzi e incisioni che variano sia per colore che per forma in relazione alla creatura di appartenenza così come la loro condotta di vita. Per esempio un vendicatore della stirpe degli Angeli della Luna, presenterà delle particolari protrusioni sull'elmo che richiamano le complesse antenne delle elfe muse; di conseguenza il suo carattere sarà armonico e ispirante come lo è un bardo.

Regali e composti nei propri movimenti ma angelici in combattimento, brandiscono la loro arma preferita con una maestria tale da mettere in soggezione qualsiasi guerriero esperto; una superba spada la cui elsa è rappresentata da una creatura angelica con le gambe intrecciate mentre culminano con una gemma stretta tra i piedi; le ali spiegate formano il paracolpi. L'angelo vomita dalla bocca la tagliente e rilucente lama, in cui un fascio di energia (di fuoco, di ghiaccio o altro) la percorre in tutta la sua lunghezza. Alcuni posseggono perfino un'eccellente spada sbalzata in lega di olodhril recante straordinarie incisioni; questa spada, segno di distinzione, prende il nome di *Sylase*. Il suo viso, invece, dai lineamenti duri e ammorbidenti allo stesso momento dalla presenza di due tatuaggi di angeli di fuoco; le mistiche creature che fanno degli occhi due baluginii sotto il virtuale arco di fiamme, presentano una misteriosa luminescenza del colore del fiore sbocciato dell'aldhea, il fiore

di fuoco: una anticipazione dell'animo infiammato di questo essere, per le molteplici battaglie combattute a fianco di creature angeliche.

Il maggior contrasto e aspetto dicotomico assume il suo punto nodale nelle flessuose spirali d'argento tipiche di un silvheriel, il giustiziere elfico, così esili da risembrare capelli ma tanto minacciosi e inquietanti allo stesso tempo. Un movimento, uno spasmo, una lineare contrazione e il vortice emotivo di grande impatto e sofferenza diviene un modo



di essere del suo ignaro osservatore. Egli più del silvheriel, in quanto questo ha solo una considerazione divina di se stesso, incorpora la reale concezione nemesiaca di giustizia distributiva; una forma immanente. La giustizia è governata da una divinità suprema, la creatura angelica. Esso contiene in sé sia il bene che il male, senza il concetto di giusto e sbagliato, puro e impuro. Esso viene scagliato sul piano perché continui ciò che per tanto tempo ha condotto nei luoghi consacrati solo a mistiche creature; la sua giustizia si estende al campo angelico, una competenza che nemmeno un Silvheriel ha ricevuto in dono. I vendicatori angelici sono considerati dagli abitanti buoni o cattivi, senza essere in realtà nessuno dei due, anzi avendo in sé il fertile seme di entrambi. La loro esistenza agli occhi delle stesse creature angeliche è vacua e sofferta. Una sofferenza che nasce dalla comprensione dell'esiguità del proprio destino e dal continuo lamento interiore conosciuto dai saggi come Azheleth, cioè "Il Lamento degli Angeli". Ogni vendicatore piange e si lamenta per il destino dei suoi fratelli, relegati nell'abisso del cimitero di Nenheryel. Spetta a questi "giustizieri", liberarli dalla continua presenza delle creature malefiche del piano di Hesyel. Ma la strada è ardua e molto dura. Li si immagina spesso come cavalieri ma la loro vera natura affiora nell'istante in cui fronteggiano la realtà del male: rabbia, sete di sangue (quella angelica), nessuna compassione... Secondo le leggende, tanto tempo fa dopo la Battaglia delle Sette Pene, gli sterminatori di demoni superstiti, consci delle disumane perdite a causa degli angeli caduti e degli Oscuri, effettuarono un viaggio verso la leggendaria città di Elgoroth, la Città dei Rapsodi, laddove gli esseri umani e tutte le razze ibride del piano coesistono in piena armonia. Non si sa se raggiunsero la città ma l'unica cosa sicura, secondo i racconti, riguarda la comparsa di una nuova categoria di "guerrieri", gli sterminatori di angeli. Essi incarnavano i modi e gli ideali cavallereschi dell'ordine del Cigno Bianco e la veemenza e potenza degli sterminatori di demoni.

Classe richiesta

Guerriero

Pre-Requisiti richiesti

Saggezza (16) - Costituzione (13) - Carisma (17)

Razze permesse

Solo umani o elfi grigi

Benefici del kit

Empatia con tutte le forme angeliche - +4 *sul tiro per colpire* contro creature angeliche scelte come categoria preferita (nella fattispecie del ranger) - *Sensi angelici*: vedi sotto - *Attacchi speciali contro creature angeliche* - *Lamento angelico* (*Azheleth*): ereditato direttamente dalle forze angeliche, tutti i vendicatori angelici beneficiano dell'*Azheleth* come una sorta di assicurazione sulla vita nei confronti di un qualsiasi creatura angelica, a dir poco letale. Esso consiste in un canto particolare (tiro di *Cantare*) sgradevole alle orecchie delle altre creature, che il vendicatore invoca per chiedere asilo ad una creatura angelica, specialmente cattiva. Ogni creatura di questo tipo non è tenuta a rispettare colui che invoca l'aiuto, ma il più delle volte tale rifiuto si riduce alla morte della creatura stessa a opera di qualche Guardiano o parte avversa. In termini tecnici, una volta invocato il canto speciale, la creatura angelica e il vendicatore faranno un confronto Saggezza. Il vendicatore in virtù del canto ha +3 di bonus. Se il tiro fallisce, la creatura disporrà del suo ospite come vorrà. Se invece ha successo, la creatura angelica sarà ben disposta nei confronti del vendicatore e del suo gruppo.

Competenze generali

Bonus: *Cantare* - *Resistenza*

Raccomandate: *Sensi angelici*: vedi sotto; *Cavalcare*; *Combattere alla cieca*; *Linguaggi antichi*; *Abilità Artistiche*.

Competenze nelle armi: Spada angelica (lunga) - Ambidestro - Stile a due armi come il ranger - Possibilità di specializzazione nella *Spada Lunga* al terzo livello - *Spada Angelica*: quest'arma molto particolare conta come una +2 in condizioni normali; +4 nei confronti di creature demoniache (*Lesser*) e come una +6 contro creature angeliche (*True*). Inoltre l'arma riceve un bonus di +3 su tutti i Tiri Salvezza strutturali.

Svantaggi

Tratto: Rabbia angelica (Syndarnia Vestment): se la veste di filamenti (che va tenuta sotto l'armatura) non viene indossata durante l'impiego di un potere o abilità angelica, tale mancanza potrebbe facilmente innescare una sorta di rabbia pari all'effetto di *Berserk* (gestita direttamente dal Roleplay del giocatore).

Svantaggi Oscuri

Crudeltà (nei confronti delle creature con allineamento *Malvagio*) - *Lacrime di Sangue* - **Opzionale:** *Incubi* (legati alla morte di innocenti, stragi e battaglie angeliche)

Abilità specifiche del Kit

Sensi angelici (Costo: 0 / Tiro: Saggezza - penalità speciale)

Con questa capacità, il vendicatore ha la capacità di avvertire l'energia spirituale di qualsiasi forma angelica e pseudo a una distanza di 360 metri. È richiesto un tiro di Saggezza come attivazione. Il tiro riceve delle penalità in base al tipo di essenza spirituale che promana da un essere o creatura che si vuole percepire:

Tipo di essenza	Raggio d'azione	Penalità
Avariel	360 metri	-2
Classe Paladino	200 metri	-3
Forma Angelica	265 metri	-5
Vendicatore Angelico	345 metri	+5

Soffio vitale (Costo: 2 punti capacità)

Con questo particolare tratto, il vendicatore può sortire effetti curativi attraverso il suo lamento angelico. Tecnicamente dovrà essere effettuato un tiro relativo di *Cantare* ogni round di permanenza. Ogni round di canto sarà curato 1PF. Se viene effettuato un critico positivo verranno curati 2PF/round. Se viene effettuato un critico negativo o il tiro fallisce di 3 punti, un lamento stridulo verrà cacciato fuori dalla bocca del vendicatore, simile al lamento degli angeli, causando effetti disastrosi (lasciati alla discrezione del DM). Solo per una

volta al giorno, il potere del lamento potrà sortire gli effetti di una cura clericale in base al tipo di penalità conferita al tiro: *Cura ferite leggere* (Penalità di -2); *Cura ferite gravi* (Penalità di -4); *Cura ferite critiche* (Penalità di -6)

Voci Angeliche (Costo: 2 punti capacità)

Con questa capacità, il vendicatore possiede una vasta conoscenza sulle forme angeliche, culti, abitudini, stranezze e leggende: *Forme angeliche* (Int-3) - *Oggetti angelici* (Int-4) - *Culti angelici* (Int-1) - *Leggende sugli Angeli* (5% per livello).

Specifiche Tecniche di combattimento

Tecnica speciale	Costo (PC)	Tiro (modificatore)	Fx	Sacrificio # At.
Ali cadute	4	TpC+4	Rottura ali	tutti
Forza Angelica	4+Sp	Sag-2	Sp	-
Freccia della Verità	2	TpC+3 (arco)	Sp	tutti
Freccia di Syndarnia	2	Sag-2	Danno speciale	tutti
Purificazione angelica	3	TpC+Sp	Sp	tutti
Rabbia di Syndarnia	3	TpC+5	Alto danno	tutti
Rottura della parte	4	TpC+4	Rottura parte	tutti

Descrizione

Ali cadute

Con questo attacco speciale, il vendicatore entra in fremito per la visione di un angelo tramite la simbologia delle ali. Questa particolare tecnica permette di eseguire la rottura delle ali di una particolare creatura angelica con un sol colpo (simile a quella degli sterminatori di demoni). L'attacco speciale consiste in un tiro per colpire con una penalità di 4 punti (doppio danno). La parte colpita verrà considerata inutilizzata. Un critico positivo decreterà l'ala tagliata di netto. Questa tecnica è acquisita dai vendicatori esperti i quali ben sanno che le ali di una creatura angelica possono celare segreti a volte letali. Coloro che prendono questa tecnica aggiungeranno la modifica di -2 al tiro di controllo sullo svantaggio oscuro *Crudeltà*.

Forza angelica (Costo: 4 punti capacità + Sp /

Saggezza-2/ Solo razza elfica)

Questo, più che una tecnica speciale è un potere correlato all'arma sacra dei Paladini. Innanzitutto, per potere comprare questo potere, oltre alla spesa di 4 punti capacità, dovrà essere sacrificato permanentemente 1 punto dalla Saggezza del personaggio. Secondo poi, al momento dell'attivazione, oltre a un tiro di Saggezza-2 dovrà essere speso ulteriormente un altro punto (questa volta in maniera non permanente). Il punto così perso, verrà recuperato al prossimo passaggio di livello. L'effetto del potere è quello di trasformare la propria spada angelica in una vera e propria *Sacra vendicatrice* del paladino. Il potere è attuabile soltanto una volta per livello, per cui bisognerà attendere il prossimo passaggio per poterlo riutilizzare. Lo scarto di successo del tiro di Saggezza stabilirà il tempo di trasformazione in Spada Sacra, magari anche per un colpo solo.

Freccia della Verità

Con questo attacco speciale, il vendicatore angelico può costringere qualsiasi essere a confessare i propri peccati o le proprie colpe. Questa è una tecnica abbastanza usata per testare la veridicità dei peccati della propria vittima in modo da poter attuare una purificazione (per esempio, un angelo buono che si è macchiato di gravi colpe). Il potere richiede un tiro per colpire, tramite arco, con una penalità di 3 punti. Una volta a segno la freccia, il bersaglio non ha tiri difensivi disponibili.

Freccia di Syndarnia

Con questa particolare tecnica, il vendicatore elfico può infliggere con la sua freccia, oltre al normale danno, un particolare danno proveniente dalla sua sete di vendetta. Tecnicamente prima del tiro per colpire, il giocatore deve dichiarare al DM di volere usare tale potere, e di conseguenza effettuare con successo un tiro di Saggezza-2. Lo scarto di successo sarà aggiunto come danno aggiuntivo a quello normale. Per esempio, Landhra (Saggezza: 16), dichiara al DM di volere usare il potere della *Freccia di Syndarnia*. Così, effettua il tiro relativo (su un valore di 14) e fa con il dado 3. Dopodiché

effettua il tiro per colpire e va a segno. Il danno causato è di 1d6+ 11 (scarto di successo del tiro). Il bersaglio riceve un TS per dimezzare il danno aggiuntivo (arrotondato per eccesso). Sia che il tiro Saggezza riesca o no, lo scarto conferirà comunque al tiro per colpire un modificatore (sia esso positivo o negativo; in quest'ultimo caso significherà che la rabbia è stata tale da accecare il vendicatore).

Purificazione angelica

Con questo potere, il vendicatore angelico può purificare l'animo di un qualsiasi essere tramite il fuoco angelico. La fiamma arde l'animo e lo pulisce da qualsiasi peccato o colpa. Tecnicamente il bersaglio perde uno svantaggio legato a Odio, Lussuria (*Lust*), Devozione (*Addicted*).....e così via. Il potere richiede un tiro per colpire come attivazione con una penalità in base al tipo di svantaggio o entità della colpa (un uccisione sarà ben diversa da un furto). Una volta entrata la freccia essa si trasformerà all'interno in fiamma e purificherà l'animo del bersaglio. Quest'ultimo deve effettuare, se non lo vuole, un TS contro Incantesimi. Il tipo di Svantaggio o situazione che si vuole estinguere deve essere dichiarato prima del tiro per colpire. Nel caso di uno svantaggio oscuro, per esempio comparso dopo una contaminazione, presuppone come spesa ulteriore il sacrificio temporaneo di 1 punto dalla propria Saggezza o la perdita di 3d6PF. Il processo di purificazione dura 3d6 turni.

Lux in Sublimis (opzione d'abilità). Con tale potere è possibile non solo agire su svantaggi oscuri specifici ma anche estendere i suoi effetti proprio al concetto di oscuro. In sostanza, il personaggio può decidere di eliminare tracce o parti di oscurità presenti all'interno del corpo di una qualsiasi creatura, così agendo direttamente sui PTO. Tecnicamente per ogni 4PTO che si vogliono estinguere, il tiro per colpire subirà una penalità di -2 cumulativa (-4 per 8PTO; -6 per 12...). Ad essi, il DM legherà tutte le possibili evenienze. Inoltre, sacrificando permanentemente 1 punto Saggezza (insieme

al tiro), sarà possibile riportare indietro una creatura bersaglio a un precedente livello di soglia (si pensi di riportare la creatura con una soglia pari a *Sine Requie* al livello di *Crisalide*). Nei confronti dell'abisso non c'è rimedio, a un livello basso. Il vendicatore dovrà essere almeno di 15° livello, e la spesa richiesta è di 1 punto Saggezza insieme a 3d6PF (non permanentemente).

Rabbia di Syndarnia

Con questo attacco speciale, il vendicatore può infliggere grande sofferenza all'essere cui è indirizzato il colpo. Questa è comunque una tecnica molto dispendiosa e anche pericolosa per chi la esegue. Il giocatore che vuole usarla, deve avvertire il DM e dichiarare quanti PF sacrificare, prima del tiro per colpire. L'attacco speciale prevede un tiro per colpire con una penalità di 5 punti. Il danno inflitto alla creatura è uguale a: *danno dell'arma + eventuali modificatori + il quantitativo di PF sacrificati*. I PF saranno recuperati tramite magia (*Guarigione* clericale) o a un rate di 1PF al giorno. Se posseduto dal personaggio, potrà essere impiegato il potere di *Soffio vitale*.

Rottura della parte

Con questo attacco speciale, il vendicatore può mettere fuori uso, con un colpo solo, una qualsiasi parte corporea che riveste un'importante funzione per gli attacchi o le difese speciali dell'essere fronteggiato (escluse ali che possiedono poteri speciali.). L'attacco speciale consiste in un tiro per colpire con una penalità di 4 punti. Se il tiro per colpire è andato a segno, la parte dichiarata sarà resa inutilizzabile (doppio danno).



Lista Componenti Oscure

La creatura demoniaca o l'individuo che ha subito mutazioni a causa dell'Endhras, potrà ricevere al pari dei poteri o vantaggi oscuri, altrettante abilità speciali fisiche, sia esse strutturali come ali, corna e altro ancora, oppure di controllo. I punti a disposizione per l'acquisto di un'abilità demoniaca, in ogni caso coordinata dal DM, sono pari al proprio quantitativo corrente di PTO (come se fosse un gruppo a parte). Il numero d'abilità acquistabili è limitato alla disponibilità dei punti oscuri e alla volontà del DM. Una creatura che è stata inizialmente toccata dal lato oscuro dell'Endhras, è chiamata *Crisalide* (proprio come la medesima soglia d'evoluzione).



- Abilità Inerenti - (-):

(Magie Normali: Sp). La crisalide ha la capacità di lanciare incantesimi innati: 15 / livello dell'incantesimo.

- **Ali - (-):** la crisalide possiede delle ali che gli permettono di volare. Tale abilità richiede obbligatoriamente *Perfetta Coordinazione* per ottenere pienamente la manovrabilità dichiarata.

(Ali da Uccello: 10). Classe: B. VI22.

(Ali Taglienti: 25). Classe: C. VI18. Con queste ali speciali, la crisalide ottiene +3 sul tiro per colpire per il *Colpo di Ali* e causa 1d8+1 di danno. Inoltre per rendere inutilizzabili le ali è necessaria la perdita del

65% e non della metà.

(Gufo Mistico: 30). Classe: C. FI20. Ottiene +2 di resistenza agli incantesimi (sui tiri difensivi).

(Pegaso: 45): Classe: D. VI18.

(Ali da Fenice). Classe: B. VI20. Ali multicolorate: +3 in Carisma. **Proprietà Magiche:** *Curative*; ogni giorno possono essere staccate 3 piume dalla livrea della crisalide; ognuna di essa, cura al tocco, 3d6PF - *Resistenza al Fuoco*.

(Falco Zefireo: 50). Classe: B. VI25. Queste ali molto fini, miste alla rapidità del falco, possono divenire taglienti, causando 2d6PF di danno. Per compiere quest'attacco, il giocatore deve avere comprato l'abilità *Perfetta Coordinazione*.

(Ali Angeliche: 50). Classe: B. VI22. +2 sul Carisma - *Resistenza magica* (alare): la crisalide può, chiudendo rapidamente le ali in forma di protezione al proprio corpo, sortire lo stesso effetto di un incantesimo di *Dissolvi Magie*. Se durante il tiro di dissolvenza viene sortito un critico positivo, verrà invece sortito l'effetto di *Respingi Magie*. Se invece si vuole sortire l'effetto di dissolvenza al posto di quello di respingimento, bisognerà semplicemente operare un tiro di Endhras-4 come forma di controllo sullo scambio. **(Parata alare: +15).** La creatura angelica è così veloce e potente da rendere le proprie ali magiche, in modo da parare qualsiasi attacco fisico. Tecnicamente, avuto successo un tiro di Destrezza-2 o un tiro iniziativa con uno scarto di cinque punti rispetto al proprio avversario, chiudendo le ali l'angelo otterrà un modificatore di -4 alla CA.

- Antenne (-):

(Falena: 25). Con queste particolari antenne, la crisalide è capace di vedere al buio (*Visione Notturna*) e di sentire rumori flebili (*Udito Acuto*).

- **Artigli - (-):** la crisalide ottiene un attacco naturale in più.

(Artigli Angelo Caduto: 35). +3 sul tiro per colpire. Il danno inflitto da questi artigli è di 1d10+3 (singolarmente). In più, spendendo soli 20 punti sarà possibile correlare a tali attacchi l'abilità di *Strappare il cuore*.

(Artigli Magici: 45). Con questi speciali artigli, la crisalide può causare oltre al normale danno di 1d6 il sanguinamento magico: danno per un totale di 1d2PF / round. La vittima può effettuare un TS per dimezzare il danno. Inoltre l'effetto può essere annullato tramite un qualsiasi incantesimo curativo.

(Artigli Felini: 25). +3 di bonus sull'iniziativa e +1 sul tiro per colpire.

(Artigli d'Acciaio: 30). +2 di bonus sul tiro per colpire e un dado di danno aggiuntivo a quello corrente secondo la propria categoria offensiva.

(Artigli da Fenice: 40). Danno 1d8/1d8 - +2 plus (magico).

(Bestia dell'Ombra: 10). Questi artigli causano 1d6PF di danno e possiedono +1 di bonus magico, rendendo la creatura eleggibile a colpire esseri che possono essere scalfiti da armi magiche +1.

- **Bestia dell'Ombra** (Shadow Beast Quick Kit). **Relative abilità (package):** Artigli - Morso - Corna - Orecchie - Occhi. **Vantaggi:** Sensi Acuti - Esoscheletro abissale. **Svantaggi:** Odiata dalla razza umana (penalità di 4 punti sui Tiri di Reazione). *PTO base* (forfait): 60. La Bestia dell'Ombra inizierà il suo cammino a partire dalla soglia del *Sine Requie* (senza contare le penalità specifiche di relativo limite).

- **Biofeedback - (35):** La crisalide ha la capacità di controllare il suo flusso sanguigno (sempre che ne possieda uno; per tale potere è valida la capacità sanguigna *Linf*). Tecnicamente esso ridurrà il totale di danno infertogli di 2PF per dado di danno. *Esempio:* un mostro colpisce con un artiglio (2d6) la crisalide che possiede questa abilità, provocandogli 10PF di danno. Con il Biofeedback la crisalide ne riceve soltanto 6PF.

- **Branchiae - (25):** con queste particolari fessure dermali all'altezza delle guance, la crisalide può respirare sott'acqua e filtrare alcuni gas e veleni aeriformi (+3 sul tiro salvezza).

- **Caduta Felina - (20):** con questa abilità, la crisalide può saltare e atterrare con grazia come i gatti. I danni da caduta sono

dimezzati.

- **Coda (-):** la crisalide guadagna un attacco naturale in più.

(Coda Prensile: 15). La crisalide possiede una coda prensile che gli permette di rimanere sospeso in aria, attaccato ad un qualsiasi appiglio e maneggiare oggetti o armi. Nel caso di un'arma, la crisalide riceverà un attacco in più (richiesta l'abilità *Perfetta Coordinazione*).

- **Controllo Metabolico - (50):** la crisalide ha la capacità di controllare le sue funzioni biologiche involontarie come le pulsazioni, il flusso sanguigno, la respirazione. Questa abilità permette all'individuo di ridurre la richiesta d'ossigeno, di cibo e di ridurre anche il danno (vedi *Biofeedback*).

- **Corna - (-):** la crisalide guadagna un attacco naturale in più.

(Corna da Satiro: 10). +/- in Carisma. Funzione Ornamentale.

(Mono Corno: 80): tutti i poteri che derivano da un corno magico di siffatta specie (Unicorno). Vedi *Manuale dei Mostri*.

(Bestia dell'Ombra: 10). Queste corna, un po' più lunghe di quelle del satiro, causano 1d4PF di danno e hanno la capacità di *Visione Acustica*.

- **Corpo di Gemma - (35):** il corpo della crisalide è fatto di gemma. +2 su Forma Fisica - Proprietà di *Distorsione* - *Luce Soffusa*.

- **Distorsione - (40):** con questo potere, la crisalide può distorcere la sua immagine, facendola apparire in un altro punto. Tirare il dado per la locazione: 1-5 di fronte; 6-7 a sinistra; 8-9 a destra; 10 dietro. In termini tecnici la creatura riceverà +2 sui tiri salvezza e l'avversario, una penalità di -2 sul tiro per colpire come il medesimo potere delle Pantere Distorcenti. Il potere si attiva con un tiro di Endhras-3.

- **Empatia - (20):** con questa abilità, la crisalide può sentire le emozioni generate da qualsiasi mente: dolore, fatica, fame, sete, curiosità, odio e altre. Il potere si attiva con un semplice tiro di Endhras (il DM potrà conferire penalità al tiro in base alla difficoltà di lettura).

(Empatia con gli animali: 25): con questa abilità, la crisalide può sentire le emozioni

degli altri animali e anche i mistici, riuscendo in caso, attraverso un altro tiro ad ammansire o addestrare la creatura (come l'abilità di un ranger).

(Empatia con una forma specifica: 25/tipo).

La crisalide possiede l'empatia verso forme specifiche. Il giocatore al momento dell'acquisto dovrà informare il DM di quali forme ha scelto. Il costo potrebbe variare in base alla tipologia.

- **Esoscheletro abissale - (50):** questo potere permette due varianti: la prima, permanente, rappresenta un vero e proprio esoscheletro composto d'essenza oscura. La pelle è molto dura, e fornisce protezione in tutto il corpo eccetto le giunture. Qualsiasi oggetto o stoffa, non possono essere indossati. Tecnicamente, la CA sugli arti e di fronte è 5, di dietro e sulla testa è 6. La seconda variante, consiste nella possibilità di trasformazione della pelle in esoscheletro, in pratica non rappresenta una parte naturale. Il potere si attiva tramite un tiro di Endhras. L'animale essuda una particolare sostanza fatta di oscurità che aderendo al corpo, si solidifica. Durante la trasformazione, se la crisalide possiede Ali, vi sarà una probabilità del 30% che vengano rovinate. Si dovrà tenere inoltre in considerazione di quanto lo scarto positivo ha ecceduto il valore base. Questo valore sarà scalato dalla costituzione per tutta la durata dell'esoscheletro per simulare lo stato di sofferenza. Il potere dura un numero d'ore pari al valore di Endhras.

- **Flashback - (50):** la crisalide, intrisa di una particolare natura mistica, possiede il dono di avere la visione di passati antichi, storie parallele e sogni di qualunque essere gli stia vicino. Il potere si basa su un tiro segreto (7 o meno) attuabile a discrezione del DM.

- **Imitazione Suoni - (15):** con questa abilità, la crisalide può riprodurre qualsiasi suono. La possibilità d'uso è negata alle crisalidi che hanno un diverso apparato boccale.

- **Immunità Totale - (-):**

(Ghiaccio: 40). Immunità agli attacchi da ghiaccio.

(Malattie: 50). Immunità alle malattie.

(Paura: 55). Immunità alla paura (anche magica).

(Calore: 40). Immunità agli attacchi da calore.
(Armi Magiche: 35 / plus). Immunità alle armi magiche.

(Armi Normali: 50). La crisalide è immune alle armi normali.

(Veleno: 25). Immunità ai veleni. Danno ridotto di un punto per valore di durata dell'effetto.

(Magia Specifica: 10 x livello). Immunità ad uno specifico incantesimo.

(Categoria Specifica: 50 / categoria). La crisalide è immune a una specifica categoria di incantesimi o tipologia (Alterazione, Invocazione... o Charme, o che influenzino la mente...).

- **Luce Soffusa - (25):** la crisalide non soffre in maniera particolare le forti esposizioni alla luce del sole o a quella magica. In termini tecnici, la crisalide ottiene come resistenza +2 di bonus sui TS nel caso di incantesimi correlati alla luce. Inoltre la crisalide non soffre alcuna penalità nel caso in cui dovesse esporsi alla luce dopo una lunga esposizione al buio (per esempio il permanere in una caverna o in un dungeon molto buio).

- **Membrane Nittitanti - (25):** la crisalide possiede delle lenti trasparenti che coprono i suoi occhi. Questo permette di vedere sott'acqua e proteggere gli occhi da corpi estranei, anche in situazioni difficili come tempeste di sabbia, polvere.

- **Metamorfosi - (50):** con questo potentissimo potere, la crisalide può trasformarsi in qualsiasi essere che si riferisca ad uno specifico tipo. Per esempio una metamorfosi verso la forma acquatica, darà la possibilità di trasformarsi in pesce, delfino, e altre forme ancora. Il numero d'esseri in cui un PG può trasformarsi è uguale alla metà del valore di Endhras (per difetto).

- **Morso -(-):** la crisalide ha un attacco naturale in più.

(Angelo Caduto: 40). La crisalide possiede un temibile morso simile a quello degli angeli caduti, ottenendo così +3 sul tiro per colpire e un danno pari a 2d10. Spendendo soltanto 30PTO in più, sarà possibile correlare al morso la proprietà di *Perforare l'Anima*.



(Bestia dell'Ombra: 10). Il morso di tale creatura, oltre a causare 1d4+1PF di danno, inietta una particolare sostanza che intorpidisce il corpo della vittima per 2d6 round (TS contro Veleno). Se il bersaglio fallisce il TS, soffrirà per 3d6 round una penalità di 1 punto su tutti i tiri.

- **Muoversi Silenziosamente - (15):** la crisalide ha la capacità di muoversi silenziosamente. Il valore è: 4% x valore di Endhras.

- **Nascondersi nelle Ombre - (15):** la crisalide ha la capacità di nascondersi nelle ombre. Il valore è: 5% x valore di Endhras.

- **Nove Vite (1 Punto Speciale /25 o 75) -:** con questo particolare potere, concesso ai felini come è solito dirsi, la crisalide può avere nove vite come i gatti. Queste "vite" ottenute,

non vanno intese come il numero di volte che il PG può morire. Esse si riferiscono alla possibilità di evitare una situazione letale. La crisalide ottiene dei punti speciali numerati, per esempio 9 Vite, 8 Vite, scalando un punto di volta in volta; i PG che non possiedono ibridazioni di tipo felino (*Cat Lord* per esempio), pagano ogni punto speciale 75PTO. Spendendo uno di questi punti è possibile ovviare a un tiro fallito o una situazione senza via d'uscita. Il DM o il giocatore dovrebbe trovare una scusa plausibile per avere evitato un particolare evento. Magari il personaggio cadendo dall'alto di un castello, che fallisce il tiro di *Caduta Felina*, e spende 1 punto speciale, potrebbe assumersi impigliato, durante la caduta, in una bandiera che sporgeva da un'asta.

- **Occhi - (-):**

(Occhi Acquatici: 10). La crisalide non soffre l'acqua negli occhi e possiede gli occhi nittitanti come molti anfibi.

(Cieco: 50): *Visione Telepatica* - Immunità agli incantesimi che richiedono lo sguardo.

(Occhi Camaleontici: 15). Campo Panoramico a 360°.

(Occhi Felini: 15). Pupilla verticale; *Vista Acuta*. *Visione Notturna* (parziale): i colori non vengono distinti.

(Occhi Fiammeggianti: 35). Le pupille di questi occhi sono soppiantate da delle fiamme vivide, danzanti che conferiscono alla crisalide +3 sui Tiri Reazione e *Infravisione*.

(Bestia dell'Ombra: 05). +1 bonus aggiuntivo su *Vista Acuta*. *Visione Notturna*.

- **Onniscienza - (60) -:** la crisalide ha avuto il dono dagli antichi dell'onniscienza. Tecnicamente, essa rappresenta una versione evoluta e molto potente d'abilità cognitiva. Il suo sapere si estende a tutti i campi con un livello base di 5 non modificabile (nemmeno dagli attributi mentali nel caso di abilità rilevanti del sistema *Abilità e Poteri*).

- **Orecchie - (-):**

(Orecchie da Anfibia: 25). La crisalide è capace di sentire rumori in acqua come un radar.

(Orecchie Cornute: 30). Le orecchie sono soppiantate da delle protrusioni cornee che hanno funzione telepatica e di *Scansione Sonora* (vedi *Visione Acustica*).

(Bestia dell'Ombra: 5). +1 di bonus aggiuntivo su *Udito Acuto*.

- **Perfetta Coordinazione - (20):** con quest'abilità, la crisalide è capace di portare contemporaneamente in combattimento, grazie alla sua coordinazione dei movimenti, tutti i tipi di attacchi naturali (coda, morso, artigli, ali...). In questo caso i bonus sul tiro per colpire di una specifica parte non saranno applicati. Inoltre, tale abilità convalida la *Classe di Manovrabilità* di una creatura alata. Nel caso in cui non si possiede *Perfetta Coordinazione*, la manovrabilità scalerà di una categoria.

- **Perforare l'anima - (40):** la crisalide è dotata di un eccezionale potere offensivo. Ogni colpo che essa infligge al suo avversario,

effettuando un critico positivo sul relativo tiro per colpire, tramite attacco naturale sia esso morso o artiglio, oltre a lacerare la carne, perforerà pure l'anima. In termini tecnici, oltre al danno, saranno depletati permanentemente 1d4 punti dalla Costituzione. Appena essa raggiunge lo 0, il bersaglio riceverà un TS contro Morte per evitare il peggio. **Variante di scarto (60):** una volta calcolato il danno inflitto, si comparerà con il valore di Costituzione. I PF in eccesso saranno scalati permanentemente dalla Costituzione. Questa variante va ben dosata dal DM potendo del resto trasformare un attacco in un colpo davvero letale (resta chiaro che lo scarto viene calcolato per attacco e non in via cumulativa con più colpi).

- **Potere Camaleontico - (40):** con questo potere, la crisalide può cambiare il colore della sua pelle ed equipaggiamento per conformarsi alle zone circostanti. Il cambiamento prende pochi secondi ed è attivabile tramite un tiro di Endhras. Non appena la crisalide si muove o corre, la sua colorazione cambia e si sposta per riflettere qualsiasi cambiamento in ciò che la circonda. Questo lo rende più facile da individuare. Il *Potere Camaleontico* rende la crisalide difficile da individuare quando rimane stazionario, evitando l'individuazione tramite un altro tiro. Se si muove avrà una penalità di -3 sul tiro; se corre invece -5. Inoltre la crisalide possiede delle sostanze cromatofore che le permettono anche di variare in sfumature i colori.

- **Rabbia - (40):** questa abilità è un po' come il berserk, con la differenza che si attiva in momenti critici. Tecnicamente quando l'essere perde più della metà dei suoi PF, entrerà in Rabbia. Per essere realmente ucciso, la crisalide dovrà scendere a -20 punti ferita. Oltre a ciò otterrà un attacco in più e +3 di bonus sui tiri per colpire per la durata del combattimento.

- **Rafforzamento/Indebolimento - (50):** con questa eccezionale capacità, la crisalide è capace di alterare le proprietà di un oggetto magico e non solo. In termini tecnici, la crisalide può variare la consistenza di un

oggetto (più fragile...). L'attivazione richiede un tiro di Endhras e l'imposizione delle mani sul bersaglio per un numero di round decisi dal DM. Tale processo può avvenire per esempio conferendo delle penalità al Tiro Salvezza dell'oggetto (nei confronti degli specifici materiali).

- **Rafforzamento Muscolare (35/1 punto aggiuntivo)** -: la crisalide ha una formidabile struttura muscolare che le permette di fare azioni anche impossibili. Tecnicamente il giocatore può aumentare una o più caratteristiche fisiche al momento del calcolo delle relative (Destrezza, Forza o Costituzione).

- **Resistenze** -:

(**Ghiaccio: 20**). +2 di bonus sui TS contro attacchi da freddo.

(**Malattie: 20**). +3 di bonus sui TS. Riduzione di un giorno per valore della durata dell'effetto.

(**Paura: 20**). +2 di bonus sui TS contro paura (anche magica).

(**Calore: 20**). +2 di bonus sui TS contro attacchi da calore.

(**Veleno: 20**). +1 di bonus sui TS contro ogni tipo di veleno. Danno ridotto di un punto per valore di durata dell'effetto.

(**Magia Specifica: 5 / tipo incantesimo**). +2 di bonus sui TS contro un incantesimo specifico.

(**Categoria Specifica: 30/categoria**). +2 di bonus sui TS contro incantesimi appartenenti ad una specifica categoria.

- **Rigenerazione** - (-): la crisalide ha la capacità di rigenerare le ferite. Grado di rigenerazione:

1PF / round:(35).

2PF / round (45).

4PF / round (65).

- **Rinascita** - (130/200): Con questo potente vantaggio, la crisalide ha ottenuto i favori della Fenice oltre a rappresentare esso un sommo dono: la pseudo immortalità. Tecnicamente, quando una crisalide arriva a 0 o sotto lo zero, senza eguagliare il limite (uguale alla Costituzione), il suo corpo s'incendierà e sarà avviluppato da stupende fiamme cromatiche che riprendono la livrea dell'uccello sacro. In questo frangente, le ferite saranno curate (5PF / round), eliminata

qualsiasi malattia in 6 turni e rinnovata la sua bellezza (un punto di Carisma in più o riottenerne uno perso). Le fiamme in quanto magiche, non saranno facilmente accessibili e causeranno al contatto 2d6PF di danno per livello della crisalide (TS contro soffio per dimezzare il danno; arrotondato per eccesso). Per eliminarle e quindi arrestare il processo, si dovrà operare un *Dissolvi Magie* contro livello 18. Ma questo potere è anche pericoloso per il suo destinatario. Segretamente il DM tirerà un dado percentuale: sul valore di 8% o meno (vale a dire successo), il personaggio sarà arso dalle fiamme della fenice e sarà ridotto in cenere. Il personaggio è tecnicamente perso. Se il risultato del tiro oscilla tra il 96% e il 99%, s'infiammeranno gli ardori e gli odi del personaggio: tecnicamente si avrà un bonus di +2 sull'Endhras e sulla Rabbia. Qualsiasi crisalide che non sia correlata alla Fenice, pagherà l'abilità 200PTO. I paladini devoti al culto della Fenice, in quanto simbolo del Bene, pagheranno l'abilità 100PTO.

- **Ristorare l'anima** - (50): con questa capacità, la crisalide è in grado di risucchiare alla propria vittima punti ferita attraverso i danni inflitti con un'arma o con un attacco naturale (artigli o morso; arrotondato per difetto). I punti risucchiati in eccesso saranno persi dopo un numero di ore pari al proprio valore di Endhras. Se la creatura ha perduto punti dalla propria Costituzione, li potrà recuperare con una progressione di 1 punto Costituzione ogni 20PF risucchiati in forma cumulativa (per il secondo punto ne dovranno essere risucchiati 40, 60 per il terzo e così via).

- **Salto Eccellente** - (20): la crisalide ha la capacità di compiere straordinari salti di 4,5 metri in verticale, e 8 metri in orizzontale.

- **Sangue (Magico)** - (-):

(**Enervhes: 35**). La crisalide ha il fuoco nelle vene come le leggendarie amazzoni di fuoco. Questo le permette di usufruire di alcuni vantaggi come: *Rabbia* - *Immunità totale al fuoco normale*.

(**Sangue di Ghiaccio: 25**). La crisalide al posto del sangue ha un liquido freddo come il ghiaccio. Questo le permette di resistere alle

basse temperature ma soffrirne alle alte. Inoltre esso ha la capacità di *Biofeedback*. Alle alte temperature essa prende 2PF di danno per permanenza, mentre alle basse ottiene +2 sulla Costituzione.

(Linfa: 45). La crisalide al posto del sangue possiede la linfa verde tipica delle piante. Questo le permette di rigenerare alcune ferite attraverso incantesimi o pozioni che agiscono sulle piante. Lo svantaggio che comporta tale fluido è la richiesta di luce solare per le normali attività metaboliche e la non facile reperibilità dei mezzi di cura (i normali incantesimi non funzionano). Al buio e a un'esposizione di luce molto bassa soffrirà su tutti i tiri una penalità che va dal -2 al -4 (vedi condizioni di luce sul manuale base).

(Sangue di Fenice: 60). Ogni cellula della crisalide è composta di fuoco. Questo le permette di usufruire di alcuni vantaggi come: *Rabbia* - -3 sui tiri di controllo dell'Endhras - *Immunità al fuoco normale e magico*.

(Sangue oscuro di Hesyel: 20). La crisalide reca dentro di sé il sangue corrotto della dimensione oscura di Hesyel, ove Aulmadorn impera. Tale linfa demoniaca conferisce alla creatura le seguenti caratteristiche: *Visione Notturna* - Proprietà mutanti nella diretta assegnazione di 4d6PTO al proprio pool base, e quindi permanenti - Penalità di -3 sui tiri di Endhras, legati a svantaggi o tiri di controllo.

- **Soffio - (-):** la crisalide ha la capacità del soffio magico. Il potere si attiva tramite un tiro di Endhras meno una penalità contemplata nel diverso tipo di soffio.

(Acido: 15). 5d6 di danno. Penalità-2. Danno da Acido.

(Fuoco: 25). 5d6 di danno (TS per dimezzarlo). Penalità-2. Danno da Fuoco.

(Fuoco e Ghiaccio: 45). 6d6 di danno più shock termico (TS per dimezzarlo; arrotondato per difetto). Penalità-3.

(Nebbia: 30). Nessun danno. Penalità-3. L'effetto è quello relativo ad un incantesimo di *Muro di Nebbia*.

(Ghiaccio: 25). 5d6 di danno (TS per dimezzarlo). Penalità-2. Danno da Ghiaccio.

(Sonico: 45). 3d6 di danno. Penalità-4. Un

critico positivo causa la frantumazione della parte. Lo scarto d'insuccesso del tiro salvezza contro Soffio stabilisce l'area di effetto. Per esempio il fallimento di 4 punti individua la rottura di un arto così come un critico negativo identifica la frantumazione dello scheletro. Il DM dovrà prendere anche in considerazione il fattore Taglia (è difficile che una creatura di piccola taglia, tipologia P, operi una frantumazione totale in un Drago).

- **Strappare il cuore - (40):** grazie alla propria potenza fisica ed agilità, la crisalide è capace di strappare il cuore ad un essere umanoide (e della stessa taglia) usando i propri artigli, sortendo tecnicamente un 20 naturale sul tiro per colpire. Per usare tale capacità sono richiesti alcuni prerequisiti e condizioni: 17 o più in Forza - 17 o più in Destrezza - Possessione di artigli (indipendentemente dalla tipologia). Gli artigli da *Angelo Caduto* sortiscono l'effetto anche con un 19 naturale.

- **Tatuaggi Magici - (variabili):** il corpo è ricoperto (tutto o soltanto limitato a piccoli disegni) da dei tatuaggi che hanno proprietà magiche (per esempio radici tatuate sul corpo di un Unicorno in forma di rune. I vari effetti saranno discussi dal giocatore e dal DM).

- **Teletrasporto Minore - (60):** la crisalide ha la capacità di teletrasportarsi in qualsiasi punto, entro 250 metri da esso, una volta al giorno. Per attivare l'effetto è richiesto un tiro di Endhras. In caso di pericolo, il DM è libero di operare uno tiro di Saggezza per attivarlo innatamente come condizione di stress. Se il potere è già stato usato, il tiro funzionerà solo con un critico positivo (unica possibilità di secondo uso).

- **Visione Acustica - (30) :** la crisalide ha la capacità di vedere come i pipistrelli, emettendo continuamente dalla bocca ultrasuoni.

- **Visione Aurale - (35):** la crisalide ha la capacità di vedere le aeree spirituali di qualsiasi individuo. Questo permette alla creatura di vedere anche in condizioni di invisibilità del proprio bersaglio; fanno eccezione i non morti o tutti quelli che per un motivo non possiedono una anima.

- **Visione Notturna - (45) -:** la crisalide vede al buio come se fosse giorno.

- **Vita Media - (35):** la crisalide è molto più longeva per lo standard della sua razza. Tecnicamente saranno aggiunti 4d6 anni in più all'età massima. Con ibridazioni di tipo elfico andrà aggiunto 1d100.

- **Zampe / Gambe - (-) :**

(**Bestia dell'Ombra: 20**). Queste tipiche gambe da satiro permettono un'altezza ben superiore della creatura e conferiscono movimento base: 19 - *Salto Eccellente*. Consigliata l'abilità *Rafforzamento Muscolare*.

(**Arpia: 10**). +1 sul tiro per colpire; 1d6+1PF di danno.

(**Fenice: 35**). +2 sul tiro per colpire; 2d4+1PF di danno. Plus magico +2.

- **Zoccoli - (-):** la crisalide possiede degli zoccoli che le permettono di camminare più velocemente.

(**Zoccoli Fiammeggianti: 30**). Movimento base+1. In più, questi zoccoli sono sempre infuocati, date le loro proprietà magiche, come l'Incubo. Questo si traduce in 1d6 aggiuntivo di danno quando sono portati attacchi con gli zoccoli ma di contro un bonus di +3 a chi usa l'abilità di *Seguire Tracce*.

(**Bestia dell'Ombra: 05**). Movimento base+2.

Statistiche per il Gioco di Ruolo - Personaggio Giocante

Arelsis, Angelo sanguinario

Forza: 20

Intelligenza: 14

Velocità Base: 10

CA: -3

THAC0 Base: 14

T.S.: PV: 10 **VBB:** 12 **PP:** 11 **S:** 12 **I:** 13 (+2)

Classe: Guerriero

Razza: Angelo Sanguinario (Blood Angel)

Competenze Generali: *Cacciare* (13); *Conoscenza degli animali* (15); *Conoscenza della Magia* (12); *Erboristeria* (14); *Linguaggi Antichi* (14); *Navigare (Volo)*, (13); *Religioni* (16); *Seguire Tracce* (15); *Senso dell'Orientamento* (16); *Sopravvivenza* (16); *Storia Antica* (14).

Attacchi Naturali (Danni): *Morso* (2d10+1) *Artigli* (1d10+11/1d10+11).

Abilità standard: *Sensi Acuti* (vedi il manuale *Abilità e Poteri*); *Causa Paura* entro 4,5 metri di distanza da lui; *Immunità* a qualsiasi tipo di *Veleno* o *Incantesimo* che influenzi la mente; +2 di bonus sui *Tiri Salvezza* contro *Incantesimi*; *Resistenza alla Magia:* 21%

Abilità legate al lato oscuro: *Visione Notturna* (vedi *Lista Componenti Oscure*) ; *Individuazione dell'Invisibile* (21%); +1 sull'Attributo di *Endhras*; +4 bonus sui tiri di *Endhras*; *Immunità al Tiro di Soglia*; *Accesso limitato alla Sfera del Sangue* (1 solo come *Innato* da 15PS al giorno).

Svantaggi: *Crudeltà ostinata* (le azioni di Arelsis sono sempre così cruente e singolari da non scendere mai al di sotto dei 7PTO di assegnazione, conferiti dallo svantaggio oscuro *Crudeltà*) - *Desiderio di Sangue* (vedi sezione specifica).

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

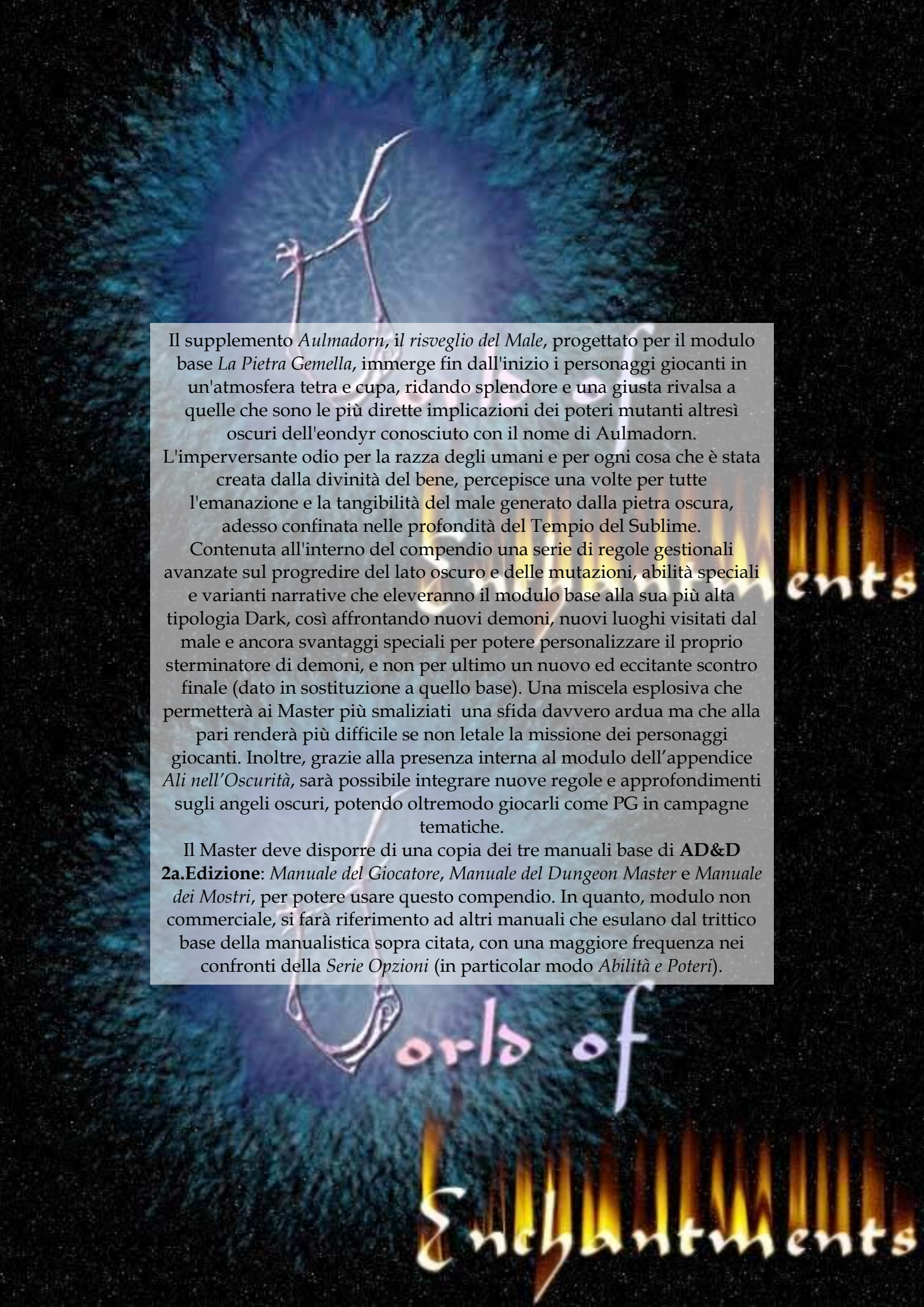
Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

AD&D e Advanced Dungeons & Dragons sono marchi registrati della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro, Inc.*, ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale AD&D ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it



Il supplemento *Aulmadorn, il risveglio del Male*, progettato per il modulo base *La Pietra Gemella*, immerge fin dall'inizio i personaggi giocatori in un'atmosfera tetra e cupa, ridando splendore e una giusta rivalse a quelle che sono le più dirette implicazioni dei poteri mutanti altresì oscuri dell'eondyr conosciuto con il nome di Aulmadorn.

L'imperversante odio per la razza degli umani e per ogni cosa che è stata creata dalla divinità del bene, percepisce una volta per tutte l'emanazione e la tangibilità del male generato dalla pietra oscura, adesso confinata nelle profondità del Tempio del Sublime.

Contenuta all'interno del compendio una serie di regole gestionali avanzate sul progredire del lato oscuro e delle mutazioni, abilità speciali e varianti narrative che eleveranno il modulo base alla sua più alta tipologia Dark, così affrontando nuovi demoni, nuovi luoghi visitati dal male e ancora svantaggi speciali per potere personalizzare il proprio sterminatore di demoni, e non per ultimo un nuovo ed eccitante scontro finale (dato in sostituzione a quello base). Una miscela esplosiva che permetterà ai Master più smalizati una sfida davvero ardua ma che alla pari renderà più difficile se non letale la missione dei personaggi giocatori. Inoltre, grazie alla presenza interna al modulo dell'appendice *Ali nell'Oscurità*, sarà possibile integrare nuove regole e approfondimenti sugli angeli oscuri, potendo oltremodo giocarli come PG in campagne tematiche.

Il Master deve disporre di una copia dei tre manuali base di **AD&D 2a.Edizione**: *Manuale del Giocatore*, *Manuale del Dungeon Master* e *Manuale dei Mostri*, per potere usare questo compendio. In quanto, modulo non commerciale, si farà riferimento ad altri manuali che esulano dal trittico base della manualistica sopra citata, con una maggiore frequenza nei confronti della *Serie Opzioni* (in particolar modo *Abilità e Poteri*).