



II SEMIPIANO DEL TERRORE

note per il master – v1.0



SOMMARIO

Introduzione.....	4	I poteri dei Vistani.....	33
Capitolo I: Dalle radici Gotiche.....	5	Lo stile di vita.....	34
La natura dell'orrore gotico.....	5	Capitolo VIII: Le Predizioni.....	35
Trame oscure e antieroi.....	5	Predire il Futuro in un RPG.....	35
Panorami.....	5	Metodi per predire il futuro.....	35
Ambientazione.....	6	Come progettare una predizione.....	36
I poteri della Natura.....	6	Quando i gitani mentono.....	37
Sensualità e Seduzione.....	6	Capitolo IX: Gli Incantesimi a Ravenloft.....	39
Sognare un piccolo sogno.....	7	Magia Alterata.....	39
Letture suggerite.....	7	Incantesimi Clericali.....	39
Capitolo II: Il Semipiano della Paura.....	8	Incantesimi Clericali Alterati.....	39
Il Libro di Strahd.....	8	Incantesimi dei Maghi.....	42
La crescita di una dimensione.....	8	Incantesimi dei Maghi Alterati.....	42
Cronologia degli eventi.....	9	Nuovi Incantesimi.....	45
Descrizione del semipiano.....	9	Capitolo X: Oggetti magici a Ravenloft.....	47
Le Nebbie di Ravenloft.....	10	Linee guida generali.....	47
Portali permanenti.....	10	Oggetti Comuni con Effetti Non Comuni.....	47
Congiunzioni.....	11	Armi Intelligenti.....	49
I Domini di Ravenloft.....	11	Artifatti e Reliquie.....	49
Formazione di nuove terre.....	11	Frequenza dei Tesori e della Magia.....	49
Guerra e Distruzione.....	12	Nuovi Oggetti Magici.....	50
Lasciare Ravenloft.....	12	Capitolo XI: Le Terre del Cuore.....	53
Capitolo III: Cambiamenti nei personaggi.....	14	In generale.....	53
Guerrieri.....	14	I domini in dettaglio.....	53
Paladini.....	14	Arak.....	54
Ranger.....	14	Arkandale.....	54
Maghi.....	15	Barovia.....	55
Preti.....	15	Bluetspur.....	57
Ladri.....	16	Borca.....	57
Razze non umane.....	16	Darkon.....	57
Il Bene e il Male.....	16	Dementlieu.....	58
I Power Check.....	16	Dorvinia.....	59
Livello Uno: La Seduzione.....	17	Falkovnia.....	59
Livello Due: L'Invito.....	18	Forlorn.....	60
Livello Tre: Il Tocco delle Tenebre.....	18	G'Henna.....	60
Livello Quattro: L'Abbraccio.....	18	Gundarak.....	61
Livello Cinque: Creatura di Ravenloft.....	19	Hazlan.....	62
Livello Sei: Signore di un Dominio.....	19	Invidia.....	62
Capitolo IV: Fear e Horror Check.....	20	Kartakass.....	63
La Paura e l'Orrore.....	20	Keening.....	64
Fear Check.....	20	Lamordia.....	64
Horror Check.....	21	Markovia.....	65
Fear e Horror Check Contemporanei.....	22	Mordent.....	66
Regole Opzionali.....	22	Nightmare Lands.....	67
Capitolo V: Vampiri e Licantropi.....	24	Nova Vaasa.....	67
Licantropia.....	24	Richemulot.....	67
Licantropia Vera o Naturale.....	24	Sithicus.....	68
Licantropia: La Terribile Malattia.....	24	Tepest.....	69
Vampirismo.....	25	Valachan.....	69
La varietà: il sapore della non-morte.....	26	Verbrek.....	69
Abilità dei Vampiri per Età.....	27	Capitolo XII: Le Isole del Terrore.....	71
Capitolo VI: Maledizioni.....	29	Farelle.....	71
Come si diventa maledetti.....	29	Har'Akir.....	71
Maledizioni magiche.....	29	Sanguinia.....	72
Maledizione auto-indotte.....	29	Souragne.....	72
Maledizioni di vendetta.....	29	Sri Raji.....	72
Progettare una maledizione.....	30	Staunton Bluff.....	73
Capitolo VII: I Gitani.....	33	Vechor.....	73

Zherisia	74	Weathermay, George.....	99
Capitolo XIII: Il <i>Chi è Dannato</i> di Ravenloft...	75	Capitolo XIV: Le Linee del Sangue.....	101
Nuovi Lord di Tua Creazione	75	Capitolo XV: Le Tecniche del Terrore	102
Aderre, Gabrielle.....	76	Orrori Credibili.....	102
Azalin.....	77	Isolamento	103
d'Honaire, Dominic	79	Un Malvagio che ha il Controllo.....	103
Dilisnya, Ivan.....	80	Le Circostanze Strane e Sfortunate	103
Drakov, Vlad.....	81	Intrappolati	104
Godefroy, Lord Wilfred	82	Attaccare il corpo	104
Gondegal.....	83	Attaccare la mente	104
Hazlik.....	83	Effetti Marginali e Sottili	104
Kolyana, Tara.....	84	Trame che stuzzicano i personaggi	104
Lukas, Harkon.....	85	Paura in un RPG.....	105
Markov, Frantisek	87	Capitolo XVI: Idee per delle Avventure.....	108
Mordenheim, Victor.....	88	I Punti Esperienza	109
Mostro di Mordenheim, "Adam"	91	Appendice: Nuovi Mostri	110
Petrovna, Yagno.....	91	Geist	110
Renier, Jaqueline.....	92	Gremishka	111
Timothy, Alfred	93	Licantropo, Loup-Garou	112
Timoty Nathan	93	Odem.....	113
Ubel, Ratic	94	Scheletri di Strahd.....	114
Van Richten, Dr. Rudolph	95	Zombi di Strahd.....	115
Vjorishkova, Natalia	95	Vampiro, Nosferatu.....	116
Von Zarovich, Strahd.....	96		

Introduzione

Per gli sciocchi che corrono dove gli angeli hanno paura di andare.

- Pope, Alexander

Stai per iniziare un viaggio dentro Ravenloft, un nuovo reame per AD&D per le avventure dell'orrore. I seguenti capitoli saranno la tua guida nel terrore:

I. Dalle radici gotiche: una panoramica sugli elementi gotici che caratterizzano Ravenloft: la luce della luna, le nebbie, ..., la pazzia.

II. Il Semipiano della Paura: un profilo sulla storia e sulle caratteristiche fisiche del semipiano. Come entrare e, se siete fortunati, come fuggire da Ravenloft.

III. Cambiamenti nei personaggi: i piccoli cambiamenti di alcune classi e razze di personaggi, gli inquietanti cambiamenti dei personaggi che compiono azioni malvage.

IV. Fear e Horror Check: Le regole della paura e il terrore in AD&D.

V. Vampiri e Licantropi: Nuove caratteristiche di queste creature - come i vampiri di Ravenloft diventano più potenti con l'età.

VI. Maledizioni: come il DM può progettare delle maledizioni; come i PG possono provarle, rimuoverle o esserne le vittime.

VII. I Gitani: alcune rivelazioni sui *Vistani* di Ravenloft, che sono diversi dagli zingari di ogni altro mondo.

VIII. La Predizione del Futuro: come usare le predizioni nelle tue avventure.

IX. Gli Incantesimi a Ravenloft: i sorprendenti risultati di incantesimi conosciuti e non.

X. Oggetti Magici a Ravenloft: strani cambiamenti nel funzionamento di oggetti magici conosciuti e nuovi oggetti magici.

XI. Le Terre del Cuore: i 26 domini che compongono il "Continente dell'Infelicità" di Ravenloft.

XII. Le Isole del Terrore: 8 domini che fluttuano solitari tra le Nebbie dei Confini Mistici di Ravenloft, tutti completamente isolati da altri domini.

XIII. Il Chi è dannato di Ravenloft: le descrizioni di importanti PNG: i signori dell'oscurità e i difensori della giustizia.

XIV. Le Linee del Sangue: le genealogie di otto importanti famiglie di Ravenloft. La prova che anche i mostri hanno una mamma.

XV. Le Tecniche del Terrore: metodi comuni per terrorizzare anche i giocatori.

XVI. Idee per alcune avventure: suggerimenti per progettare avventure a Ravenloft e idee per le nuove storie.

Nuovi Mostri: 7 orribili creature che ossessioneranno i tuoi giocatori.

Capitolo I: Dalle radici Gotiche

Oscurità, castelli tenebrosi, panorami desolati, nuvole scure che corrono a coprire la luna: sono questi gli elementi della tradizione gotica. Simili alle storie gotiche, sono le storie del mistero, della paura e del desiderio: storie di eroine imprigionate in fortezze dove il maligno signore del castello minaccia la loro purezza e la loro salute. I racconti che seguirono, come *Dracula* e *Frankenstein*, pongono le eroine ai lati della storia, mentre il male ne occupa il centro. Questo è l'orrore classico su cui è basato *Ravenloft*. Può far tremare in ogni campagna e in ogni mondo, se conosci gli elementi che lo fanno vivere.

La natura dell'orrore gotico

La paura è il cuore di ogni racconto gotico. È una paura che non nasce da dettagli sanguinosi e sconvolgenti, come nell'orrore moderno dove si fanno a pezzi le vittime in maniera ripetitiva. L'orrore gotico usa tecniche più sottili: esso gioca con le sue vittime usando senza pietà il terrore avvolto dalla nebbia. Nel momento in cui si scopre la sua vera natura, la morte provocata da un comune coltello diventa quasi un sollievo.

In un film dove le vittime vengano continuamente sbudellate, la domanda principale non è che cosa accadrà, ma quando accadrà. Quando il racconto termina, il mondo sarà ancora divertente, se si evita il maniaco con la motosega che sta in bagno. In un racconto gotico "che cosa" succederà è una cosa sinistra e sconosciuta. Un atmosfera di pericolo e oscuri presagi permeano l'aria. Un oscuro mistero sottolinea l'orrore, e - a dispetto di ogni avvertimento - i personaggi sono costretti a svelarlo. Questi "innocenti", sono risucchiati in un turbine di emozioni contrastanti - guidati dal desiderio di sperimentare le tremende verità che ai loro sensi sono reali, ma che, nello stesso tempo, minacciano la loro realtà. A ogni passo, scoprono che il mondo è diverso, più vasto di quello che supponevano e l'uomo è piccolo, indifeso, ingenuo.

Trame oscure e antieroi

Le tradizionali trame dei racconti gotici usano maledizioni di famiglia e figli bastardi le cui origini sono, nel migliore dei casi, incerte. La deformità è comune. Uno sfregio, la gobba, mani enormi, occhi sporgenti - strane afflizioni che renderebbero grottesco chiunque. Abbondano gli antichi segreti che minacciano la morte o la disperazione di chi li svelerà. I peccati degli antenati (che sono sempre "morti serenamente") sono eredità dei viventi. Naturalmente, gli sfortunati eredi sono gli ultimi a capire la situazione.

Le trame totalmente sovranaturali sono guidate dagli stessi antieroi - figure oscure e maligne che non hanno più passioni umane. Infatti esse non sono più umane. Alcune parti di loro restano umane e questo è l'orrore maggiore. I vampiri, i licantropi e i fantasmi

guidano il branco delle mostruosità gotiche. Nel passato, la creatura viveva come un comune mortale, anche se quei giorni erano segnati dal dolore o dal peccato. Essere l'incarnazione del lato oscuro dell'uomo e la loro somiglianza con esso, li rende molto più terrificanti di qualsiasi altro tipo di mostro.

Questi criminali sovranaturali sono la fonte di una malvagità triste o sanguinaria che pervade gran parte dell'orrore gotico. L'esistenza di questi mostri raramente è felice (*Dracula* è privo di virtù, ma non è privo di debolezze, ha emozioni e desideri che non può realizzare.) Per molti, una grande solitudine e una grande infelicità ha guidato queste creature nelle loro azioni. (Questo non le scusa, le spiega solo.) Quando il Dottor Frankenstein di Mary Shelley affronta la sua mostruosa creatura, solo su un ghiacciaio delle montagne della svizzera, il mostro gli dice:

"Io pensavo di essere il tuo Adamo, ma sono piuttosto l'angelo caduto che hai allontanato dalla gioia senza che avesse commesso nessuna azione malvagia. Ovunque vedo la felicità che mi è irrimediabilmente negata. Ero buono e benevolo; l'infelicità mi ha reso un demonio. Rendimi felice, e io sarò di nuovo virtuoso."

Un puro di cuore potrebbe impietosirsi ad un tale lamento. Sarebbe umano se lo facesse. Però è tardi, il demone ha già ucciso un bambino innocente, a dispetto dei suoi proclami di innocenza. Anche se la virtù dimorava in lui nel passato, adesso è persa per sempre. Non può più essere felice, quindi non può più essere buono.

Panorami

Ravenloft, come nella tradizione gotica, inizialmente è un mondo di grande bellezza, dove esistono paesaggi seducenti in luoghi freddi e solitari. Di giorno, il paesaggio mozza il fiato, con brezze tiepide e cespugli infuocati dai colori dell'autunno, alte vette ghiacciate che si perdono nel cielo, cascate che precipitano per centinaia di metri creando arcobaleni meravigliosi. I boschi sono oscuri, fitti e selvaggi, con una soffice vegetazione di sempreverdi, luccicanti pioppi argentati, pieni di alberi secolari altissimi. I laghi di montagna, troppo profondi per un ancoraggio sicuro, riflettono le nuvole che corrono nel cielo. Ma quando il sole cade a ovest, e le pareti di granito che circondano i laghi vengono riflesse come ombre d'oro e poi rosse, allora questo non è più un posto dove i viaggiatori possano indugiare.

Quando scende la notte, avvolgendo il mondo in una cappa di impenetrabile oscurità. Il gelo sale dalla terra e contamina l'aria. Improvvisamente, l'aggettivo mozzafiato ha un nuovo significato.

Ambientazione

In questi luoghi, selvaggi ed isolati, ci sono gli ambienti delle scene gotiche - castelli, tenute, ville o torri. Quale che sia, la costruzione spesso è massiccia e tenebrosa, con soffitti a volta, scale a chiocciola e bui corridoi senza fine. Come la vite, le cui possenti spire stanno lentamente strangolando il giardino, il posto suggerisce una sinistra animazione. (nel castello di Dracula, le mura sono "minacciose", il castello "accovacciato" su un precipizio.) In alcuni racconti, la casa è animata, attira le vittime al suo interno e non permette loro di abbandonarla.

Una sensazione di vecchiaia e di rovina permea l'ambiente, anche se la servitù si sforza di far apparire il contrario. Spesso l'età è visibile: la polvere ricopre i pavimenti, le mura di pietra crollano per l'età, le porte di ferro sono bloccate dalla ruggine. Se all'inizio la natura sinistra dell'ambiente non è chiara, lo diventerà non appena i protagonisti scopriranno passaggi segreti e labirinti sotterranei, contorti e oscuri come il male che vi dimora. Sono luoghi dove forze cosmiche sono penetrate per nutrirsi dell'innocenza degli uomini.

Poche ambientazioni gotiche fanno a meno del labirinto, della torre, della cappella o della cripta. In questi luoghi il tessuto della realtà è teso al massimo, tra il paradiso e l'inferno - facilitando, probabilmente, la penetrazione di poteri soprannaturali. Il cimitero velato dalla nebbia, il rintocco delle campane, la finestra della torre con una luce tremante, il monastero abbandonato dove figure incappucciate attraversano i corridoi come ombre, la notte - anche questo riempie la tradizione gotica.

Entra nella "House of Usher" di Poe e conoscerai classica ambientazione gotica:

Contemplai la scena che mi si stendeva dinanzi, la casa, l'aspetto della tenuta, i muri squallidi, le finestre simili a occhiaie vuote, i pochi giunchi maleodoranti, alcuni tronchi d'albero ricoperti di muffa; contemplai ogni cosa con tale depressione nell'animo...Sentivo attorno a me una freddezza, uno scoramento, una nausea, una invincibile stanchezza di pensiero...Avevo talmente esaltata la mia fantasia da credere che su tutta la dimora e sulla tenuta pendesse un'atmosfera caratteristica a esse ed alle immediate vicinanze, atmosfera che non aveva alcuna affinità con l'aria del cielo, ma che si esalava dagli alberi ammuffiti, dal grigio muro, dal silenzioso stagno, come un vapore pestilenziale e mistico a un tempo, opaco, tardo, appena percettibile, soffuso di una sfumatura plumbea... Tutta la facciata esterna era ricoperta di una fungosità minutissima che pendeva dalle gronde come una intricata finissima ragnatela.

La camera in cui venivo così a trovarmi era molto ampia e altissima. Le finestre lunghe, strette, a sesto acuto, erano talmente sopraelevate sul pavimento di quercia nera da risultare del tutto inaccessibili dall'interno. I deboli bagliori di una luce soffusa di vermiglio si infiltravano attraverso i pannelli intrecciati e servivano a rendere sufficientemente distinti gli oggetti più in vista sparsi per la stanza; l'occhio si sforzava tuttavia invano di raggiungere gli angoli più riposti del locale, o i recessi del soffitto a

volta tutto adorno di fregi...l'impressione di respirare un'atmosfera di dolore...

In verità sta respirando un'atmosfera di morte. Ma perché cavillare sui dettagli.

I poteri della Natura

I vasti paesaggi e i massicci castelli possono far sembrare l'uomo simile alla formica, ma non sono nulla al confronto della terrificante forza della Natura. La tempesta di vento, lo scoppio del tuono, la luce del lampo - nessun mortale può combattere contro un tale potere.

In tutti i tempi, uomini alla ricerca dell'avventura hanno provato il loro coraggio contro la Natura. L'esploratore sulla cima di una montagna sa di essere completamente alla sua mercé. Lei lo può bruciare, congelare, nutrirlo o affamarlo. Ma è imparziale e l'avventuriero sa che la sopravvivenza dipende dalle sue sole forze.

La Natura mette alla prova l'uomo nei racconti gotici. Può consumare la sua forza con la grandine, o ghiacciare il suo sangue con l'acqua gelida. Spesso cerca di distruggerne la volontà. Con il tempo, il freddo e la pioggia possono consumare lo spirito più resistente. Nuvole oscure gravano nell'aria, come minaccia o presagio di un destino imminente. In molti racconti gotici la natura non sembra imparziale: sembra fermamente alleata al male. Quindi la vittima è ancora più inerme di quanto creda.

Sensualità e Seduzione

L'orrore gotico è impregnato di sensualità. Criminali e vittime sentono intensamente gli odori, i sapori e i suoni. Il pericolo si sente a fior di pelle. Sudano fino a che le gocce ormai fredde scendono lungo la schiena. Il cuore batte allo stesso ritmo di un artiglio che tamburella sul vetro di una finestra. Quando una vittima sente le zanne di un vampiro premere sul suo collo, le sente penetrare nella carne anche prima che queste forino la pelle. Quando il terrore si avvicina, le sensazioni diventano più forti e si deformano. Il cuore accelera. Un basso e lugubre grido si alza dal corpo che inizia a bruciare come per una febbre. Il sangue scorre fino a che il terrore non scorre attraverso il cervello della vittima come un'ondata in piena.

La seduzione è un tema comune, ma non è limitata alle normali sensazioni. Un vampiro non può entrare in una casa fino a che la vittima, rassicurata dal suo fascino, non lo invita all'interno. In qualche modo, la vittima compie delle azioni che normalmente non compirebbe.

Sognare un piccolo sogno

L'oscurità scivola dentro Ravenloft nella stessa maniera con cui un sogno striscia in una mente addormentata. Viene lentamente e silenziosamente e non c'è nulla che la fermi. Come in un sogno, la linea tra quello che è vero e quello che è falso si confonde. E il sognatore non ha più il pieno controllo.

Elementi che riecheggiano i sogni (e gli incubi) riempiono ogni interstizio dell'orrore gotico. Nebbia, vapori, crepuscolo - tutte confondono i sensi per creare confusione ed incertezza. Ogni ombra potrebbe essere un nemico, ogni brezza il respiro del diavolo. Non ha importanza che ogni sospetto sia giustificato, perché la paura è reale. Il gotico è un viaggio negli angoli più oscuri e primitivi della mente. Mentre una vittima corre attraverso l'oscuro labirinto sotto il castello cercando la libertà, il vero attacco viene portato dentro la sua mente - dove anche l'orrore può essere mortale.

I sogni stessi giocano un ruolo preminente nei racconti gotici. Visioni, trance, febbri - tutto ciò strappa la vittima dalla relativa sicurezza di un mondo normale. Nel sonno, l'orrore può invadere la mente della vittima così da entrare nel regno dei mortali - lentamente ed insidiosamente, come se dicesse "Io sono qui...io sono qui...apri gli occhi e guarda."

Ironicamente, sogni e visioni possono essere scambiati per un frutto dell'immaginazione. La vittima spesso non crede a quello che vede o sente. Ma, forse, è proprio questo che il male desidera. Quindi, quando la vittima comprende che cosa le si trova di fronte, decide di non crederci ponendosi volontariamente in pericolo. Troppo tardi capisce il proprio errore. E per il suo nuovo padrone la vittoria è ancora più dolce.

Lecture suggerite

Novelle:

Jackson, Shirley. *The Haunting of Hill House*
Shelley, Mary. *Frankenstein*
Stoker, Bram. *Dracula*
Wells, H. G. *The Island of Dr. Moreau*
Stevenson, Robert Lewis. *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*

Racconti oscuri:

Blackwood, Algernon. Storie
Byron, George. "Fragment of a Novel" (*Penguin Book of Vampire Stories*)
Le Fanu, J. Sheridan. "Carmilla", "Green Tea"
Lovecraft, H.P. Racconti
Poe, Edgar Allan. Selezione, specialmente "Fall of the House of Usher", "The Raven", "The Pit and the Pendulum"
Polidori, John. "The Vampire"
Stoker, Bram. "Dracula's Guest"

Capitolo II: Il Semipiano della Paura

Molti secoli fa, in un mondo dimenticato, il nobile guerriero Strahd Von Zarovich si stabilì in una terra chiamata Barovia, in un castello chiamato Ravenloft. Il castello e le orribili cose che vi avvennero, generarono un'intero regno di terrore.

Mentre stiamo scrivendo queste parole, Castel Ravenloft giace nelle profondità del piano eterico, in una dimensione di paure e desideri. La fortezza siede al centro del reame come un cuore che batte e pompa malvagità e dolore anche nei luoghi più distanti di quella terra. Il reame ha preso il nome del castello; "Ravenloft" è diventato sinonimo di tutta la dimensione. "Castel Ravenloft" è usato solo per riferirsi alla fortezza. Le note che seguono sono estratte da un antico diario, scritto dalla mano del Conte Strahd Von Zarovich. L'audace ladro che ottenne queste informazioni, vaga ora per il semipiano della paura come un Non-Morto senza mente. I suoi sforzi, però, non furono inutili. Leggi queste righe e conoscerai le oscure origini del regno del terrore.

Il Libro di Strahd

Io sono L'Antico, Io sono La Terra. Le mie origini si perdono nell'oscurità del passato. Io ero buono e onesto. Io cavalcavo attraverso la terra come l'ira di un dio onesto. Ma gli anni di guerra e di morte consumarono il mio cuore come il vento che consuma la roccia e la trasforma in sabbia.

"Tutta la bontà scivolò via dalla mia vita; vidi la mia giovinezza e la mia forza svanire e tutti quelli che avevo lasciato erano morti. Il mio esercito si insediò nella valle di Barovia e prese il comando della gente in nome di un dio onesto, ma senza la grazia e la giustizia di un dio.

"Chiamai la mia famiglia, che da molto tempo non sedeva più sugli antichi troni, e la portai a Castel Ravenloft. Con essa venne il mio giovane fratello, Sergei. Era giovane e bello; lo odiavo per questo. "Tra le famiglie che abitavano nella valle vi era uno spirito che splendeva sopra tutti gli altri. Una rara bellezza che era chiamata "perfezione", "gioia", e "tesoro". Il suo nome era Tatyana e desiderai a lungo che fosse mia.

"La amavo con tutto il mio cuore. L'amavo per la sua giovinezza. L'amava per la sua gioia. Ma lei mi respingeva! "Il Vecchio" era il mio nome per lei - o anche fratello maggiore. Il suo cuore era per Sergei. Si fidanzarono e stabilirono la data.

"Lei mi chiamava "fratello", ma quando guardavo nei suoi occhi essi riflettevano un altro nome - "morte". Era la morte di vecchiaia che vedeva in me. Amava la propria giovinezza e questa la rendeva felice. Ma io avevo sprecato la mia."

"La morte che lei vedeva in me la allontanava. E così io iniziai a odiare la morte, la mia morte. Io non sarei "morto" così presto.

"Feci un patto con la morte, un patto di sangue. Nel giorno delle nozze uccisi Sergei, mio fratello. Il patto fu sigillato con il suo sangue."

"Trovai Tatyana in lacrime nel giardino est della Cappella. Fuggi via, non mi permise di spiegarle. Una grande rabbia crebbe in me, doveva capire il patto che avevo fatto per lei. La inseguii e lei disperata, alla fine, si gettò dalle mura di Ravenloft e io osservai tutto quello che avevo desiderato scivolarmi tra le mani per sempre."

"Cadde per una trentina di metri attraverso la nebbia. Non si trovò mai traccia del suo corpo. Ne mai, seppi quale fu il suo destino."

"Le frecce delle guardie del castello mi colpirono, ma io non morii. Ne vissi. Divenni un Non-Morto per sempre..."

Quando Strahd fece il suo misterioso patto con la "morte", il fato della sua terra e della sua gente fu cambiato irrimediabilmente. Aveva aperto una porta e la terra (Barovia) fu trascinata attraverso di essa e divenne parte del semipiano di Ravenloft, e Strahd ne divenne il suo signore vampiro.

Nessuno sa come e perché questi avvenimenti accaddero. C'era una maledizione su Barovia o sul castello? Fu l'opera di un potere oscuro (o forse di più poteri) con cui Strahd fece il patto? O fu la rabbia e il dolore che ne seguirono, quando Strahd vide che Tatyana era persa per sempre e sfogò la propria rabbia uccidendo tutti quelli che si trovavano all'interno delle mura del castello? Forse fu per tutte queste ragioni, forse per nessuna. Molti studiosi considerano poco saggio indagare a lungo sulla domanda.

La crescita di una dimensione

Per qualche tempo, Barovia fu l'unica terra di Ravenloft. Gli sfortunati che furono attirati nel semipiano con Strahd furono le sole creature vive o morte. Il dominio era circondato da un confine di nebbie, che imprigionavano tutti in quel semipiano.

Presto, altri iniziarono a uscire dalle nebbie. Alcuni erano buoni, altri erano malvagi, non tutti erano uomini. Azalin, un potente lich, fu uno dei primi ad entrare nel reame di Strahd. La sua storia completa è descritta in un capitolo di questo libro.

Azalin, scoprì quello che molti altri avevano capito da soli. La terra era viva, non respirava, ne si muoveva o mangiava, ma rispondeva alla vita che era dentro di lei. Poteva crescere e cambiare per coloro che erano abbastanza malvagi e con desideri sufficientemente forti da attirare la sua attenzione. Azalin camminò attraverso le nebbie di confine e iniziò a vagabondare tra i vapori, come un bambino sperduto. In seguito, nuove terre si formarono davanti a lui e divenne signore di un suo dominio. Come Strahd era prigioniero al suo interno. Altri possono attraversare i confini di un dominio per entrare in un altro, ma lui e Strahd non si sarebbero più incontrati faccia a faccia.

Negli anni che seguirono, altri domini si formarono. Un po' alla volta il semipiano si estese. Nel momento in cui scrivo, Ravenloft contiene più di trenta domini. Ognuno è stato creato per un uomo, una donna, una creatura, per una coppia o un trio inseparabile. Qualche volta, come Strahd, un lord viene portato a Ravenloft da un altro mondo. In altri casi essi sono nativi del semipiano di Ravenloft. In ogni caso, il lord riceve tremendi poteri dalla terra, ma è una terra nella quale è condannato a rimanere per sempre.

Cronologia degli eventi.

La cronologia che segue è misurata con il calendario di Barovia. Era il 351 quando Barovia entro dentro il semipiano di Ravenloft. Le date che seguono marcano gli avvenimenti più importanti e l'apparizione di un dominio.

351	Barovia appare a Ravenloft
470	Madame Eva la gitana e Strahd stringono un accordo
528	Potenti eroi assalgono Castel Ravenloft e periscono
542	Azalin, il lich, entra a Ravenloft
547	Forlon appare
575	Arak, il regno dei drow, appare
579	Il dominio di Mordent entra a Ravenloft
579	Darkon appare
581	Un illithid crea Bluetspur
588	Keening appare
593	Gundarak si forma
603	Invidia prende forma
610	Harkon Lukas, il lupo mannaro, entra a Ravenloft
613	Kartakass (il dominio di Lukas) appare
625	Valachan prende forma
682	Nova Vaasa appare
684	Borca appare
689	Vlad Drakov entra a Ravenloft
690	Falkovnia appare
691	Tepest appare
694	Richemulot appare
698	Markovia si forma
700	Drakov invade Darkon ed è respinto
702	G'Henna appare
704	Drakov invade Darkon ed è respinto
707	Demetlieu appare
708	Arkandale appare
711	Drakov invade Darkon ed è respinto
714	Hazlan prende forma
715	Dorvinia prende forma
720	Lord Soth entra a Ravenloft, Sithicus prende forma
722	Drakov invade Darkon ed è respinto
730	Verbrek prende forma
735	Momento di stesura di questa cronologia. (inizio delle Campagne)

Descrizione del semipiano

Il semipiano di Ravenloft non è in questo mondo, ne in nessun altro: esiste come un'isola, da solo. È una dimensione solida e materiale che esiste all'interno del piano eterico, e ha una serie di proprie leggi mistiche.

Ravenloft non è stabile. Nel tempo, le sue terre possono espandersi, unirsi, condensarsi o sparire. Normalmente è più piccolo di tutti i reami del primo piano materiale, come Krynn o i Forgotten Realms, ma diversamente da loro, Ravenloft non ha una dimensione fissa. Infatti, sembra muoversi e cambiare forma. Fluttua nel piano eterico, estendendo le proprie dita di nebbia su altri mondi, e su altri piani, per

carpire personaggi o terre. Per quelli che visitano questo regno, il tempo passa con agonizzante lentezza, specialmente dopo il tramonto. Alcuni di quelli che sono fuggiti dichiarano che ogni anno a Ravenloft corrisponde a due in qualsiasi altro posto. Sono segnati dall'esperienza, ma non ne hanno nessun beneficio.

Le Nebbie di Ravenloft

In tutti i mondi le nebbie possono affliggere i viaggiatori, confondere i sensi, nascondere cose terrorizzanti e fare naufragare le navi. Anche a Ravenloft c'è questo tipo di vapori. Qui però c'è la sorgente delle Nebbie di Ravenloft - una forza più letale di qualsiasi fenomeno naturale.

Le Nebbie di Ravenloft appaiono come una manifestazione dei confini eterei (**border ethereal**). (*Il Manual of Planes* descrive questo confini.) Esse circondano continuamente il semipiano, creando i Confini Mistici. Non emanano nessuna aura di magia, nessun allineamento o segno di vita. Per qualsiasi osservatore appaiono come comuni nebbie. Ma esse sono tutto tranne che "normali". Le nebbie possono raggiungere il primo piano materiale e trasportare a Ravenloft dei personaggi senza che questi se ne rendano conto. In poco tempo possono circondare una porzione di terra e assorbirla.

Nessuno comanda alle Nebbie di compiere queste azioni. Dove appaiano le nebbie nel primo piano materiale e chi portino via è oltre il controllo di chiunque, vivo o morto. Ma quando un personaggio ha un desiderio o un bisogno sufficientemente forte di entrare a Ravenloft, Ravenloft può accontentarlo. Normalmente, le Nebbie sono contente di trasportare qualche sfortunato viaggiatore, lasciando gli altri indietro. In alcuni mondi, i saggi parlano di interi eserciti che svanirono nella nebbia, ed è concepibile che le Nebbie di Ravenloft li abbiano inghiottiti.

Il seguente esempio spiega come un personaggio può venire trasportato a Ravenloft senza che se ne accorga. Mika il Mansueto, sacerdote di Ilmater nei *Forgotten Realms*, sta ritornando a Waterdeep dopo una visita al Castello di Dragonspear. Una nebbia proviene dal mare. Mika è circondato dalla nebbia e non può scappare. Dopo un po' la nebbia si alza. Mika avanza e si trova nel semipiano di Ravenloft.

Una volta che le Nebbie hanno circondato una qualsiasi creatura intelligente fuori di Ravenloft, questa deve completare il suo viaggio verso il semipiano. Non ci sono Tiri Salvezza. Anche se il viaggiatore rimane fermo, le Nebbie lo sollevano e lui si ritrova a Ravenloft. Il passaggio vero e proprio tra i piani non ha mai testimoni. Chiunque sia abbastanza vicino da essere testimone del trasporto di un altro personaggio diventa egli stesso un viaggiatore involontario.

In quasi tutti i casi, le Nebbie non sono distinguibili dalla normale nebbia. Esistono, però, delle eccezioni. Per esempio, se le vittime stanno viaggiando nel piano etereo, nessuna nebbia farà prevedere il loro fato. Un istante prima si troveranno nel piano etereo, un istante dopo si troveranno da qualche parte dentro Ravenloft, con tenui vapori che si dissolvono intorno ai loro piedi.

I vapori mistici sono una caratteristica costante dei Confini Mistici di Ravenloft (vedi le mappe colorate), ma possono alzarsi dal terreno in qualsiasi luogo del semipiano, creando un banco temporaneo. Quindi, un personaggio potrebbe essere trasportato da un luogo a un altro di Ravenloft - da un banco di nebbia a un altro banco di nebbia - e non avere il potere di impedirlo. Questo significa, inoltre, che un personaggio che entra a Ravenloft da un altro reame può arrivare ovunque a Ravenloft.

I personaggi che, dentro Ravenloft, entrano volontariamente nei Confini Mistici possono vagare al loro interno. Percorreranno uno stupefacente e nebbioso mondo di sogno, dove il tempo e lo spazio appaiono contorti ed aggrovigliati. Se il loro desiderio di rimanere in questo limbo è sufficientemente forte, possono rimanervi. Quando, balbettando, vorranno uscirne, si troveranno in uno dei domini di Ravenloft entro un'ora. Nessuno può prevedere o controllare dove un viaggiatore emergerà - questo viene determinato dalle forze di Ravenloft.

I Confini Mistici non sono completamente disabitati. Qualche volta si formano dei piccoli domini temporanei (vedi più avanti). I Confini sono anche la casa di molti mostri erranti. Così come i personaggi possono decidere di rimanere nelle Nebbie, anche una creatura può farlo, in particolare se non ha l'intelligenza o la personalità per avere un dominio. Queste creature si nascondono dentro i Confini Mistici sperando di incontrare dei viaggiatori. A causa di tali incontri, pochi viaggiatori scelgono di rimanere a lungo nei Confini Mistici.

Portali permanenti

Le Nebbie sono il modo più comune per entrare a Ravenloft. Ma come raccontano le leggende, alcuni portali permanenti conducono nel semipiano. La maggior parte di questi portali esiste nel primo piano materiale, dove sono rari e ben nascosti. Alcuni, si aprono o esistono solo in particolari momenti o quando si verificano particolari circostanze. La maggior parte porta ai Confini Mistici di Ravenloft. Sono tutti delle strade a senso unico. Ogni portale permanente permette di entrare a Ravenloft, ma nessuno fornisce una via di fuga.

Di seguito sono elencati alcuni dei portali conosciuti che portano a Ravenloft. Presumibilmente ve ne sono altri che non sono ancora stati scoperti.

- Nel mondo di Krynn si mormora si trovino due ingressi a Ravenloft. (Krynn è descritto nei prodotti per DRAGONLANCE.) Sul continente di Taladas, dove le Montagne Steamwall incontrano Blackwater Glade, si trova una caverna. All'interno di questa caverna si trova un portale. È un portale pieno di nebbie, magico e luccicante. Il secondo portale di Krynn si trova sul continente di Ansalon, da qualche parte nella zona selvaggia che circonda Xak Tsaroth. Tutti i dettagli sul funzionamento e sulla locazione di questo portale sono andati perduti.

- Nei *Forgotten Realms*, c'è un cancello sulle colline Greycloak, all'estremità occidentale del deserto

di Anauroch. Come racconta la leggenda, un pozzo su queste colline porta a Ravenloft.

Nei reami orientali di Kara-Tur c'è una piccola isola senza nome che si trova a est del continente principale e a sud di Wa. Il mattino seguente la luna nuova, una nebbia proveniente dal mare e copre la superficie dell'isola. Chiunque si trovi sulla superficie viene trasportato a Ravenloft.

Su Oerth, dove si trova la Città di Greyhawk, c'è un cancello proprio sotto una cima delle montagne Lortmil. Una piccola alcova nella roccia contiene un'apertura piena di nebbia che conduce a Ravenloft. Si mormora che un portale si trovi da qualche parte sotto le Rovine di Greyhawk.

Congiunzioni

Raramente, le terre di Ravenloft rimpiazzano grandi porzioni di terra di altri reami. Questo fenomeno è chiamato congiunzione. Questo è uno dei momenti in cui le creature che sono native di Ravenloft possono lasciare il loro oscuro reame. Anche dei lord come Strahd potrebbero fuggire dal loro dominio. Fino ad ora, nessun lord ha tentato, anche se le ragioni non sono state comprese completamente.

Le Nebbie potrebbero non essere visibili o attive quando un pezzo di Ravenloft si unisce a un altro reame. Per esempio, su Oerth, dove una volta c'era solo una brughiera selvaggia e desolata, potrebbe apparire un castello su un dirupo, con un villaggio ai piedi del dirupo. Ogni personaggio potrebbe camminare attraverso la brughiera, il castello ed il villaggio senza trovare ostacoli.

Sono state registrate solo poche congiunzioni, e si sospetta che alcune di queste siano fenomeni non legati a Ravenloft. Sono avvenute così poche congiunzioni che non c'è motivo di domandarsi quanto a lungo durerà e dove avverrà una futura congiunzione. Tutto quello che si sa e che terminano in un istante e scompaiono completamente.

Molti dei potenti Lord di Ravenloft sperano di scoprire il segreto delle congiunzioni. Cercano di far avvenire altre congiunzioni, per fuggire dai loro domini o per estendere la loro influenza oltre il reame di ombre nel quale risiedono. Nessuno, fino a ora, ha avuto successo in questa ricerca.

I Domini di Ravenloft

Ravenloft, attualmente, contiene più di trenta domini, ognuno dei quali è la prigione personale oltre che regno di un lord. (In uno dei capitoli seguenti sarà descritto ogni dominio in dettaglio.) I domini sono simili a piccoli stati con dei confini politici ben definiti. Ogni dominio riflette la personalità del lord che ha provocato la sua creazione. Il dominio è solido e reale, e non appare diverso dal piano materiale. I nativi e i visitatori di questo semipiano possono attraversare i confini tra i domini, i lord no.

Ventisei domini formano una solida massa di terra conosciuta come il Cuore (**Core**). Barovia, il dominio di Strahd, si trova nel cuore di questo "Continente

dell'Infelicità". Strahd non è il più potente signore di questo semipiano, è solo il primo.

Otto domini sono le "Isole del terrore" che fluttuano solitarie nei mari di nebbia del semipiano. Ogni isola è permanentemente circondata dalle Nebbie. Le loro origini possono essere varie quanto quelle delle isole di altri mondi. Potrebbero essersi staccate dal Core come degli Iceberg, o essere state eruttate come fontane di lava che in seguito si sono raffreddate e solidificate. A causa del cambiamento continuo che avviene a Ravenloft, queste isole potrebbero muoversi e riunirsi in una sola isola, o semplicemente potrebbero ritornare nelle Nebbie e svanire.

I lord di ogni dominio sono malvagi, ma la maggior parte della gente è gentile e buona. Sfortunatamente la maggioranza è troppo guardinga e impaurita per mostrare questo lato della propria personalità a uno straniero. Gli altri sono troppo ignoranti o indifferenti per combattere il male intorno a loro. Comunque, nel mezzo di questa oscurità, rimangono dei bastioni di bontà. Per sopravvivere, devono rimanere nascosti nell'ombra e valutare bene le proprie mosse.

Formazione di nuove terre

Un personaggio malvagio (o una creatura malvagia) con un grande potere o delle forti emozioni, potrebbe provocare la nascita di un nuovo dominio. Se costruisce la propria casa vicino ai Confini Mistici, il semipiano potrebbe rispondere alla sua presenza. Le nebbie retrocederanno, e la terra intorno a lui prenderà forma e sostanza in modo da riflettere la sua natura di base. Intere città potrebbero apparire, antiche e in rovina, come se esistessero da centinaia di anni. La creatura non ha il controllo di questi avvenimenti, avvengono che lo voglia o no.

La terra e il lord sono strettamente collegati e, di conseguenza, i poteri del lord del dominio possono essere maggiori di quelli che possedeva in precedenza. Inoltre, il lord viene maledetto. Ogni dominio riflette la personalità e le colpe del suo lord. Deve ricordare, costantemente, al lord tutto quello che era e tutto quello che è. Il lord non può sfuggire a questi ricordi, perché è prigioniero del suo dominio.

Per esempio, Strahd è prigioniero di Barovia. E' a conoscenza di qualsiasi cosa avvenga dentro il suo dominio e può avvertire l'ingresso di nuovi visitatori; mantiene il controllo su molti animali e oggetti dentro il suo dominio. E' un lord vampiro, per sempre Non-Morto, e diventa più forte con il passare degli anni. Tutti questi poteri, provengono dalla terra stessa. Ma insieme a questi poteri c'è anche il dolore. Ogni due o tre generazioni nasce a Barovia una donna che assomiglia al perduto amore di Strahd, Tatyana. La donna è la sua reincarnazione. Lui può inseguirla, ma non potrà mai tenerla con se. La terra assicura il suo eterno tormento.

Piccole menti tendono a creare piccole terre. Una piccola creatura particolarmente viziosa potrebbe produrre un dominio minuscolo e isolato, che può essere raggiunto solo da coloro che vagano nei Confini Mistici. Tali domini hanno una durata limitata, e

tendono a dissolversi da soli. Normalmente comprendono solo una tenuta o un maniero, forse con un terreno intorno. Sebbene il lord di quel dominio non abbia, probabilmente, un potere paragonabile a quello degli altri lord, è comunque il padrone assoluto della sua prigione. Anche da un dominio così debole, la fuga può essere un grosso problema.

Le creature buone o neutrali di grande potere non sembrano provocare la creazione di un dominio. Ogni lord di Ravenloft è malvagio. La forza della personalità sembra essere più importante del semplice potere fisico. Un uomo normale con grande odio e avidità può controllare un grande dominio, mentre un vampiro con una debole volontà può vagare senza possederne uno.

Come DM, quando progetti un'avventura a Ravenloft, potresti decidere di creare un nuovo dominio per i tuoi giocatori. Ricorda che nuovi domini permanenti sono molto rari, specialmente all'interno del Core. Solo un personaggio con grande forza di volontà o con forti emozioni può far salire una terra intorno a se e farla crescere. I lord sono creature passionali guidate dal rimorso, dalla sete di potere o da un'insaziabile sete di vendetta. Come detto in precedenza, possono ottenere grandi poteri dalla terra, ma soffriranno ancora per la sua maledizione. Il Capitolo XIII di questo libro fornisce esempi dei poteri e dei tormenti assegnati a ogni lord.

Guerra e Distruzione

Il semipiano rende molto difficile distruggere un lord, ma non è impossibile. Quando un lord viene distrutto, il dominio diventa instabile. Se un'altra forza maligna si trova nel dominio, ed è abbastanza potente, ne assume semplicemente il controllo. Normalmente questa forza deve trovarsi nel semipiano da qualche tempo ed aver attratto l'attenzione del semipiano. In questo modo, alcuni domini sono rimasti sotto il controllo di intere famiglie, di generazione in generazione. Se nessuna personalità assume il controllo del dominio, la terra può dissolversi lentamente dentro ai Confini Mistici, cambiare e diventare parte di un dominio confinante, ingrandendo così la prigione di un altro lord.

Una volta che un dominio è stato creato, non può essere alterato o rimosso a meno che qualche cosa distrugga o sconfigga il lord al potere. Se una piccola creatura maligna stabilisce un minuscolo dominio, la più potente vampira di Ravenloft è soggetta alle sue regole mentre si trova entro i suoi confini. Naturalmente, può uccidere o trasformare il piccolo lord. Se il semipiano risponde alla vampira e fa di lei un lord, il dominio può adattarsi alla sua nuova signora. Nella maggior parte dei casi, un nuovo dominio rimpiazzerà semplicemente quello che lei ha distrutto.

La guerra è rara ma non sconosciuta a Ravenloft. Anche se i lord non possano lasciare i loro domini, i loro sudditi non hanno questo impedimento. Un lord può decidere di iniziare una guerra per controllare indirettamente un altro territorio, o solo per creare miseria e dolore. Queste guerre non hanno molto

successo. Un lord ha un grande potere, non solo sulla sua terra, ma anche sulle creature che vi abitano e su quelle che vi entrano. Un esercito invasore può, rapidamente, diventare parte dell'esercito del dominio che intendeva conquistare.

Potenti forze maligne, diverse dai lord, iniziano facilmente delle guerre a Ravenloft. Questo tipo di guerra viene combattuta nell'ombra, normalmente, usando l'intrigo al posto della forza degli eserciti. Così, un potente ladro potrebbe uccidere un lord regnante e impadronirsi della sua terra. La terra potrebbero rispondere alla nuova personalità. Probabilmente, cambierà la sua natura e forse le sue dimensioni, ma non si estenderà mai sul territorio di altri domini.

Lasciare Ravenloft

È difficile fuggire da Ravenloft. Esistono nel semipiano pochi portali che permettano di rientrare nel primo piano materiale. Sono rari quanto i portali a senso unico che conducono dentro Ravenloft. Anche alcuni oggetti magici possono trasportare creature fuori dal semipiano. In casi molto rari, un grande potere potrebbe rimuovere creature o personaggi dal semipiano della paura e condurli su mondi più sicuri.

I portali, a Ravenloft, hanno una forma cava e scintillante - un circolo, un rettangolo o una forma amorfa per esempio. Molti si aprono solo una volta e poi svaniscono per sempre. Anche i portali permanenti non rimarranno aperti indefinitamente. Ogni portale deve essere azionato da qualche evento (vedi sotto). Quando vengono azionati, rimangono aperti per 2d6 round. Durante questo periodo, possono trasportare nel primo piano materiale chiunque vi passi attraverso. La destinazione può essere incerta, ma ai viaggiatori che li trovano raramente interessa.

La tabella che segue elenca alcuni avvenimenti che comunemente provocano l'apertura di un portale.

Eventi che aprono i portali

- 1 Una data particolare del calendario
- 2 Fase della luna
- 3 Allineamento delle stelle
- 4 Un dono di sangue
- 5 Distruzione di una particolare creatura
- 6 Distruzione di un oggetto magico particolare
- 7 Togliere una maledizione
- 8 Per volontà del lord di un dominio
- 9 Esecuzione di un rituale
- 10 Scelta del DM

Altri avvenimenti più complessi possono provocare l'apertura di un portale. Gli esempi includono avvenimenti storici. Per esempio, un portale potrebbe aprirsi "quando la Torre di Talus cadrà", quando i gemelli Muldar saranno riuniti", oppure "quando una figlia di Tanic camminerà sull'arcobaleno". Avvenimenti più complessi potrebbero richiedere che si verificino più avvenimenti semplici. Per esempio, un portale si potrebbe aprire solo quando un personaggio distrugge una certa creatura durante la

mezzaluna. Mentre stai progettando un'avventura, l'evento che aziona un portale dovrebbe adattarsi alla trama. La fuga da Ravenloft riempie la maggior parte di alcune avventure, così che l'apertura di un portale dovrebbe essere una cosa complessa e interessante. Una trama comune consiste nel progettare due portali per un'avventura. I personaggi attraversano il primo per errore o per caso, e osservano con orrore il passaggio che si chiude dietro di loro. Poi devono trovare l'altra via di fuga.

Capitolo III: Cambiamenti nei personaggi

A Ravenloft possono entrare personaggi di ogni classe, allineamento e razza. L'ingresso è aperto a tutti. Però, la terra non ignora le caratteristiche di un individuo. Le nebbie, quando avvolgono un gruppo di avventurieri, sembrano avvertire la vera essenza di ogni nuovo ospite. Quando questa essenza è spiacevole, la terra la modifica, mutando un'abilità offensiva qui, un potere lì. Nella maggior parte dei casi, gli effetti sono marginali e temporanei, e durano fino a che i personaggi rimangono a Ravenloft. Per altri, i cambiamenti sono drammatici. Questi personaggi, anche se tentano di farsi ignorare dalla terra, possono trovarsi intrappolati a Ravenloft per sempre.

Questo capitolo spiega come le terre oscure modificano i personaggi di determinate classi, razze o allineamenti.

Guerrieri

Le "innaturali" leggi di Ravenloft non modificano la maggior parte dei guerrieri. I Guerrieri non subiscono nessun cambiamento alle loro abilità o alla personalità. Invece, ranger e paladini non sfuggono alle forze di questo reame così facilmente.

Paladini

Per loro natura, i paladini possono individuare il male entro 18 metri se concentrano la propria mente in una direzione. Nel momento in cui questi proverbiali "cavalieri senza macchia" entrano nelle Nebbie, l'abilità cambia. Dentro Ravenloft, nessuno può individuare il male magicamente - sia lanciando un incantesimo o grazie a una abilità naturale. Come ogni personaggio che tenta di individuare il male, il paladino non percepisce nessun indizio di male, bene o neutralità. Invece, capisce se il personaggio è "caotico" o "non-caotico". Inoltre, l'oggetto dell'indagine può fare un TS contro Incantesimi per nascondere questa informazione.

La naturale immunità del paladino alle malattie non lo protegge dalle malattie magiche. La licanropia, il contatto con una mummia e ogni afflizione provocata da un incantesimo sono tutte malattie magiche. Ugualmente, la sua abilità di curare le malattie si applica solo a quelle malattie che hanno una origine naturale. Il normale bonus di +2 ai TS del paladino si applica ai suoi TS contro le malattie di origine magica.

I paladini sono protetti dal male da una aura che li circonda in ogni momento. L'aura ha un raggio di 3 metri. Questo dono naturale è diverso dall'incantesimo *Protezione dal Male*. L'aura infligge solo una penalità di -1 ai tiri per colpire di creature malvage entro il suo raggio d'azione. Le creature malvage possono individuare l'aura e la sua sorgente senza doversi entrare. A parità di condizioni, sceglieranno di attaccare un'altra creatura al posto del paladino. Se il paladino è il bersaglio più logico, delle creature intelligenti non esiteranno ad attaccare.

I paladini sono come sale su una ferita aperta, sono impossibili da ignorare. Nel momento in cui uno di questi benefattori entra in un dominio, il lord del dominio lo saprà, perché l'aura del paladino disturba il tessuto stesso della terra. Il lord conosce sempre la generica posizione di ogni paladino all'interno del suo dominio. (Come regola di massima, si può presumere che il lord conosca la posizione del paladino con una approssimazione di un miglio.) Se il paladino trasporta una Spada Sacra, la possibilità del lord di individuarlo aumenta. (In generale, il lord può conoscere la posizione del paladino con una Spada Sacra con una approssimazione di 100 metri.)

I preti e i paladini sono i soli personaggi che possono scacciare i Non-Morti. Entrambe le classi scopriranno che la loro abilità cambia a Ravenloft. Leggi il paragrafo sui preti per i dettagli.

Ranger

I Ranger godono di una naturale empatia con gli animali e sono dei bravi artigiani. Queste abilità funzionano normalmente (come spiegato nel MdG e nel MDM di *AD&D 2a Edizione*), a meno che non entrino in conflitto con le leggi del dominio. (Le leggi di un dominio hanno sempre la precedenza sui poteri individuali di un PG.) In alcuni domini, gli animali non possono essere addestrati. In altri, alcuni animali, o anche tutti, obbediscono solo al lord del dominio. Per esempio, tutti i lupi a Barovia obbediscono a Strahd. In questo caso, il ranger non saprà di non poter influenzare i lupi fino a che non tenterà di farlo. Strahd, a cui piacciono gli inganni, potrebbe far credere al ranger di poter controllare i lupi, solo per sorprenderlo in seguito.

Se il ranger ha degli animali o delle creature incantate che lo seguono, queste potrebbero non rimanere con lui. Queste creature sono soggette alle leggi del dominio che stanno attraversando. Per esempio, se un fedele lupo accompagna un ranger a Barovia, il lupo diventerà un servo di Strahd. A meno che le regole non dicano diversamente, l'animale non smetterà di essere leale al ranger. Non vorrà attaccare il ranger o i suoi amici. Al contrario, l'animale probabilmente scapperà per risolvere il conflitto di lealtà. Un simile animale non rimarrà mai lontano dal gruppo. La creatura seguirà di nascosto ogni movimento del gruppo, sia attratta che respinta dal suo vero padrone. Questo situazione può fornire una meravigliosa diversione. Gli avventurieri, già sulle spine, sentiranno fruscii nelle vicinanze durante la notte. È un mostro che si prepara a attaccarli, o solo l'animale del ranger?

In alcune occasioni, l'animale del ranger potrebbe essere usato contro il ranger. Una creatura incantata potrebbe tormentare villaggi o PNG. Potenze maligne potrebbero comandare alla creatura di attaccare direttamente il gruppo del ranger. Se il potere è intenso, la creatura non può fare altro che obbedire.

Quando il ranger lascia il dominio, l'animale tenderà di seguirlo - se è ancora vivo e non ha ricevuto ordini contrari. Una volta fuori del dominio, la creatura ritornerà al suo normale comportamento. Ricordando le proprie azioni, una creatura intelligente potrebbe essere temporaneamente depressa o eccezionalmente sottomessa.

Maghi

Il famiglio di un mago non si sottomette automaticamente alla volontà dei lord di Ravenloft. Diversamente dai seguaci dei ranger, il famiglio di un mago è, virtualmente, una parte del mago. I due sono collegati empaticamente e fisicamente. Questa profonda unione protegge il famiglio dal controllo di forze esterne.

Per lo più, Ravenloft sembra ignorare i maghi fino a che questi non tentano di usare i loro incantesimi. Parecchi incantesimi e oggetti magici hanno dei nuovi

sorprendenti effetti. Leggi il capitolo dedicato alla magia per maggiori informazioni. I maghi non soffrono nessun altro effetto negativo quando si avventurano a Ravenloft - nessuno che danneggia solo loro, naturalmente.

Prete

Scacciare i Non-Morti è una delle più apprezzate abilità dei preti. Però, è un'abilità che disturba i poteri oscuri di Ravenloft. Di conseguenza, i Non-Morti sono più difficili da scacciare a Ravenloft, che negli altri mondi. Per esempio, un mostro con 5 DV a Ravenloft può essere scacciato come un mostro di 6 DV in un altro mondo. Nessun tentativo ha automaticamente successo. Usa la tabella che segue per risolvere un tentativo di scacciare i Non-Morti a Ravenloft. Le regole per scacciare i Non-Morti sono le stesse descritte nel *Manuale del Giocatore*.

SCACCIARE I NON-MORTI												
Livello del prete	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Tipo o Livello di Non-Morto												
Scheletro o 1 DV	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*	1*	1*
Zombi	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*	1*
Ghoul o 2 DV	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*
Ombra o 3-4 DV	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*
Wight o 5 DV		20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*
Ghast			20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*
Wraith o 6 DV				20	19	16	13	10	7	4	1	1
Mummia o 7 DV					20	19	16	13	10	7	4	1
Spettro o 8 DV						20	19	16	13	10	7	4
Vampiro o 9 DV							20	19	16	13	10	7
Fantasma o 10 DV								20	19	16	13	10
Lich o 11 DV									20	19	16	13
Speciale										20	19	16

*La creatura non-morta è distrutta se non può fuggire alla massima velocità o nascondersi alla vista del prete

All'aumentare del male che circonda i Non-Morti, la capacità del prete di scacciarli diminuisce. Le terre di Ravenloft sono cosparse di ricettacoli del male. Questi luoghi, sono così folli che i preti soffrono penalità da -1 a -4 quando scacciano i Non-Morti. Anche in zone relativamente normali, la presenza di un lord riduce le capacità del prete. Nella maggior parte dei domini, quando il lord si trova entro 100 metri dai suoi Non-Morti, i preti soffrono una penalità di -2 quando tentano di scacciarli. Non c'è pietà per i preti che usino i loro poteri dove la terra e il suo signore agiscono simultaneamente contro di lui: le penalità sono cumulative.

Anche senza tali penalità, i Non-Morti di Ravenloft sono spesso più difficili da scacciare di quando i loro dadi vita possano indicare. Per esempio, gli Strahd Zombi sono insolitamente aggressivi, adatti a un signore di tale potenza. Alcuni mostri non possono essere scacciati dai preti. Per esempio, se un prete del 5

Livello tenta di scacciare una mummia, ha bisogno di un 20. Un modificatore extra di -2 provocato da una costruzione stregata (uno di questi "ricettacoli" del male) renderebbe impossibile al prete scacciare anche una Wraith o un Ghast.

Normalmente i preti si dividono in due generi: quelli che adorano un phanteon di dei e nessuno in particolare, e quelli che sono devoti a una particolare divinità. I druidi appartengono a questo secondo gruppo; essi adorano una divinità della foresta o della natura. A qualsiasi di questi due gruppi appartenga, il prete ottiene i suoi incantesimi con la preghiera. Una divinità risponde alle sue preghiere e gli fornisce gli incantesimi. Sfortunatamente le linee di comunicazione tra i preti e le loro divinità sono in qualche modo disturbate a Ravenloft. Il risultato di qualsiasi incantesimo può essere alterato. Controlla il capitolo sulla magia per le maggiori informazioni.

I preti devoti a una specifica divinità normalmente godono di un qualche tipo di abilità speciale. Le abilità che imitano un incantesimo che funziona diversamente a Ravenloft, anche l'abilità funziona in maniera diversa. (Segui la descrizione dell'incantesimo modificato.) Altrimenti, il DM deve determinare in anticipo quali sono - se ci sono - gli effetti negativi che il prete soffre. Tieni a mente che le leggi di Ravenloft e del dominio hanno la precedenza su qualsiasi abilità di ogni personaggio giocante.

Regole opzionali: Come i paladini, dei potenti preti di allineamento Legale-Buono potrebbero innescare un qualche tipo di "allarme" che informi il lord del dominio della loro presenza e posizione approssimativa. Nel caso del paladino, è il suo allineamento estremamente forte a farlo notare dal lord. Come DM puoi decidere che un prete devoto a una divinità con un allineamento Legale-Buono estremamente forte innesca l'allarme per lo stesso motivo.

Ladri

Le leggi di Ravenloft lasciano i Vagabondi praticamente immutati. I ladri non soffrono nessuna alterazione; le loro abilità sono le stesse descritte dalle regole di *AD&D 2a Edizione*. I bardi soffrono una restrizione minore: essi non possono "conoscere un po' di ogni cosa" di Ravenloft. A meno che essi non vi vivano e viaggino per più di un anno, non c'è nessuna ragione per la quale debbano comprendere la gente, i luoghi o le cose. Naturalmente ogni incantesimo che un bardo può lanciare è soggetto alle modifiche descritte da questo libro.

Razze non umane

La maggioranza degli abitanti di Ravenloft sono umani - almeno sembrano umani. Halfling, nani e le altre razze non umane sono rare. Anche i lord tendono a essere più o meno simili all'*Homo Sapiens*. Naturalmente vi sono delle eccezioni, e degli avventurieri, inevitabilmente, attraverseranno un dominio o due dove gli abitanti non sono umani.

I personaggi non umani normalmente attraggono l'attenzione. In casi estremi, potrebbero essere assaliti da una folla che li vuole linciare. La Tabella degli Incontri di *AD&D* elenca una serie di reazioni, da "fugge" o "amichevole" a "ostile". (Vedi Tabella 59 del MDM.) Quando si sta usando la Tabella degli Incontri, abbassa la reazione di una categoria, in modo da tenere conto della reazione negativa verso i non umani. (Per esempio "cauto" diventerebbe "minaccioso".) Questo significa che un tiro per la reazione non sarà mai "amichevole" quando è presente un non umano.

Comunque, la reazione verso queste razze "aliene" potrà essere amichevole, in alcuni casi. Un non umano che fa uno sforzo eccezionale per provare la propria lealtà potrebbe ottenere la fiducia dei nativi di Ravenloft. Una volta che si è stabilita un po' di fiducia, i nativi potrebbero permettersi di essere amichevoli.

Un non umano che tenta di impressionare i nativi con i suoi tremendi poteri potrebbe trovare la cosa controproducente. Se rivela i propri poteri, le probabilità di base che gli PNG siano impauriti sono del 50%. Come DM puoi applicare i modificatori che ritieni più adatti. Per esempio, se un mago elfo lancia una *Palla di Fuoco* su una costruzione abbandonata, il modificatore dovrebbe essere severo. La maggior parte degli PNG avranno paura di lui, e penseranno che nessuna casa è al sicuro dalla distruzione, logicamente nemmeno la loro.

Se basi le reazioni degli PNG sul Carisma di un personaggio, considera un non umano come se avesse un Carisma inferiore di 3 punti rispetto a un umano. Se la descrizione di un dominio indica che non ci sono problemi nei rapporti verso i non umani, allora ignora questo modificatore. Ricorda che tali regole si applicano solo alla reazione iniziale. Il gioco determinerà come gli PNG reagiranno nel lungo periodo.

Un semplice travestimento eviterà la maggior parte di questi problemi. Gli abitanti di Ravenloft raramente vedono dei non umani. Non si aspettano di vederne e soprattutto non vogliono vederli. Così, a meno che non abbiano un buon motivo di per credere altrimenti, preferiranno credere che una persona è umana. Gli abitanti di Ravenloft, però, sono sospettosi. Nel momento in cui un non umano inizia a scuotere le loro false convinzioni su di lui, non avranno più certezze.

Elfi: I personaggi elfi, normalmente godono di una resistenza del 90% agli incantesimi *Sonno* e *Charme*. Contro uno dei potenti nativi di Ravenloft questa resistenza diminuisce. La riduzione dipende dalla potenza di chi lancia l'incantesimo e dalla forza del suo legame con il la terra. Un lord tipico riduce la resistenza di un elfo a appena il 50%.

Il Bene e il Male

In molti modi, la terra di Ravenloft agisce come un organismo pensante - e forse anche vivente. I personaggi con una forza di volontà, o un allineamento, estremamente forte attraggono l'attenzione della terra. La maggior parte dei PC viaggerà attraverso Ravenloft senza essere, praticamente, notata. Solo un personaggio con le convinzioni di un paladino potrebbe attrarre la sua attenzione. Questo personaggio viene notato perché la sua bontà danneggia il tessuto della terra. Il male, viceversa, è la sostanza di cui la terra si nutre.

Ironicamente, i PC malvagi (Malvagio) si trovano in grande pericolo a Ravenloft. Come DM, dovresti osservare ogni PC cautamente. Se le sue azioni sono completamente e fortemente malvage e la sua personalità non ha possibilità di redenzione, allora la terra gli risponderà. La sezione seguente spiega come.

I Power Check

Ravenloft reagisce al male. Lo incoraggia, perché quando il male è forte allora la terra può intrappolarlo per sempre. Questo potrebbe succedere a un PC.

AD&D è progettato per eroi, ma a dispetto di ciò, ci sono delle persone che insistono a giocare in maniera opposta. Questi giocatori, se non agiscono con cautela, potrebbero scoprire che i loro personaggi stanno gradualmente sfuggendo al loro controllo.

Un PC che commetta intenzionalmente un atto di malvagità (o volontariamente si ponga dalla parte delle forze male), può essere costretto a fare un Power Check. (Alcuni PNG potrebbero essere soggetti a questo check, a discrezione del DM.) In breve, un check riuscito significa che i poteri di Ravenloft hanno notato il personaggio e hanno deciso di dimostrargli la loro approvazione. Per provocare un Power Check, il personaggio deve avere l'intenzione di fare qualche cosa di veramente malvagio, e deve riuscire a farlo. Incidenti con conseguenze mortali e simili non contano.

Normalmente le azioni commesse da un PC per il proprio benessere e la propria sicurezza non implicano un intento malvagio. Per esempio, Heinrich il PC è intrappolato nella prigione del villaggio, in attesa della tortura o peggio. Heinrich tenta di scappare. Mentre lo sta facendo si accorge che deve uccidere una delle guardie per riuscire nell'impresa. Questo non è ammirabile, e potrebbe costare al personaggio dei punti esperienza, ma è troppo grigio per eccitare i poteri di Ravenloft. Comunque, se Heinrich tortura deliberatamente la guardia - anche per ottenere delle informazioni - commette intenzionalmente una azione malvagia. Il DM potrebbe chiedere un Ravenloft Power Check.

Un normale Ravenloft Power Check si decide con i dadi percentuali. Se il risultato è 100, gli strani poteri del semipiano rispondono automaticamente. Come DM puoi aumentare la possibilità che questo avvenga se l'azione lo richiede. Se l'atto è completamente e profondamente malvagio la possibilità che i poteri reagiscano è, almeno, del 5%. Il Power Check serve per aiutare il DM a mettere in guardia i giocatori che stanno per oltrepassare i limiti. Assegna le possibilità che ritieni necessarie. In generale, comunque, le possibilità non dovrebbero superare il 10% per i PC.

Se gli oscuri poteri di Ravenloft reagiscono, la risposta varierà dal Livello Uno (il più debole) al Livello Sei (il più forte). Ogni livello è spiegato completamente di seguito. Per ogni reazione successiva, la risposta salirà di un livello. Il Livello Sei è quello finale: la terra garantisce al personaggio un dominio e fa di lui un lord. Se questo avviene a un PC, i suoi giorni di avventuriero sono terminati. Il giocatore deve dare il suo personaggio al DM. Il personaggio diventa un PNG - un avversario totalmente malvagio contro cui tutti i giocatori adesso devono combattere.

Ogni risposta è come una lama a doppio taglio, perché implica sia una ricompensa che una punizione. Le ricompense si applicano solo finché il personaggio si trova a Ravenloft. Le punizioni, invece, seguono il personaggio anche quando si trova su altri mondi, anche se possono diminuire con il tempo e con le buone azioni.

In generale le risposte avvengono un livello alla volta. Comunque, se le azioni del personaggio sono incredibilmente malvagie e orride, i poteri potrebbero garantirti due risposte invece di una (Livello Due e Tre per esempio.) I risultati sono cumulativi. Un personaggio che raggiunge il Livello Sei mantiene le ricompense e le punizioni di ogni livello precedente.

Livello Uno: La Seduzione

Ricompense: Per sedurre il personaggio e farlo cadere in proprio potere, i poteri oscuri danno una piccola ricompensa al personaggio. La lista che segue include alcune ricompense possibili. Un asterisco indica che la ricompensa può anche essere considerata come una punizione.

+2 pf permanenti

+1 a una singola abilità (massimo 18)

Si muove alla velocità di 15 se corre a quattro zampe*

Salta il doppio in altezza e in distanza

Rovina cibo e acqua a contatto una volta al giorno a volontà*

Vede normalmente nelle tenebre normali

+1 al TS contro Paura

+1 al TS contro Malattie

+1 al TS contro Paralisi

Non ha bisogno di mangiare o di bere e non può farlo senza vomitare

Può parlare con un particolare tipo di animale

Ventriloquismo una volta al giorno

Piccoli Artigli, 1-2 pf di danni*

Piccole Zanne, 1-2 pf di danni*

Punizioni: Nello stesso momento in cui un personaggio viene ricompensato, la sua natura malvagia diventa più visibile. Il suo Carisma scende temporaneamente quando gli altri si accorgono del suo cambiamento. Seguono alcune delle possibili punizioni del Livello Uno:

Odore maligno nel raggio di 10' - puzzo di animale, odore zolfo, odore di marcio, di fumo, ecc.

Occhi gialli o rossi

Gli occhi brillano nel buio come quelli di un gatto

Ride come una iena quando teso o eccitato

La voce ha un suono malvagio, basso e sussurrante

Sopracciglia e orecchie a punta

Continuamente nervoso e teso

Ansima continuamente e respira pesantemente

Abbaia la prima volta che vede la luna

Mangia sempre carne cruda, almeno una volta al giorno

Deve mangiare delle ossa almeno una volta al giorno

Stropiccia in continuazione qualche cosa - carta, vestiti, ecc.

Il sorriso del personaggio appare crudele e malvagio

Ferite aperte su mani e braccia

Lingua biforcuta

Pupille come quelle dei gatti

Capelli bianchi e aggrovigliati

Sei dita in ogni mano

Perde la vista dei colori

Livello Due: L'Invito

Ricompense: La seguente è una lista parziale. Se la ricompensa è un oggetto magico minore, l'oggetto tenderà a essere orribile e malvagio. I poteri di Ravenloft non ricompenseranno mai un'azione malvagia con qualche cosa di buono, ma è possibile una ricompensa neutrale. Le ricompense marcate con un asterisco potrebbero contare anche come punizioni (a scelta del DM).

Oggetto magico minore

+4 pf permanenti

+2 a una singola abilità (massimo di 18)

Il velocità raddoppia muovendosi a quattro zampe*

Il contatto rovina sempre il cibo e l'acqua*

Causa Malattie una volta al giorno*

Artigli che possono infliggere 1-4 pf*

Zanne che possono infliggere 1-4 pf*

Soffia una *Nube Maleodorante* nel raggio di 10', una volta al giorno

+2 ai TS contro fuoco o freddo

Sputa del veleno che diventa inerte dopo un turno

Individuazione dell'Invisibile una volta al giorno

Individuazione del Magico una volta al giorno

Parlare con i Non-Morti una volta al giorno

Alterare i Fuochi Normali una volta al giorno

Mani Brucianti una volta al giorno

Charme una volta al giorno

Tocco Gelido una volta al giorno

Caduta Morbida una volta al giorno

Ipnatismo una volta al giorno

Scossa Elettrica una volta al giorno

Movimenti da Ragno una volta al giorno

Punizioni: Queste punizioni causano un cambiamento nell'apparenza fisica che impossibile da ignorare. Il personaggio può subire uno o più di questi cambiamenti:

Il collo si allunga di 30 cm

Una pelliccia o scaglie ricoprono il corpo e incorniciano il viso

Cresce una coda lunga 90 cm

I piedi diventano come le zampe di animale (un uccello, un rettile, ecc.)

Il viso diventa simile a quello di un particolare animale

Le dita della mano sinistra diventano dei tentacoli

Gli occhi si sciolgono e lasciano le orbite vuote, ma il personaggio vede ancora normalmente

Piccole corna crescono sulla testa e possono causare 1-2 pf

Gobba sulla schiena, le abilità di combattimento non vengono modificate

Ali di pelle rudimentali

Deve bere sangue una volta al giorno

Deve danneggiare qualche cosa una volta al giorno

La voce suona completamente inumana

Accecato dalla normale luce del giorno

Deve mangiare pietre e immondizia una volta al giorno

Livello Tre: Il Tocco delle Tenebre

Ricompense: Il personaggio riceve una abilità minore - normalmente un incantesimo che diventa una abilità naturale.

Guadagna un livello di esperienza

Il soffio può creare *Buio nel raggio di 4,5 m* tre volte al giorno

Raggio che Indebolisce proveniente dagli occhi per 3 volte al giorno

Risata Incontenibile di Tasha a contatto per tre volte al giorno

Il bere sangue incrementa la forza di 1d4+2 punti per 10 round

Dei mostri malvagi di 2 DV o meno diventano compagni del personaggio

Piegare il Legno a contatto per tre volte al giorno

Punizioni: Un piccolo cambiamento fisico accompagna la ricompensa. Per esempio, un personaggio che può *Piegare il Legno* avrà delle mani di colore marrone scuro e unghie nere e ricurve. Un personaggio che beve sangue potrebbe avere le zanne e gli occhi rossi mentre la sua forza è aumentata. E alcuni che acquisiscono un compagno mostruoso potrebbero iniziare a assomigliare un po' a quella creatura. (Il padrone e il suo animale spesso non si assomigliano?)

Il temperamento del personaggio diventa vizioso e vile ed egli ne ha uno scarso controllo. Ogni volta che qualcuno si oppone al conseguimento anche della più insignificante meta del personaggio, il personaggio deve fare un TS contro Incantesimi. Se fallisce sfogherà la sua rabbia sulla persona più debole a portata di mano per un round. Il personaggio potrebbe sia attaccarla che giocare un brutto tiro. Per esempio, una barista dice a Berthold che non può servirgli ancora da bere. Lei ha contrastato un suo desiderio. Lui fallisce il suo TS. Prima che possa controllarsi, si alza in piedi e la colpisce con uno schiaffo in un momento di rabbia. Naturalmente, gli amici della barista non saranno molto contenti.

Livello Quattro: L'Abbraccio

Ricompense: Il personaggio riceve un nuovo potere o una nuova abilità - sia la capacità di resistere alla magia o una abilità che imita un incantesimo.

+4 a tutti gli attacchi che cercano di controllare la mente

Lancia ragnatele dalle mani

Rianimare i Morti a contatto una volta al giorno

Avvelena cibo e acqua a contatto

Invisibilità tre volte al giorno

Vola a volontà

Giara Magica con lo sguardo una volta al giorno

Risucchia un livello a contatto

Può cambiare la propria forma in un'altra (una sola) a volontà

Controlla i Non-Morti a volontà

E' necessario l'argento o delle armi magiche per colpirlo

Incuti Paura tre volte al giorno

Immune al fuoco, o immune al freddo

Punizioni: L'apparenza fisica del personaggio cambia in modo da riflettere le sue nuove abilità. Per esempio, un personaggio che può lanciare ragnatele dalle mani potrebbe avere delle mani che assomigliano a due ragni che penzolano dai suoi polsi.

In aggiunta, il personaggio inizia a perdere il controllo sulle proprie azioni per periodi di tempo più lunghi. Quando si trova di fronte a un oggetto di grande potere o di grande bellezza, il personaggio deve fare un TS contro Incantesimi per resistere al desiderio di impossessarsene. (Il desiderio di vincere la devozione di una persona carismatica potrebbe essere ugualmente forte.) Quando il TS fallisce, il personaggio perde il suo autocontrollo per 2d6 round. Se è un PC, il DM lo controlla temporaneamente. Durante questo tempo, il personaggio è ossessionato dal raggiungimento dei propri desideri. Farà qualsiasi cosa in suo potere per ottenere quello che vuole. Se questo gli viene impedito, deve fare un TS contro Incantesimi o attaccherà chiunque gli sia vicino e abbia la minore capacità di difendersi.

Livello Cinque: Creatura di Ravenloft

Con ogni precedente risposta, Ravenloft ha garantito al personaggio quello che sembra più desiderare: il potere. Ravenloft inoltre ha cambiato le sue apparenze in maniera che riflettano la sua malvagità. Al Livello Cinque, i misteriosi poteri di Ravenloft compiono, logicamente, il passo successivo: il personaggio diviene una creatura di Ravenloft. Potrebbe avere una nuova "personalità", ma nella

maggior parte dei casi non è più umano. Perde il controllo delle sue azioni per giorni o anche per settimane intere. Potrebbe subire dei cambiamenti fisici permanenti (come per un vampiro) o solo cambiamenti temporanei (come un licanthropo). Se il suo corpo non cambia, la sua mente si divide in due personalità - una delle quali oscura e malvagia. Quando il lato oscuro prende il controllo, lo mantiene per 2d6 giorni. Il DM controlla sempre il "lato oscuro" di un personaggio.

Livello Sei: Signore di un Dominio

A questo livello, un personaggio ha deciso di appartenere per sempre a Ravenloft. La prossima volta che il personaggio attraverserà le Nebbie, la terra reagirà, e creerà un minuscolo dominio per lui, non più largo di due miglia. (Molto spesso una semplice dimora e un campo.) A scelta del DM, il nuovo dominio può confinare con degli altri domini o fluttuare separato dagli altri.

Nessun PC può essere un Lord. Il personaggio diventerà un PNG controllato dal DM. Come tutti gli altri Lord di Ravenloft, il personaggio non può lasciare il suo dominio, ha un enorme potere sul proprio piccolo reame, ma soffre una dolorosa maledizione, impostagli dai Poteri di Ravenloft. (Vedi Cap. VI "Maledizioni" per maggiori dettagli.) Come DM devi fare in maniera che la maledizione e i nuovi poteri del lord si adattino alla situazione. Utilizza i lord degli altri domini come modello.

Capitolo IV: Fear e Horror Check

Seduti intorno al tavolo, tirando dadi e mangiando patatine, per i giocatori è facile dire "Attraverso il gruppo di Zombi con le braccia che si dimenano". Sarebbe completamente diverso farlo veramente. Le regole che seguono aiutano gli intrepidi giocatori a decidere realisticamente come i loro personaggi reagiscono all'orrore.

La Paura e l'Orrore

Quando un personaggio si trova di fronte a cose che un uomo normale non vorrebbe mai incontrare, due controlli alle sue reazioni intervengono nel gioco: paura e orrore (fear e horror). In superficie le emozioni sembrano simili. In entrambi i casi, la mente viene un po' sconvolta, e il panico non è diverso. Nei termini di gioco di Ravenloft, però, paura e orrore indicano due distinte reazioni.

La paura è la risposta a un minaccia fisica immediata - normalmente portata da una creatura. Il personaggio si trova di fronte a una forza maligna che chiaramente può ferirlo e probabilmente vuole ferirlo *adesso*.

L'orrore, d'altro canto, implica una certa quantità di repulsione e angoscia. Alcune volte è causato dalla comprensione di qualche orrida verità o possibilità. Normalmente è provocato dalla vista di una scena. Il personaggio vede qualche cosa completamente contrario a quello che crede dovrebbe essere il mondo (anche se l'esperienza gli ha fatto constatare il contrario). Per esempio, un ragazzo spii una donna che, sulla sponda di uno stagno nel bosco, stia togliendosi i vestiti come per fare un bagno; poi la vede togliersi la testa. Il ragazzo non è di fronte a un pericolo immediato, ma probabilmente proverà dell'orrore.

Fear Check

Quando fare un Fear Check: Un personaggio deve fare un Fear Check quando si trova di fronte a qualcuno (o a qualche cosa) che lo minaccia con un potere o una forza capace di sopraffarlo. La vittima deve sapere, sospettare o credere che il nemico è più forte di lei. Il pericolo deve essere imminente, e la minaccia deve essere attiva. (Un pozzo senza fondo è mortale, ma normalmente non richiede un Fear Check.)

Come regola generale, i seguenti esempi costituiscono un "pericolo o forza che può sopraffare":

1. Gli DV della minaccia sono più del doppio dei DV totali del gruppo (degli avventurieri che si confrontano con la minaccia).

2. Il danno massimo che la creatura/e può infliggere è sufficiente a uccidere il personaggio più resistente del gruppo in un solo round. (In questo caso "più resistente" significa quello che ha più pf.)

3. Avventurieri che non possono lanciare incantesimi o non dispongono di armi capaci di ferire la creatura (o le creature).

Naturalmente, un personaggio potrebbe solo sopporre che una di queste tre condizioni è vera. Se i

personaggi non sospettano di trovarsi di fronte a una minaccia più forte di loro, il DM deve decidere se un Fear Check è giustificato. Quello che i personaggi credono è più importante della verità. Se i personaggi non conoscono il pericolo, non devono fare un Fear Check, anche se il pericolo è reale. Ugualmente, una potente illusione potrebbe richiedere un Fear Check, anche se il pericolo è falso. In questi casi, la grandezza e l'apparenza del mostro sono più importanti dei suoi reali poteri.

Usa i Fear Check cautamente, si suppone che i PC siano tra i più duri avventurieri. Essi dovrebbero essere capaci di fronteggiare alcuni mostri senza dovere controllare la propria paura, se hanno una ragionevole possibilità di sopravvivere. Quando i giocatori pensano che praticamente ogni possibilità di sopravvivenza è persa, allora fai un Fear Check. Ciò non significa che i giocatori abbiano ragione, ma solo che lo pensano.

Ogni oggetto o incantesimo che impedisca a una creatura o a una minaccia di ferire un PC rende inutile un Fear Check. *Olio e Armatura dell'Etereità* sono dei buoni esempi. (Vedi la descrizione di questi oggetti nel capitolo degli oggetti magici.) Un incantesimo *Emozione* lanciato prima di un incontro può instillare coraggio, rendere inutile il Fear Check e garantire i bonus del incantesimo.

Come fare un Fear Check: Un Fear Check è un TS contro Paralisi. Si utilizza questo TS perché la paura è un attacco alla mente della vittima che ha bisogno di una eccezionale forza di volontà per resistervi. Il modificatore per la Saggiezza (il "Modificatore di Difesa dalla Magia" per Wisdom) si applica sempre, per tenere conto della forza di volontà del personaggio. L'attacco non è di tipo magico e la resistenza alla magia non ha effetto sulla paura naturale.

Incantesimi e oggetti magici possono proteggere i personaggi dalla paura e dare loro fiducia nella loro abilità di sopravvivere. Una magia che offra solo una parziale protezione, o una protezione che non è garantita, aggiunge un bonus di +4 ai TS dei personaggi. Per esempio, *Protezione dal Male - nel raggio di 3 m* non è una magia che garantisce protezione, perché la creatura ha la possibilità di fare un TS per negare l'incantesimo. Indipendentemente dal risultato del TS della creatura, il personaggio deve fare il suo Fear Check con un bonus di +4. Un personaggio che indossi un *Anello di Resistenza al Fuoco* quando si trova di fronte a un Mastino Infernale che soffia fuoco ha il bonus di +4 al suo TS. Quando un incantesimo *Emozione* è usato per ispirare speranza (Hope), il personaggio riceve il bonus descritto dall'incantesimo insieme al bonus di +4.

La tabella seguente elenca dei comuni modificatori per i Fear Check. Come DM, applica quelli che credi più adatti. Normalmente, ogni altro modificatore che influisce sui TS contro Paralisi influisce anche sui Fear Check.

Tabella dei Modificatori ai Fear Check

Incantesimi o oggetti magici che abbiano una specifica utilità contro la minaccia	+4
Amici o famiglia in pericolo	+4
Incontrare la stessa minaccia più di una volta durante lo stesso giorno	+1
Sapere come una simile minaccia è stata sconfitta.	+2
Sconfitti precedentemente da una minaccia simile	-2

Fallire un Fear Check: Quando un personaggio fallisce un Fear Check, è probabile che perda quello che sta impugnando. (Avviene la stessa cosa quando viene influenzato da un incantesimo *Paura*.) La possibilità che questo avvenga è del 60% al primo livello (o a 1 DV). Ogni livello superiore al primo riduce la probabilità del 5%. Quindi al 10° livello, la possibilità che il personaggio lasci cadere qualche cosa è solo del 15%. La percentuale minima è del 10%.

Che lasci cadere qualche cosa oppure no, un personaggio che ha fallito un Fear Check perde il proprio autocontrollo. L'istinto di sopravvivenza prende il sopravvento e il personaggio non ha altra scelta che **SCAPPARE VIA!** Andrà ovunque, pur di allontanarsi da quello che lo minaccia. Se la creatura (o le creature) che lo sta minacciando vince l'iniziativa, riceve un round di attacchi liberi alle spalle. Dopo di ciò, può continuare a attaccare alle spalle il personaggio se riesce a mantenere il passo con la sua vittima. (Ricorda che un mostro deve avere una velocità di movimento doppia rispetto a quella della sua vittima per inseguirla e attaccarla contemporaneamente.) Per evitare scene da cartoni animati, un buon DM dovrebbe evitare che i personaggi vengano uccisi così. Una volta intrappolati, anche dei personaggi impauriti possono combattere.

Quando un personaggio non può scappare, può affrontare la minaccia. Impiegherà un round completo per riprendere il controllo delle proprie facoltà mentali. Dopo di ciò, il personaggio può combattere con una penalità di -2 a tutti i tiri dei dadi, inclusi quelli per colpire e per i danni inflitti. La sua AC, inoltre, è ridotta di 2, a causa della diminuzione delle sue abilità difensive. I maghi e i preti che perdono il controllo a causa della paura, hanno le mani tremanti; gli incantesimi hanno una possibilità del 25% meno il livello del mago o del prete di venire lanciati in maniera errata.

Recuperare il controllo: Quando la causa della paura è scomparsa o non è più una minaccia, il personaggio impaurito riguadagna il proprio autocontrollo nel giro di 1d4 round. Un prete o un mago potrebbero, inoltre, alleviare la paura con delle magie appropriate. Per esempio con gli incantesimi *Scacciapaura*, *Oblio*, *Emozione*. Se i personaggi fronteggiano nuovamente la stessa minaccia, l'incantesimo *Oblio* permetterà un nuovo Fear Check. Il coraggio instillato con un incantesimo *Emozione*, cancellerà semplicemente gli effetti del Fear Check; non fornisce i bonus all'attacco, a meno che il mago non ne lanci un altro dopo aver eliminato la paura.

Horror Check

Come spiegato in precedenza, l'orrore è un'emozione più complessa della semplice paura, dato che implica anche la repulsione, l'angoscia e la ripugnanza oltre ad un senso di terrore. Potrebbe non essere necessario per un personaggio fare un Fear Check alla vista di una potente creatura - specialmente se ne ha affrontate di simili (o che crede simili) già un centinaio di volte. Ma quando vede gli orribili effetti delle azioni di questa creatura sui suoi amici, e improvvisamente comprende la propria vulnerabilità, allora c'è bisogno di un Horror Check.

La cultura e l'educazione determinano quali scene sono considerate orribili da un personaggio. Per esempio, la vista di un cadavere dovrebbe disturbare molto meno un becchino che un qualsiasi altro personaggio. E un druido potrebbe essere più sensibile al morte di un animale rispetto a un allevatore di bestiame. Molti personaggi inesperti potrebbero provare orrore alla sola vista di una creatura non-morta. D'altro canto, se un personaggio ha visto ripetutamente lo stesso tipo di orrore, allora può diventare insensibile ai suoi effetti.

Non ci sono regole semplici per determinare l'orrore (o la paura). Il DM deve decidere quali situazioni sono abbastanza minacciose o terribili da richiedere questo controllo della reazione dei personaggi. Il DM dovrebbe distinguere cautamente tra le coraggiose decisioni dei giocatori e quello che i personaggi sentirebbero veramente. Un giocatore potrebbe domandare "Che cosa c'è di così brutto?" Non permettere che le reazioni dei tuoi giocatori ti distraggano, mettiti nella posizione dei personaggi, non in quella dei giocatori. Vice versa se i giocatori cadono preda dell'orrore, è un buon segno che anche i loro personaggi provano l'orrore.

Come fare un Horror Check: Come per il tiro per la paura, un Horror Check è un TS contro Paralisi. Si applicano i modificatori del risultato dovuti alla Sagesza.

La tabella seguente elenca alcuni comuni modificatori dell'Horror Check. Come DM applica quelli che credi più adatti alla situazione:

Tabella dei Modificatori per l'Horror Check

Personaggi Legale-Buono	-1
Personaggi di ogni allineamento Malvagio	+1
Personaggi conoscono una persona nella scena dell'orrore	-2
Amici o parenti stretti dei personaggi nella scena dell'orrore	-4
Ambienti chiusi	-1
Aree aperte (o uno spazio per correre)	+1

Fallire un Horror Check: Un personaggio che fallisce un Horror Check è stordito per un round; non può muoversi, attaccare, o difendersi. Tira un dado da 6 per scoprire quello che succede in seguito al personaggio. I risultati sono elencati sotto. Nella descrizione di ogni risultato, "la scena dell'orrore" si

riferisce a qualsiasi cosa abbia provocato la reazione di orrore.

Risultati del Fallimento di un Horror Check:

- 1 Avversione
- 2 Revulsione
- 3 Ossessione
- 4 Furia Incontrollabile
- 5 Shock Mentale
- 6 Terrore

1. Avversione. Il personaggio non può sopportare di vedere la causa dell'orrore o di rimanere in uno spazio chiuso con essa. In spazi aperti, deve rimanere a almeno 10 metri di distanza. Ogni volta che volontariamente viola questi limiti, il personaggio è automaticamente terrorizzato. (Viene colto dal panico e scappa; come spiegato in precedenza.) Quando il personaggio viola non intenzionalmente i limiti imposti, ha un round per portarsi fuori dai limiti ed evitare di rimanere terrorizzato. Per esempio, se apre una porta e vede una scena orripilante, può chiudere la porta per evitare di far cadere la sua arma e di fuggire in preda al panico.

L'avversione dura per un mese. Un personaggio che si trovi di fronte a una simile scena durante questo tempo deve evitarla, o rimanere terrorizzato. L'effetto è automatico; il personaggio non deve fare un nuovo Horror Check per la successiva scena.

2. Repulsione. Questa è una versione più potente del risultato precedente. Il personaggio non può guardare o stare vicino a qualche cosa che gli possa ricordare la causa dell'orrore. Per esempio, il testimone di una scena incredibilmente sanguinosa potrebbe provare ripulsa per il vino rosso o per un pezzo di carne cruda. La repulsione dura per un mese.

3. Ossessione. L'orribile esperienza torna in mente al personaggio ogni momento. Di giorno parla continuamente dell'avvenimento. Di notte mormora di esso e non riesce a dormire. Se chiude gli occhi è solo per qualche momento, non sufficiente a riposare e a guarire i pf persi. Ogni notte senza sonno riduce tutti i tiri per il combattimento di -1. Le penalità sono cumulative fino a un massimo di -4. Preti e maghi soffrono una ulteriore penalità, dopo una notte senza sonno non possono memorizzare incantesimi.

Un incantesimo *Sonno* può aiutare parzialmente. Il personaggio non soffre della penalità di -1, ma non recupera i pf persi. Inoltre il riposo ottenuto è sufficiente a permettere a maghi e preti di memorizzare degli incantesimi, il giorno dopo.

Un personaggio "ossessionato" può fare un TS contro Paralisi una volta alla settimana per liberarsi della sua ossessione.

4. Furia Incontrollabile. Il personaggio viene preso da una furia incontrollabile a causa della sua esperienza. Ha il solo desiderio di distruggere la causa del suo orrore. Attaccherà qualsiasi cosa che si trovi sulla sua strada. Guadagna un +2 ai tiri per colpire e per i danni, e il numero di attacchi che può portare è il doppio del normale. Anche se la causa dell'orrore viene

distrutta, il personaggio colto dalla furia continuerà il suo attacco come se così non fosse. Dopo il terzo round può fare un TS contro Paralisi ogni due round (al 4, 6, 8,...). Se riesce nel TS l'attacco di follia del personaggio termina.

La furia perdura per un mese, come un fuoco sotto la cenere che aspetta solo il momento per divampare. In qualsiasi momento il personaggio si trovi di fronte a qualche cosa di simile alla causa dell'orrore durante il mese deve ripetere il suo TS contro Paralisi con una penalità di -2. Se fallisce la furia ritorna a possederlo senza bisogno di determinare il risultato dell'orrore. Se riesce la rabbia scompare.

5. Shock Mentale. Il personaggio rimane stordito per 3 round. Dopo di ciò, può fare un TS contro Paralisi ogni round. Se il primo o il secondo TS hanno successo riacquista il proprio autocontrollo. Se fallisce anche il terzo TS, scivola in uno stato di profondo shock. Personaggi in stato di shock profondo possono fare un TS ogni ora.

L'effetto di uno shock mentale dura per un mese. Durante questo tempo se il personaggio si trova di fronte a qualche cosa di simile a ciò che ha causato l'orrore deve ripetere il TS con una penalità di -2. Se fallisce soffre ancora gli effetti dello shock mentale.

6. Terrorizzato. Il personaggio si comporta come se avesse fallito un Fear Check. Per il mese successivo, se si trova di fronte a qualche cosa di simile alla causa dell'orrore deve fare un TS con una penalità di -2. Se fallisce rimane istantaneamente terrorizzato.

Rimozione dell'orrore. Gli effetti del fallimento di un Horror Check normalmente terminano dopo un mese. Qualche volta però la magia può aiutare a accelerare la guarigione. Per esempio, un incantesimo *Oblio* riuscito potrebbe guarire il personaggio velocemente. Un incantesimo *Emozione* per dare coraggio non servirà a nulla: infatti serve a annullare la paura non l'orrore. Se i personaggi affrontano più volte lo stesso tipo di scena dell'orrore, possono diventare più resistenti all'orrore e quindi rendere inutile la necessità di un Horror Check.

Fear e Horror Check Contemporanei

Alcune situazioni provocano sia orrore che paura. Per esempio, un personaggio che vede un potente avventuriera giacere esangue e pallida tra le braccia di un potente vampiro, potrebbe trovare la scena orribile. Se il vampiro alzasse lo sguardo verso di lui con un ghigno, potrebbe provare anche della paura. Quando sono richiesti sia il Fear Check che l'Horror Check, il giocatore tira prima per l'Horror Check. Se il tiro fallisce allora il Fear Check non è necessario. Se il personaggio riesce nell'Horror Check, allora il giocatore deve fare il Fear Check.

Regole Opzionali

I Fear e gli Horror Check dovrebbero produrre dei risultati credibili. Come DM ti devi sentire libero di

modificare le regole esposte in precedenza in modo da raggiungere questo scopo. Seguono due esempi.

- Se pensi che una scena sia abbastanza rivoltante da stordire i personaggi, ma è inverosimile che i personaggi perdano il controllo dei loro nervi, allora salta il tiro del dado da 6.

- Se un personaggio ha affrontato, in precedenza, con successo una creatura o una scena

rivoltante, allora sarà più facile affrontarla ancora per lui. Ogni Horror o Fear Check superato con successo, per un particolare incontro, dà un bonus di +2 ai personaggi per incontri successivi dello stesso tipo. (I bonus sono cumulativi. Per semplicità tieni conto solo di quelli dell'avventura.)

Capitolo V: Vampiri e Licantropi

In queste pagine sono rivelati i segreti dei vampiri e dei licantropi, due delle più importanti creature di Ravenloft. Entrambi possono essere scambiati per una persona normale, ma al loro interno si nasconde un mostro. Sono creature della notte e delle ombre che si nutrono di sangue e carne umana. Ad alcuni piace la propria condizione, perché da loro un grande potere e libertà. Per gli altri, trasformati contro la loro volontà, l'afflizione è un angosciante forma di schiavitù.

Licantropia

E' il grande errore della luna; viene più vicina alla terra di quanto desideri e rende gli uomini pazzi.

-William Shakespeare
Othello, atto V, scena II

I licantropi sono umani (o umanoidi) che possono assumere la forma di un animale.

I lupi mannari (**Lupo Mannaro**) - uomini che diventano lupi - sono i più comuni. Altri tipi sono i topi mannari, gli orsi mannari, le volpi mannare, ecc. A Ravenloft, praticamente ogni carnivoro la cui dimensione è compresa tra quella di un cane e quella di un orso può essere un licantropo, anche uno squalo o un coccodrillo. Anche gli onnivori sono dei candidati possibili, ma meno probabili. In ogni caso la maggior parte dei licantropi ha una pelliccia.

Il *MDM* di AD&D 2a Edizione parla della licantropia nel capitolo 15. Come spiegato, la licantropia è una condizione naturale in alcuni casi, e una malattia acquisita in altri. La maggior parte della descrizione nel *MDM* si applica anche a Ravenloft, ma vi sono alcune variazioni.

Licantropia Vera o Naturale

La licantropia vera o naturale è ereditaria. Il licantropo è nato con questa capacità e morirà con essa. L'incantesimo *Cura Malattie* non ha effetto; questa non è una malattia.

A Ravenloft, la maggior parte dei licantropi naturali può assumere tre forme: umana, la forma di un particolare animale, ed un ibrido delle forme precedenti. In forma umana, il licantropo ha delle sottili caratteristiche dell'animale, come le sopracciglia che si uniscono sopra il naso o un lungo dito indice. (Naturalmente, molti umani normali avranno le stesse caratteristiche.) In forma animale, il licantropo è un po' più grande del normale, ma non abbastanza da insospettire una persona normale. La forma ibrida o di "uomo-bestia" ha una forma umana: due gambe, due braccia, una testa, posizione eretta. Ma il resto della creatura riflette la sua forma animale. Per esempio, un orso mannaro avrà la pelliccia, gli artigli e la testa di un orso.

In tutte e tre le forme i veri licantropi sono ugualmente intelligenti e mantengono un controllo completo delle proprie azioni. Si trasformano solo se lo desiderano, non a causa della luna piena come dicono

le leggende. Questi mostri mantengono le loro immunità e la maggior parte delle loro abilità in ogni momento. Quindi un proiettile di acciaio, che attraversi il cuore di un lupo mannaro, non lo ucciderà, indipendentemente dalla sua forma. D'altro canto, un proiettile d'argento lo distruggerà quale che sia la sua forma.

Tutti i licantropi hanno almeno un tallone di Achille non magico. In altre parole c'è qualche cosa che può distruggerli e che è disponibile a tutti. Per i lupi mannari è l'argento e l'erba anti-licantropi (wolfsbane).

I licantropi naturali considerano gli altri umanoidi come prede da uccidere sfamarsi e divertirsi. Per nascondere la loro vera natura, i licantropi si comportano come normali elementi della società umana. Adottano i costumi che preferiscono, si diletteranno di politica ed usano le armi e i mezzi di qualsiasi cultura umana. In verità, però, hanno una loro cultura, una loro società e delle proprie regole di comportamento. Sono parassiti per cultura, che adottano solo quei costumi che li divertono e li aiutano a sopravvivere.

Un licantropo naturale, può contagiare la sua vittima, infettandola con la maledizione della licantropia narrata nelle leggende. A Ravenloft, un licantropo naturale, a volte, rende schiave le sue vittime, creando un branco di servitori, che questi lo vogliano oppure no. Quando i licantropi infettati si trasformano nella loro forma animale, il vero licantropo può controllare le loro azioni. Nel caso peggiore, un vero licantropo potrebbe avere il potere di provocare la trasformazione delle sue vittime. (Vedi sotto.)

Licantropia: La Terribile Malattia

I veri licantropi hanno un siero nel loro sangue e nella loro saliva che controlla le loro trasformazioni. Se contagiano un normale umanoide anche con una sola cellula del loro siero - mordendolo, per esempio - la vittima è colpita dalla malattia della licantropia. In altri mondi, la possibilità di contrarre la licantropia è dell'1% per ogni pf di danno sofferto dalla vittima. A Ravenloft la possibilità di essere infettati dalla malattia è del 2%. Inoltre, ogni licantropo - vero o ammalato - può trasmettere la malattia alle sue vittime.

Il contagio rimane dormiente fino a che qualche causa non scatena la trasformazione. In quel momento le cellule del siero si moltiplicano in maniera incontrollata e forzano la vittima a trasformarsi. Per i lupi mannari comuni, la luna piena scatena la trasformazione; durante la notte di luna piena, nella notte immediatamente precedente e in quella immediatamente successiva, la vittima si trasforma in un lupo. Gli altri tipi di licantropi potrebbero trasformarsi solo quando sono arrabbiati, oppure sono presi dalla foga della battaglia. A Ravenloft, anche due creature simili tra loro potrebbero trasformarsi a causa

di eventi differenti (le trasformazioni di membri di uno stesso branco normalmente sono provocate dalla stessa causa). La tabella che segue elenca le situazioni che normalmente trasformano le vittime di questa malattia in orribili bestie assetate di sangue.

Semplici Cause che possono scatenare la trasformazione dei licantropi

1	Fase lunare
2	Il tramonto
3	Esposizione a particolari tipi di piante, animali, o minerali
4	Una forte paura
5	Il sonno
6	Un suono o una musica particolare
7	Una forte passione
8	La vista del sangue
9	Il dolore fisico
10	A scelta del DM

Diversamente dai veri licantropi, le vittime di questa malattia hanno solo due forme: umana e animale, o umana e ibrida uomo-animale. ("Umano" può rappresentare qualsiasi razza umanoide.) Quando non sono in forma umana, le vittime hanno un'intelligenza animale. Non sanno quello che stanno facendo e non possono controllare le proprie azioni. (Se si tratta di un PC il DM controlla il personaggio.) Sfortunatamente, quelli per cui provano i sentimenti più intensi - anche l'amore - tendono a essere le principali vittime dei loro attacchi. Quando il licantropo ritorna alla forma umana, ha solo un ricordo vago, simile a un sogno, delle proprie azioni in forma animale. Nella maggior parte dei casi, il licantropo sarà compatito e temuto allo stesso tempo.

In forma umana, un licantropo contagiato, ha le normali abilità e debolezze umane. Nella forma animale o in quella ibrida, avrà le immunità e le abilità di un licantropo. Questo significa che, anche lui, può trasmettere il contagio. Un semplice morso è sufficiente. Un licantropo trasmetterà la malattia ai figli concepiti dopo il contagio.

Anche nel piano materiale, la licantropia è una malattia orribile, ma a Ravenloft è peggiore. Alcuni veri licantropi, in questo semipiano, possono rendere schiave le vittime che hanno infettato personalmente. Questi signori dei licantropi, non possono controllare una vittima che è in forma umana, ma in alcuni casi possono provocare la trasformazione della vittima.

Chiunque sia testimone della trasformazione di un personaggio con questa malattia deve fare un Horror Check, e se le circostanze lo permettono un Fear Check. Se i testimoni conoscono bene il licantropo, si applica una penalità di -2 al loro Horror Check.

Guarire il licantropo dalla malattia è difficile a Ravenloft. Nessuna cura è possibile fino a che il vero licantropo che è la causa iniziale del contagio non viene ucciso. Dato che un licantropo vittima del contagio può contagiare altri personaggi, e questi ne possono contagiare altri ancora, la sorgente originale del contagio può essere estremamente difficile da rintracciare.

Una volta che il signore dei licantropi è morto, la vittima deve completare una serie di difficili passaggi per curare la propria malattia. Primo, deve completare un rituale religioso per purificarsi. Secondo, deve assumere la sua forma bestiale. (In altre parole la trasformazione deve essere scatenata. Normalmente, significa aspettare la luna piena.) Un prete deve quindi lanciare tre incantesimi sulla bestia: *Espiazione*, *Cura Malattie*, *Scaccia Maledizioni*.

Nel momento in cui il contagio viene estirpato dal corpo della vittima, la vittima deve fare un TS. In altri reami la vittima deve fare un TS contro Polimorfismo per completare la cura. A Ravenloft, deve fare un TS contro Morte.

Un TS contro Morte è più appropriato, perché la parte finale della cura provoca un dolore atroce. Contrastare il dolore richiede una forza di volontà e una resistenza eccezionali. Ma esiste un'altra ragione. Ravenloft dà alla maggior parte delle vittime solo una possibilità di guarire dalla licantropia. In quasi tutti gli altri casi, la vittima rimarrà un licantropo per il resto della sua vita se fallisce il TS. A quel punto, i preti o altri presenti uccidono la bestia in maniera pietosa. La vittima pacificata dalla morte, ritorna alla sua forma umana. Solo quando intervengono i poteri di Ravenloft questa esecuzione viene fermata. (Come regola opzionale, puoi assumere che questo avvenga sempre per i giocatori.) In queste rare occasioni, alla vittima può essere permesso un secondo tentativo di cura. O potrebbe guarire miracolosamente - per il momento almeno.

Vampirismo

*Fear, at my heart, as at a cup
My lifeblood seemed to slip*

-Coleridge,
"The Ancien Mariner"

La varietà di vampiri - creature non-morte che si nutrono dell'essenza vitale delle loro vittime - che si trova a Ravenloft è grandissima. La maggior parte, però, possiede le caratteristiche di base delle creature descritte nel *AD&D Monstruous Compendium* e dei nuovi mostri descritti in questo libro.

Tre strade portano al vampirismo a Ravenloft: il "desiderio di morte", una maledizione o l'attacco di un altro vampiro che tolga tutta l'energia vitale alla sua vittima. Il "desiderio di morte" porta le persone a desiderare di diventare Non-Morti. Queste persone cercano una esistenza senza fine e volontariamente sacrificano la loro stessa vita per ottenerla. Normalmente, i poteri oscuri soddisfano questo desiderio, ma la persona può essere trasformata anche da un incantesimo o da un oggetto magico.

Una maledizione assomiglia al "desiderio di morte" in quanto, normalmente, è stata una azione della vittima a causare il vampirismo. Diversamente dalle vittime del proprio "desiderio", un vampiro che è maledetto non desidera diventare un Non-Morto, ma come nel caso precedente, desidera la vita eterna, la giovinezza e il potere, e i poteri oscuri di Ravenloft

soddisfano i suoi desideri. Strahd Von Zarovich si adatta perfettamente a questa descrizione.

In entrambi i casi il vampiro tende a essere solitario, con poteri e punti deboli unici. I vampiri creati dal proprio "desiderio" tendono a essere i più potenti, perché la loro malvagità aumenta i loro poteri. I vampiri maledetti possono essere più deboli dei precedenti se recriminano sull'azione che ha provocato la maledizione e quindi la trasformazione, e non accettano completamente la loro condizione.

Il terzo modo per diventare dei vampiri - quello che interessa di più i PC - è di essere attaccati da un vampiro. Un vampiro può creare altri vampiri con caratteristiche simili alle proprie sottraendo la forza vitale della sua vittima fino a farla morire. Tali vittime diventano dei vampiri dello stesso tipo del loro creatore e normalmente sono più deboli. Queste vittime sono completamente sottomesse al loro creatore Non-Morto, che chiamano "padrone dei vampiri" ("master Vampiro" o "Vampiro lord"). Anche i vampiri sottomessi possono creare dei vampiri, ma questi saranno sempre schiavi del padrone dei vampiri. Nessun vampiro schiavo può avere schiavi propri. Un padrone dei vampiri, normalmente, distruggerà i suoi schiavi qualche anno dopo averli creati. Deve distruggerli prima che diventino troppo forti e pericolosi per la sua esistenza.

Spesso, i vampiri schiavi disprezzano il loro padrone e quando non sono sotto il suo diretto controllo tramano per distruggerlo. Pochissimi riescono in questa impresa. Quando il loro signore è stato distrutto, gli schiavi sono liberi per sempre. Ogni vampiro che creeranno sarà un loro schiavo, ed loro saranno dei signori dei vampiri.

A causa del pericolo, sono pochi i vampiri che scelgono di diventare signori di altri vampiri. Al contrario, rubano solo una parte dell'energia vitale delle vittime senza ucciderle. O, se uccidono la loro preda, danneggiano il cadavere in modo da impedire che questo risorga - staccandone la testa, togliendo il cuore o bruciando completamente tutto il corpo.

Un vampiro schiavo di un padrone non potrà mai essere un suo compagno. L'amore, la lussuria o l'ossessione potrebbero portare un signore dei vampiri a creare uno speciale legame con una vittima particolare - un legame che oltrepassa la normale schiavitù. Per creare questa unione, il vampiro drena la forza vitale della sua vittima una, due, tre o più volte. Immediatamente prima che la vittima muoia, il vampiro dona il suo sangue per rimpiazzare quello che la vittima ha perduto. Solo pochi vampiri sono capaci di compiere questa azione. La vittima è ancora schiava del suo padrone, ma in un certo modo anche il padrone è diventato suo schiavo. Spesso possono sentire i pensieri reciproci. In questo modo la vittima ha la possibilità di proteggerlo nei momenti di necessità, ma può anche ferirlo. I vampiri, ricorda, possono essere sia maschi che femmine, così come i loro compagni.

In molte maniere, il vampirismo è ancora un mistero. Ma una cosa è sicura: in qualsiasi modo i vampiri vengano creati, vampiri devono rimanere. Non c'è cura per la loro afflizione. La completa e totale

distruzione è il solo modo di rimuovere questa maledizione e nel migliore dei casi è una impresa difficile.

La varietà: il sapore della non-morte

Come detto in precedenza, i vampiri a Ravenloft possono godere di vari poteri ed abilità - specialmente quelle creature che sono diventate dei vampiri intenzionalmente o a causa di una maledizione. Non tutti i vampiri sono unici, comunque. La maggior parte dei giocatori conosce i vampiri descritti nel *Monstrous Compendium* 1. Anche questo "tipo da salotto" si trova a Ravenloft, ma molti di loro sono schiavi di altri vampiri.

Senza riguardo alla specie, tutti i vampiri a Ravenloft sono delle creature non-morte e malvagie. Godono delle normali immunità dei Non-Morti, contro *Sonno*, *Charme*, ecc. Ogni vampiro deve nutrirsi dell'essenza vitale della sua vittima, sia che implichino oppure no il succhiarle il sangue. In aggiunta, tutti i vampiri hanno almeno un tallone di Achille - una debolezza che può causare la loro distruzione. Tali debolezze sono collegate alle forze del bene (come un oggetto sacro) o alla loro maledizione personale.

La maggior parte dei vampiri non si può distinguere da un normale umano (cosa che li rende ancora più orridi). Tutti sono virtualmente invincibili in un normale combattimento. Questo non significa che non possano subire delle sconfitte. Ma in qualche modo i vampiri riescono a recuperare le forze e a ritornare per combattere ancora.

Inoltre, la maggior parte dei vampiri a Ravenloft aumenta il propri poteri con l'età. In parte, aumentano la propria esperienza ed imparano nuovi trucchi e tattiche di combattimento. In più, diventano fisicamente più forti. La tabella a pag. 25 mostra una possibile progressione di potere per dei vampiri comuni (quelli listati nel *Monstrous Compendium* 1) e i vampiri classici (i Nosferatu) che sono descritti in questo libro. Come puoi vedere, un "comune" vampiro di 500 anni può essere un avversario terribile.

L'élite dei vampiri: La tabella delle Abilità per Età funziona meglio con vampiri normali e Nosferatu (vedi la descrizione di quest'ultimo alla fine del libro). Molti vampiri, a Ravenloft, hanno dei poteri e delle abilità che sono uniche, oltre a quelli che sono stati elencati nella tabella. Specialmente i vampiri che sono stati creati da una maledizione o dal proprio desiderio di morte. Strahd per esempio, è potente sia come mago che come vampiro. Queste creature speciali sono l'élite dei vampiri di Ravenloft.

Le tabelle che seguono sono state progettate per aiutarti a creare dei vampiri d'élite. Scegli da 4 a 6 poteri e da 2 a 4 debolezze per ogni creatura. Non selezionare queste caratteristiche con un tiro di dado. I vampiri progettati devono avere caratteristiche che riflettano la loro storia o la loro maledizione. A questo fine puoi creare debolezze e poteri nuovi. Più le caratteristiche del vampiro saranno collegate alla sua storia e alla sua personalità, più il gioco sarà divertente.

Nella maggior parte dei casi, i poteri che l'élite di vampiri può acquisire con il passare dei secoli non avrà effetto nel gioco. Ma, qualche volta, potresti desiderare di determinare come il passato della creatura ha determinato le sue abilità. Usa la tabella delle Abilità per Età come una guida per i cambiamenti che potrebbero avvenire con l'età e l'esperienza. Sforzati di personalizzare questi cambiamenti per creare una storia che si adatti a un personaggio ben caratterizzato. Per esempio, la lontana parentela con un licantropo

potrebbe rendere il vampiro vulnerabile all'argento. Con il tempo, allontanandosi dalla sua natura umana, la vulnerabilità del vampiro all'argento diminuirà.

Se non desideri usare tutti questi dettagli, vi sono due semplici regole per tenere conto dell'età di un vampiro: Aumenta i DV totali del mostro di 1 per ogni secolo di esistenza del vampiro. In alternativa aggiungi 1 pf per ogni 25 anni di esistenza del vampiro e aumenta i DV di uno ogni secolo.

Abilità dei Vampiri per Età

Età	DV	Forza	TS contro Charme	Resistenza alla Magia	Round di esposizione alla luce del Sole	Armi necessarie per colpirlo	Immune agli effetti de...
0-99	8+3	18/76	-2	0%	0	+1	-
100-199	9+3	18/91	-2	5%	1	+1	Aglio
200-299	10+2	18/00	-3	10%	5	+2	Specchi
300-399	11+1	18/00	-3	15%	10	+2	-
400-499	12	19	-4(V)	20%	3 turni	+3	*Simboli sacri
500+	13	19	-4(V)	25%	1 ora	+3	Acqua corrente

*NON è immune all'essere scacciato

Note:

DV: I vampiri con 10 DV vengono scacciati come dei Fantasma. Quelli con 11 DV o più vengono scacciati come Lich.

Forza: La forza dei vampiri non modifica i loro tiri di combattimento per colpire e per danni.

TS contro Charme: I vampiri che raggiungono i 400 anni possono charmare con la loro voce. In questo caso chi li ascolta non subisce la penalità al suo TS. Il raggio d'azione dello *Charme* è di 12 metri.

Resistenza al magico: È la normale resistenza che va controllata prima di ogni TS.

Round di esposizione alla luce del Sole: Il vampiro può tollerare la luce del Sole per questo periodo di tempo senza soffrire nessun danno o paralisi. Ha ancora orrore del Sole, comunque, e deve tentare di ripararsi completamente.

Armi necessarie a colpirlo: Armi con incantate di livello inferiore a quello indicato non possono causare un danno fisico al vampiro.

Immune agli Effetti de...: I vampiri sviluppano una tolleranza alle cose elencate con l'età. I risultati sono cumulativi. Per esempio, a 100 anni un vampiro può sviluppare una tolleranza all'aglio. A 200 riesce a tollerare gli specchi. (Uno specchio continuerà a non riflettere l'immagine del vampiro, ma l'oggetto non lo disturberà.) I vampiri che sono immuni ai simboli sacri possono ancora essere scacciati, ma non arretreranno di fronte a simboli sacri che gli vengano presentati con forza. Verranno comunque feriti se colpiti con il simbolo sacro. I vampiri che sono immuni all'acqua corrente non subiranno nessun danno se vi vengono immersi.

Esempi di Poteri dei Vampiri

Charme con lo sguardo
Charme con la voce
Invisibilità
Nascondersi nelle ombre
L'incantesimo *Autometamorfofi* a volontà
L'incantesimo *Passapareti* a volontà
ESP come l'incantesimo *ESP*
Guadagnare DV succhiando i DV della vittima
Forma gassosa come per la pozione
Volo
Resistenza al magico (10-25%)
Soffiare una nuvola di nebbia
L'incantesimo *Movimenti da Ragno* a volontà
Rigenera 3, 4, 5 pf/round
Per colpirlo sono necessarie armi magiche +1, +2, +3.
L'incantesimo *Riscaldare il Metallo* a volontà
L'incantesimo *Pirotecnica* a volontà
L'incantesimo *Buio* a volontà

Esempi di cosa Risucchiano i Vampiri

Livelli
Saggezza
Forza
Carisma
Destrezza
Punti Ferita
Costituzione
Incantesimi
Intelligenza

Esempi di Debolezze dei Vampiri

La luce del Sole
La luce della Luna
Un particolare metallo
Musica
L'acqua corrente
La pioggia
Il fuoco
Mancanza di luce lunare
Un particolare tipo di legno
L'odore di una particolare pianta
Una cerimonia o un rituale particolare
Un animale o un mostro particolari
Deve essere invitato ad entrare in una casa
Deve essere chiamato con il suo vero nome
Non può passare vicino a simboli arcani o sacri
Cade in coma durante il giorno
Deve dormire sulla terra dove è stato sepolto

Capitolo VI: Maledizioni

Questo capitolo spiega come e perché i personaggi sono vittime di maledizioni e come il DM può progettarle. Non troverai una serie di sistemi casuali per creare una maledizione, a Ravenloft. Questa operazione non può essere ridotta a una serie di regole numeriche. A Ravenloft una maledizione è viene creata appositamente per ogni vittima. Le maledizioni possono essere un luogo comune di questo reame, ma sono tutto tranne che comuni.

Come si diventa maledetti

In altri reami di AD&D, le maledizioni sono provocate dalla magia (qualcuno lancia un incantesimo). Le maledizioni magiche esistono anche a Ravenloft, ma sono infantili se paragonate alle maledizioni create dal potere della terra. Non solo, sono le maledizioni più oscure e mortali, ma la vittima non ha nessun TS.

A Ravenloft, ci sono tre modi per essere colpiti da una maledizione: il primo modo è autoinfliggersela (le azioni della vittima attraggono l'attenzione dei poteri di Ravenloft); il secondo modo è un per un atto di vendetta o disperazione (un personaggio ha un desiderio di vendetta così forte che i poteri di Ravenloft lo soddisfano); il terzo metodo, il più conosciuto, è di usare un incantesimo. (Gli effetti di questo incantesimo potrebbero non essere quelli desiderati. Come spiega il Capitolo sugli incantesimi, la magia funziona diversamente a Ravenloft.)

Maledizioni magiche

Queste maledizioni ordinarie sono create da un mago o da un prete che lancia l'incantesimo adatto. Il P.H. elenca quattro comuni maledizioni magiche:

Ricerca(Sac 5)

Costrizione (Str 6)

Desiderio Minore (Str 7)

Desiderio (Str 9)

Ricerca e *Costrizione* hanno dei nuovi effetti; vedi il Cap IX "Incantesimi a Ravenloft". *Infliggere Maledizioni*, l'incantesimo inverso dell'incantesimo del terzo livello dei maghi *Scaccia Maledizioni* è troppo benigno per essere definito "maledizione" a Ravenloft.

Il Cap IX di questo libro aggiunge due nuovi armi all'arsenale del lanciatore di maledizioni:

Maledizione Divina (Sac 6)

Maledizione Ancestrale (Sac 7)

Quest'ultimo è l'adattamento di un incantesimo che si trova nell'espansione *Oriental Adventures*.

Alcuni giocatori potrebbero trovare altri modi per lanciare una maledizione. Per esempio, un mago potrebbe maledire un ladro bugiardo specialmente vile e viscido trasformandolo (*Polimorfismo*) in un serpente. Il DM può alterare i risultati di qualsiasi maledizione se chi la lancia chiede troppo. Può anche decidere che l'incantesimo fallisca completamente.

Tiri Salvezza: I personaggi possono fare i TS contro le maledizioni magiche che sono indicati nella descrizione dell'incantesimo utilizzato. Tra i sei incantesimi nominati in precedenza, *Costrizione*, *Maledizione Divina* e *Maledizione Ancestrale* non permettono TS. Un TS che abbia successo permette di negare l'effetto dell'incantesimo *Ricerca*. *Desiderio Minore* e *Desiderio* richiedono un TS speciale. Un desiderio che duplichi l'effetto di un altro incantesimo duplica anche il TS necessario. Per gli altri desideri è compito del DM decidere se permettere o meno i TS.

Maledizione auto-indotte

Se un personaggio commette un atto di eccezionale malvagità, o un atto totalmente contrario alle credenze della sua cultura, potrebbe attirare una maledizione su di sé. La sua azione diventa una "richiesta di aiuto" alla quale la terra è fin troppo ansiosa di rispondere. Strahd soffre di una simile maledizione: sognava l'eterna giovinezza e ha ucciso suo fratello per ottenerla. La terra ha esaudito il suo desiderio ma, nel farlo, lo ha condannato a una esistenza eterna e miserabile. Come lord Non-Morto del semipiano di Ravenloft, Strahd ha perso la sua libertà e la donna che desiderava, ma ha ottenuto l'immortalità. Certamente, non è il risultato che desiderava, ma una maledizione raramente rende felice la vittima.

Le maledizioni auto-indotte sono progettate su misura della vittima e la terra può reinventare la storia e la geografia per fare in modo la maledizione calzi a pennello. Non ci sono limiti o confini a quello che può fare.

Una piccola trasgressione non può provocare una tale maledizione, ne può farlo la malvagità fredda e calcolata di un serial killer. I poteri oscuri rispondono solo al male che è accoppiato ad intense emozioni come la rabbia, l'odio, la lussuria e l'invidia. Dei sette peccati capitali, solo la pigrizia non riesce ad attirare la loro attenzione.

Maledizioni di vendetta

Come le maledizioni auto-inflitte, una maledizione di vendetta è soddisfatta dai poteri di Ravenloft. In questo caso, la maledizione non va contro il personaggio che la chiede. La maledizione colpisce qualcuno che ha fatto del male al personaggio - qualcuno che adesso deve pagarne le conseguenze.

Solo i nativi di Ravenloft - quelli che vivono e muoiono in questo reame - possono invocare una maledizione di vendetta. Essi non hanno bisogno di usare abilità magiche e la forza delle loro emozioni e del loro desiderio di vendetta determina la forza della maledizione. Una mendicante può maledire un re-lich se le sue motivazioni sono abbastanza forti. Solo la morte può aumentare la forza della maledizione. Se il personaggio che lancia la maledizione muore subito

dopo avere lanciato la maledizione, il potenziale della maledizione aumenta.

Una maledizione di vendetta è imprevedibile. Più forte è il desiderio di vendicarsi e più facilmente sarà realizzato. Ravenloft non offre garanzie e alcune maledizioni non vengono mai soddisfatte. Tutte le maledizioni di vendetta hanno la medesima possibilità di affliggere sia chi le ha lanciate che il loro bersaglio. La terra normalmente soddisfa le richieste di chi lancia la maledizione, ma non necessariamente i suoi desideri. Per esempio, un personaggio che proclami "Mi piacerebbe vederti soffrire sul fondo del più profondo e oscuro pozzo" potrebbe ritrovarsi sul fondo dello stesso pozzo.

Progettare una maledizione

Le maledizioni giocano un ruolo molto importante nelle avventure a Ravenloft. Gli oscuri poteri di questo reame d'ombra sono deliziati dalle piccole vendette dei suoi abitanti, e tendono a incoraggiarle. Considera la maledizione un mezzo. Usale per rendere più realistico un PNG o per rendere più intrigante un incontro. A volte, anche un PC potrebbe soffrire di una maledizione. Sii cauto, in ogni caso. Non tutti i personaggi che i PC incontreranno saranno vittime di una maledizione. Le maledizioni sono più comuni e mortali a Ravenloft rispetto agli altri reami, ma non affliggono la maggioranza della popolazione.

Una maledizione dovrebbe aumentare l'atmosfera delle tue avventure, non ridurla. Le regole che seguono ti aiuteranno a progettare una maledizione efficiente ed interessante

1. Mai menzionare i meccanismi di gioco
2. Evitare i divieti di ampia portata
3. Assicurati che la maledizione sia fondata
4. Assicurarti che la maledizione sia progettata espressamente per la vittima
5. Definire gli effetti costanti della maledizione e quelli che vengono scatenati da particolari circostanze
6. Includere una clausola per rimuovere la maledizione
7. Definire la forza della maledizione

1. Mai menzionare i meccanismi di gioco. I meccanismi del gioco potrebbero essere il cuore di una maledizione, ma l'apparenza della maledizione dovrebbe essere descritta con una parole che possano essere comprese da un personaggio che vive a Ravenloft. "Il tuo THACO ha una penalità di -4 da adesso" non solo è noioso, ma strappa i giocatori dall'atmosfera del gioco. Vuoi tenerli avvinti all'avventura, non seccarli con l'esatto dado da tirare. Per abbassare il THACO di un personaggio, potresti progettare una maledizione che suoni circa così: "La tua spada diventa sempre più pesante e le tue braccia sono deboli durante le battaglie." Questa è la maniera giusta. Determina l'esatto effetto sul gioco, ma non dichiararlo. Al contrario, lascia che diventi chiaro durante il corso, normale, del gioco.

Non permettere ai giocatori di lanciare o invocare maledizioni che menzionino le regole del gioco, inoltre. Questo ti permetterà di determinare,

esattamente, come i poteri di Ravenloft interpretino la richiesta. Per esempio, se un PC ha invocato la maledizione descritta in precedenza, potresti permettere alla vittima di evitare parte della maledizione se ha scelto un'arma diversa dalla spada. Questo è più difficile se una maledizione menziona dei meccanismi del gioco.

2. Evitare i grandi divieti. Un'ampia proibizione raramente diventa una buona maledizione - specialmente per un PC. Sforzati di creare delle conseguenze ad una data azione, invece di cercare di bandire l'azione stessa. Se dici "Tu non puoi più indossare un'armatura" la prima cosa che sai che il giocatore dirà è "Ho indossato la mia Corazza di Piastre." Che cosa succederà adesso? La maledizione dovrebbe iniziare a farti sentire con alcune conseguenze non letali per una specifica azione o situazione. Per esempio, la maledizione sopra citata potrebbe diventare "L'armatura diventerà incandescente sulla tua pelle." Il personaggio è libero di indossare la sua armatura preferita se vuole soffrirne le conseguenze. (Potresti decidere che il personaggio soffre un pf di danno ogni round, per esempio.)

3. Assicurati che la maledizione sia fondata. I personaggi che, poco seriamente, piagnucolano "Ti maledico Jean-Poul!" non stanno lanciando una maledizione. Le vere maledizioni non nascono per un capriccio o per un singolo momento di follia. Nascono da un odio, o dalla gelosia o dall'avidità covata profondamente - una emozione negativa cresciuta con il passare del tempo. Il personaggio potrebbe tenere questa emozione nascosta alla sua famiglia e ai suoi amici. Ma, cresce dentro di lui e la terra ne è a conoscenza. Alla fine, quando la persona non riesce più a controllare le sue emozioni, invoca la maledizione.

Per sua natura, una maledizione di vendetta implica che la vittima abbia fatto qualche cosa di male. Potrebbe non avere avuto l'intenzione di fare del male, potrebbe non averlo fatto, o se lo ha fatto, l'azione potrebbe non essere malvagia. Quello che importa, è che la persona che invoca la maledizione *creda* che la vittima le abbia causato un male orribile. Naturalmente, se la vittima ha commesso veramente un atto atroce, la possibilità che la maledizione venga soddisfatta aumenta.

4. Assicurarsi che la maledizione sia progettata su misura per la vittima. Una maledizione dovrebbe essere correlata alla persona che la soffre. Pensa ad un intrallizzatore che per anni ha derubato il povero Peter, e Peter desidera che una maledizione lo colpisca. Trasformare il ladro in un rospo non è una maledizione appropriata, ma una maledizione che rende il ladro folle alla vista del denaro rifletterà perfettamente il suo crimine. Nelle fiabe, il principe veniva trasformato in un rospo perché era molto bello - la punizione ricordava alla vittima la sua trasgressione (sia che questa sia reale, sia che si tratti di una fantasia di colui che ha lanciato la maledizione).

La maledizione dovrebbe, inoltre, adattarsi alla vera natura della sua vittima. Per esempio, potresti maledire un personaggio di allineamento Legale-Buono e farlo comportare in maniera caotica. Questo non è un cambiamento di allineamento, semplicemente un'etichetta che descrive l'azione della maledizione. Per esempio un personaggio Legale-Neutrale potrebbe essere maledetto a dover vagabondare senza meta.

Prendi in considerazione la razza, la classe e le abilità della vittima prima di imporre una maledizione. Condannare un personaggio a vivere sotto terra non avrebbe molto senso per un nano. Al contrario, condannare un guerriero con una forza di 18/00 ad avere "solo la forza di un uomo comune quando solleva la spada" funziona in maniera egregia.

Se la vittima è un PC, prendi in considerazione anche il giocatore del personaggio. Un nano potrebbe rabbrivire per l'orrore se costretto a rimanere per sempre in superficie. Ma il suo giocatore, probabilmente, non sarà sensibile alla cosa. La cosa funziona meglio se hai incoraggiato l'interpretazione dei personaggi. D'altro canto, se il gioco tende a far ridere i giocatori, potresti scegliere una maledizione che colpisca l'immaginazione del giocatore in modo più potente.

5. Definire gli effetti costanti della maledizione e quelli che agiscono in particolari circostanze. Quando stai progettando una maledizione prendi in considerazione come e quanto spesso i suoi effetti si faranno sentire. La maledizione di Strahd, per esempio, si fa sentire costantemente. Il suo stato di non-morte non cambia mai e questo influenza tutte le cose che fa. Sfortunatamente, i PC che soffrono di simili maledizioni tendono ad usarle - in qualche modo iniziano a piacerli. Non tutte le maledizioni hanno questo effetto, ma quando succede, non sono più maledizioni.

Vi sono due modi di avvicinarsi a questo problema. Primo, puoi progettare una maledizione che è sempre presente, ma che non condiziona sempre il personaggio. La maledizione rimane sospesa sul personaggio come una nuvola nera - a volte in maniera letterale. Per esempio, un personaggio che "si scioglia sotto le lacrime del paradiso" sta bene con un tempo soleggiato, ma durante una tempesta le sue gambe si piegheranno e non potranno sostenerlo. Puoi anche progettare una maledizione che venga attivata avvenimento particolare. E` meglio se sono le azioni del personaggio a essere la causa scatenante. Per esempio, di a un personaggio vanitoso che ha ricevuto la seguente maledizione: "Sarai paralizzato dalla paura alla vista della tua immagine riflessa." Così, quando il personaggio si vedrà riflesso sulle acque di uno stagno rimarrà paralizzato.

6. Includere una clausola per rimuovere la maledizione. Quando maledisci un PC, dovresti fornire alla vittima un modo per sfuggire agli effetti della maledizione. (Anche gli PNG potrebbero avere questa possibilità se la loro storia lo permette.) Ci sono due modi per sfuggire alle maledizioni: svuotare la maledizione o curarla. Un guerriero la cui spada si

rompe sempre in battaglia può sfuggire alla maledizione usando un'arma diversa. Il secondo modo, la cura, potrebbe trovarsi nelle parole della maledizione stessa. In altre parole la maledizione indica alcune azioni o circostanze che permetteranno di disperderla. La clausola che permette di annullare la maledizione potrebbe avere la forma di un indovinello. Se è così, cerca di avere almeno una soluzione dell'indovinello in mente. Puoi anche permettere a un giocatore creativo di trovare un'altra brillante soluzione all'indovinello per disperdere la maledizione.

Quando fornisci una via per curare o svuotare le tue maledizioni, il metodo deve essere alla portata della maggioranza dei giocatori. Comunque, quelli che non possono scoprire o avvantaggiarsi della clausola possono sempre portare i loro personaggi da un prete di alto livello. Un incantesimo *Espiazione* può disperdere qualsiasi maledizione. Perché l'incantesimo abbia effetto, il personaggio deve effettuare una impresa eroica - una che contrasti il male che ha causato la maledizione. Il prete deve lanciare l'incantesimo solo dopo che questa azione è stata compiuta.

7. Definire la forza della maledizione. La forza di una maledizione è una decisione critica. Non tutte le maledizioni possono mettere in pericolo un personaggio. Una maledizione può anche aggiungere dell'umorismo ad una avventura, promuovere la trama o aumentarne la tristezza. Una maledizione debole può essere efficiente quanto la più potente e essere più divertente. Quale effetto si adatta meglio al tuo gioco? Per aiutarti a decidere, qui ci sono le cinque categorie principali che determinano la forza di una maledizione:

Imbarazzante
Frustrante
Problematica
Pericolosa
Letale

Imbarazzante: Una maledizione imbarazzante raramente influisce sul combattimento in modo diretto. Al contrario, causa dei problemi specialmente quando la vittima è tra una battaglia e l'altra. Per esempio, il naso della vittima cresce quando dice una bugia, il personaggio brilla nel buio oppure non può parlare quando più di sei persone sono presenti. Una simile maledizione nasce a causa di un affronto ad un potente PNG capace di usare la magia. Una piccola trasgressione non eccita l'interesse dei poteri oscuri di Ravenloft.

Frustrante: Una maledizione frustrante tende ad interferire con la vita quotidiana del personaggio. Alcuni esempi: la vittima non può smettere di mangiare e aumenta di 2 Kg alla settimana; non può sopportare l'odore degli animali. Queste maledizioni vanno oltre al semplice imbarazzo, ma non creano grossi problemi. Sono dovute a piccole trasgressioni e potrebbero essere soddisfatte dai poteri di Ravenloft.

Problematica: Questa maledizione influisce su importanti aspetti della vita del personaggio. La maledizione non ha il sopravvento in ogni momento, ma la vittima deve cambiare il suo stile di vita per non soffrire a causa della maledizione. Qualche esempio: Il

personaggio non può stare alla luce del giorno; è muto; La presenza del ferro gli causa un forte dolore. Queste tre maledizioni rappresentano un grosso problema, ma non sono mortali. In un gioco di ruolo "problematica" è il livello di forza più utile per una maledizione. Qualsiasi forma di trasgressione può provocarla.

Pericolosa: Nelle giuste circostanze una maledizione pericolosa può essere mortale. La maggioranza mina o usurpa l'autocontrollo del personaggio. Due esempi: Un uomo attacca come impazzito (come un Berserker) quando vede del denaro. Un personaggio diventa un animale incontrollabile. Solo atti veramente malvagi provocano una maledizione "pericolosa". I PC non dovrebbero soffrire di una maledizione così pericolosa, a meno che non possano eliminarla velocemente.

Letale: Una maledizione "letale" è la più forte e la più pericolosa che si possa ricevere. Tutti gli aspetti dello stile di vita vengono cambiati a causa dell'influenza della maledizione. Strahd Von Zarovich soffre di una maledizione "letale". Non è più un essere vivente, ma un vampiro. Anche se la maledizione fosse tolta, il suo corpo si trasformerebbe in polvere sotto il peso dei secoli. Solo atti di incredibile malvagità possono scatenare una maledizione letale. Non è consigliabile che i PC soffrano le conseguenze di tali maledizioni.

Capitolo VII: I Gitani

I gitani di Ravenloft - o *Vistani* come si definiscono - sono un popolo misterioso. Vagano tra i domini e attraversano le Nebbie, liberi dai confini che legano i lord ai loro domini e la popolazione alla sua triste ed oppressa esistenza. Da un certo punto di vista, sono i personaggi più potenti di Ravenloft, perché in spirito, sono liberi.

Come i gitani di altri reami, i Vistani hanno una pelle scura, si vestono con colori sgargianti e raramente si fermano in un posto. I loro capelli sono neri e lucenti, anche se, a volte, nascono con i capelli ricci e ambrati.

I loro occhi sono neri e luminosi, e in alcune tribù ricordano un lontano legame con l'Oriente. Ma è più dell'aspetto fisico a distinguere un Vistano. I gitani di Ravenloft sono unici. Nessun normale gitano che vaga nel semipiano condivide il mistico potere dei Vistani di Ravenloft.

I poteri dei Vistani

I Vistani sono una razza senza tempo. I loro bambini crescono e diventano uomini e donne, e i loro uomini e le loro donne invecchiano, ma molti dei più vecchi sembrano vecchi di secoli, come se si fossero tolti dal corso del tempo, in modo da rallentare la distruzione dei loro corpi e l'erosione delle loro menti.

Forse, diventano indipendenti dal tempo. Per i gitani il tempo non è una sequenza di causa ed effetto, una sequenza lineare che sono costretti a seguire, ma una intricata ragnatela in cui i fili del futuro sono strettamente legati a quelli del passato. Per dei gitani, un evento senza nessuna relazione apparente con un altro, può diventare una finestra su un altro luogo e su un altro tempo - una finestra che si apre solo per i gitani.

Solo i Vistani possono leggere il futuro a Ravenloft. Un piccolo cristallo può diventare un oggetto nel quale i gitani possono vedere le cose a venire. Le carte, quando toccate da una persona e girate da un gitano, possono raccontare il passato e il futuro della persona. Alcuni gitani leggono il palmo della mano. Altri leggono le ossa o guardano i fondi del té che rimangono sul fondo di una tazza. In alcuni, il dono è così forte che basta che chiudano gli occhi per avere una visione.

Ogni Vistano ha il potere di vedere nel futuro, ma non tutti i Vistani hanno l'abilità di sfruttare il loro dono. Molti di questi nomadi dagli occhi scuri hanno il potere di curare e il potere di maledire. Alcune delle loro abilità consistono nel preparare pozioni ed eseguire rituali. Alcune lucertole dei Monti Balinok, per esempio, servono a creare un intruglio dei gitani con meravigliosi poteri curativi. I frutti di Barovia, quando sono tagliati in un certo modo con la luna nel periodo giusto, si mormora siano alla base di maledizioni mortali. (Solo i Vistani ne conoscono i dettagli con precisione.) Ma alcuni gitani non hanno

bisogno di simili mezzi per ferire o per guarire. Hanno bisogno solo del proprio sguardo e del potere del malocchio.

Il malocchio è il potere di lanciare un incantesimo solo con uno sguardo. È più comune tra le donne e sembra aumentare con l'età. Le vecchie gitane con i capelli bianchi e senza denti possono imporre il rispetto più assoluto. Le loro maledizioni, quando la loro volontà è forte, si dice rivaleggino con i poteri di Ravenloft. Normalmente, le maledizioni dei gitani sono solo imbarazzanti o pericolose e non mortali.

Solo un pazzo si mette contro i gitani, perché ogni azione commessa contro di loro, non importa quanto sia segreta, si ritorcerà su colui che l'ha compiuta. Anche offendere i loro morti è pericoloso. Si dice che chi deruba il cadavere di gitano, specialmente con malvagità, può scoprire al mattino successivo che le sue dita sono diventate nere. Il colore nero non può essere tolto. Ogni Vistano vivente tratterà la persona con un tale marchio come un nemico delle tribù gitane. Se tali azioni si ripetono, il colore nero può espandersi e la carne potrebbe iniziare a cadere come quella di un lebbroso. Così dicono i gitani.

I Vistani sono degli esploratori molto dotati. Possono entrare nei Confini Mistici a qualche volta determinare dove e quando li uscirne. Proprio come raccontano le leggende, possono entrare e uscire dal semipiano, anche se si dice possono farlo solo perché conoscono portali sconosciuti ad altri. Se un *giorgio*, un non gitano, riesce a conquistare la loro fiducia, i Vistani potrebbero permettergli di viaggiare con loro. In ogni caso, nessun gitano può essere forzato a fare da guida. Ne un *giorgio* può seguire di nascosto una carovana e sperare di uscire dal semipiano. I Vistani sono protetti dalle Nebbie, e come la pula che viene separata dal frumento, così gli indesiderati sono separati dai Vistani purosangue, e mandati in altri luoghi.

I gitani hanno poco da temere dalle regole dei domini di Ravenloft. La maggior parte dei lord li tollera e alcuni temono i loro poteri. Alcuni lord stringono degli accordi con le tribù. Il Conte Von Zarovich, per esempio, strinse un'alleanza con la gitana Madame Eva molti anni fa. Le diede la formula per neutralizzare l'effetto delle sue nebbie soffocanti. Oggi, quasi tutti i Vistani conoscono questa formula. Si fanno pagare dai viaggiatori per un sorso della formula e poi trasportano i loro clienti attraverso Barovia. In cambio dell'aiuto del Barone, i Vistani informano Strahd sulle attività negli altri domini e agiscono come spie al suo servizio.

Lo stile di vita

I gitani sono vagabondi che vagano di dominio in dominio e che raramente si fermano più di una settimana in un luogo. Percorrono le strade languidamente e senza fretta. I bambini corrono ai lati dei carri felicemente avvolti da nuvole di polvere.

Ogni tribù è una grande famiglia dai 10 ai 50 membri. Il capo della famiglia è un uomo e gli succederà il figlio maggiore. Comunque, una vecchiaia con il potere del malocchio ha il più grande rispetto di tutti. I gitani curano i loro figli, forse perché molti muoiono tragicamente. I gitani sono benedetti da molti poteri curativi, ma non possono prevenire la mortalità infantile.

La casa dei gitani è chiamata *vardo*. Questo piccolo carro ben costruito ha alte pareti di legno, un soffitto di legno curvo e una porta sul retro. Il *vardo* è trainato da cavalli e il guidatore siede su un sedile scoperto. La maggior parte dei *vardo* sono dipinti con colori vividi come il turchese o il nero con bordi magenta e oro. I più belli sono accuratamente decorati con incisioni dorate che raffigurano fieri cavalli, fiori intricati e cervi saltanti. A volte anche le ruote sono dipinte d'oro. Il *vardo* di una grande signora gitana potrebbe avere piccole finestre di vetro colorato o inciso.

Normalmente, i Vistani viaggiano con una orchestra. Dei cavalli e uno o due fedeli bastardini trotano ai lati. Le gabbie delle galline sono assicurate sul fondo del carro, e un bue o una capra sono legati al retro del carro. Qualche volta un orso ammaestrato segue il carro, pronto a meravigliare e a intrattenere il pubblico del villaggio in cui si fermerà la tribù. Normalmente, un ammaestratore guida l'orso.

I vistani fanno molti lavori. Il loro esperienza di viaggiatori li rende scorte e mercanti naturali. Predicono il futuro quelli abbastanza coraggiosi da volerlo conoscere. (Il futuro è spesso oscuro a Ravenloft.) Alcuni predicono il tempo agli agricoltori interessati. Altri sono ladri o artisti. Altri ancora sono arrotini, riparatori di vasi, artigiani di vario genere che vendono i loro servizi nei villaggi e nelle città. Molti sono degli intrattenitori che guadagnano denaro suonando e ballando.

Alcune tribù si occupano anche del commercio dei cavalli. I Vistani hanno un rapporto speciale con questi animali. Solo i gitani riescono a domare i puledri selvaggi di Nova Vaasa, da cui discendono i loro cavalli. Il legame con questi animali è tale che se una madre non ha latte, un neonato può poppare il latte direttamente da una giumenta.

I gitani si accampano lontano dai villaggi e dalle città, normalmente vicino a un ruscello o a una sorgente d'acqua. Quando le giornate sono calde, i bambini corrono nudi, saltando nell'acqua o si godono l'erba fresca e folta sotto i loro piedi. Gli accampamenti sono ben nascosti, di solito. Per trovarli, un abile viaggiatore cercherà i *vista-chiri*, dei piccoli uccelli grigi e bianchi che si dice seguano i gitani di regione in regione.

Ogni notte e al primo mattino i gitani si riuniscono intorno al fuoco. Per cena, ogni famiglia passa una

grande pentola, nel quale ogni persona immerge il suo cucchiaino. I Vistani bevono una grande quantità di té, e fanno un caffè amaro e denso come il fango. Nei giorni di festa, gli adulti bevono un bicchiere di *aniso*, una bevanda aromatizzata con anice.

Accendere il fuoco è un onore per gli uomini. Hanno l'incredibile abilità di far bruciare la legna anche se le foreste sono state bagnate dalla pioggia. Quando una tribù desidera nascondere un oggetto di valore o pericoloso, uno di coloro che accendono il fuoco potrebbe seppellirlo profondamente sotto il fuoco. I figli dei gitani dormono spesso all'aperto. Nelle notti più fredde il padre può accendere un fuoco dentro una buca. Quando il fuoco è ridotto a delle braci lo ricoprirà con la terra. I bambini vi dormiranno sopra, sotto delle coperte e un telo impermeabile, insieme a un vecchio cane che li riscalderà e gli terrà compagnia.

Un mondo senza confini è la casa dei gitani, ma il loro cuore è aperto solo al loro popolo. I gitani rifiutano quelli del loro razza che non sono di sangue puro e sposarsi con un mezzo sangue è proibito. I Vistani non stringono amicizia con i giorgio facilmente, e raramente li invitano tra di loro. Quando scortano un viaggiatore, preferiscono lasciarlo in un villaggio o in una città o nella casa di un abitante del luogo, quando devono accamparsi. Solo quando un giorgio ha guadagnato il loro rispetto, o ha pagato un caro prezzo per la sicurezza del campo, gli sarà permesso di unirsi al circolo dei Vistani dopo il crepuscolo. Quelli che sono stati onorati da un tale invito descrivono i momenti magici, quando i gitani sono riuniti intorno al fuoco, e suonano e danzano per divertirsi.

Con l'ardore del fuoco, le giovani donne danzano alla musica di violini, chitarre e tamburelli. Le loro gonne sfiorano la terra, alzandosi e abbassandosi seguendo i loro movimenti, e se si osserva attentamente si può vedere la musica danzare intorno a loro. Mentre le braci brillano e il cielo da blu scuro diventa nero, il violinista suona da solo. Il suo strumento piange una canzone simile ad un lamento che può spezzare il cuore di chi lo ascolta, facendolo sanguinare di simpatia. Quando termina, il capo della tribù canta da solo nella lingua dei gitani. La canzone dice alla sua gente che quando il gallo annuncerà il mattino, dovrà riprendere a viaggiare.

Capitolo VIII: Le Predizioni

Le predizioni possono giocare un ruolo importante nelle avventure a Ravenloft, permettendo di creare l'atmosfera giusta, fornendo indizi ai PC e dando forma alla trama dell'avventura stessa. Dopo avere saputo della reputazione di veggenti dei Vistani i PC potrebbero desiderare di conoscere il futuro. Naturalmente, un gitano può anche rifiutare, come puoi fare tu DM. Ma un gitano, che venga ben pagato, probabilmente predirà qualche cosa, anche se falsa. Questo capitolo offre le linee generali per padroneggiare le predizioni.

Predire il Futuro in un RPG

Le predizioni aggiungono un elemento di meraviglia e mistero ai libri e alle storie, ma possono creare dei grossi problemi in un gioco di ruolo. La ragione è lampante: i giocatori sono imprevedibili. Come DM non puoi sempre prevedere quello che i PC faranno nel prossimo round, il giorno o la settimana successiva. Ne puoi tentare di guidare o obbligare i PC ad agire in modo da assicurare che il futuro sia quello previsto. I giocatori si sentirebbero imbrogliati e il gioco non sarebbe più divertente.

Questo non significa che non sia possibile predire il futuro nello scenario di un gioco di ruolo. Con il giusto approccio puoi fare in modo che le predizioni siano veritiere e i personaggi continuano ad agire liberamente. Ci sono tre tecniche di base per raggiungere lo scopo: la previsione ambigua, la previsione trasferita e la previsione condizionata.

La previsione "ambigua" implica che la previsione sia vaga. La previsione non deve necessariamente essere criptica, ma potrebbe avere varie interpretazioni o significati. Come DM è tuo compito assicurarti che la previsione sia il più possibile aderente al corso delle azioni. Gli oracoli sono famosi per questo tipo di previsioni. Le loro profezie appaiono senza senso all'inizio, ma dopo il fatto sembrano adattarsi perfettamente all'accaduto. Naturalmente questo metodo ha i suoi lati negativi. Se una previsione è troppo vaga, aiuta poco o nulla gli avventurieri nella loro impresa, fino a che non è troppo tardi. Le predizioni ambigue servono per aumentare l'atmosfera del gioco e ad aggiungere sapore all'avventura.

"Trasferita" significa che la previsione non dipende dalle azioni dei PC. Un buon DM non detta mai le scelte ai suoi giocatori, ne lo fa una buona previsione. Al contrario, la previsione riguarda cambiamenti nell'ambiente o eventi che sono provocati dalle azioni di un PNG. Questi sono elementi che puoi controllare legittimamente.

Una previsione condizionata include la parola "se". Se un personaggio compie una certa azione, allora questo avverrà. Il giocatore può ancora scegliere. Può compiere l'azione o fare qualche altra cosa. La condizione, inoltre, potrebbe essere un evento. In altre parole, se avviene "x", allora ne consegue "y". Una

previsione condizionata non implica mai che qualcosa avvenga di sicuro.

La maggior parte delle migliori previsioni combinano due delle tecniche precedenti o anche tutte e tre. Per esempio, un veggente potrebbe dire "Colui il cui sguardo cada sulla sfera d'oro vedrà bruciare le sue protezioni." Questo potrebbe significare semplicemente che "Non puoi nasconderti alla luce del sole." In alternativa, potrebbe riferirsi ad una trappola mortale che brucia i metalli. La previsione è vaga, potrebbe adattarsi ad uno o ad un altro avvenimento. Non costringe ad agire in un certo modo i PC, e potrebbe facilmente riferirsi ad un PNG il cui sguardo cada sulla sfera. (Potrebbe essere un indizio che un vampiro è implicato nella trama.) La frase suggerisce una condizione, inoltre. Le protezioni bruceranno solo se si guarda la sfera. Se il personaggio evita di guardare la sfera, questo non ridurrà la validità della previsione.

Metodi per predire il futuro

I gitani di Ravenloft usano molti metodi per divinare il futuro. La tecnica più potente è quella della sfera di cristallo. Il veggente, colui che predice il futuro, osserva un oggetto, come una sfera di cristallo. Con il passare del tempo, l'oggetto ispira una visione; il gitano entra in un mondo interiore nel quale parte del futuro è rivelata.

Nessun altro può vedere la sua visione. Potrebbe essere fumosa e aperta a più interpretazioni, così come potrebbe essere chiara come il cristallo. Per esempio, un veggente che osserva delle fiamme potrebbe interpretarle come una forte passione o rabbia oppure come un vero fuoco. Il gitano inizia ad osservare la sfera concentrandosi sulla persona o sul luogo di cui vuole conoscere il futuro. Non ci sono, però, garanzie che la visione abbia un chiaro legame con la persona o il luogo in questione, né che ci sia una visione.

Una grande sfera di cristallo, posata su un tavolo all'interno di una tenda gitana, è la tecnica più usata nei film. Molti altri oggetti possono servire per focalizzare il potere di divinazione dei gitani - un piccolo cristallo che può stare in una mano, le braci di un fuoco, uno stagno dalla superficie immobile, uno specchio o un contenitore di inchiostro nero, per esempio.

Altri metodi comuni per predire il futuro sono descritti di seguito. La maggior parte richiede che il gitano legga o interpreti un segno. Il "lettore" è il gitano che predice il futuro. L'inquirente o "cliente" è la persona che vuole che le venga predetto il futuro. I gitani a Ravenloft normalmente dicono che una forza divina guida le loro predizioni (e solo quelle), e determina quale segno appare. Quindi, loro non creano il futuro o il destino, sono solo i suoi interpreti.

- **Cartomanzia.** È l'arte di predire il futuro con le carte. Spesso viene usato un normale mazzo di carte.

Ogni carta ha un significato. Il cliente deve soffiare o tagliare il mazzo e a volte estrarre le carte che saranno lette. Il lettore interpreterà le carte che sono state voltate.

- **Leggere le ossa.** Il cliente lancia una serie di ossi secchi (normalmente quelli di un pollo o di un altro piccolo animale) sul pavimento. La loro posizione dirà al lettore il futuro. Alcuni gitani usano dei bastoncini colorati al posto delle ossa.

- **Leggere le rune.** Il cliente lancia una serie di piccole pietre piatte sul terreno. Ogni pietra ha incisa una runa che rappresenta un aspetto primario della natura o della vita dell'uomo. Osservando le rune che sono voltate verso l'alto e studiando la loro posizione, il lettore può predire il futuro del cliente. Alcuni lettori del futuro usano dadi al posto delle pietre.

- **Leggere i fondi del te.** Il cliente beve una tazza di te, lasciando che i fondi si posino sul fondo. Il lettore esamina come si sono sistemati i fondi per predire il futuro del cliente. Per esempio, dei fondi che raffigurano un uccello in volo possono indicare la buona fortuna o un viaggio, mentre delle montagne possono indicare problemi o sfide.

In rare occasioni, il veggente potrebbe osservare il contenitore dal quale il cliente ha estratto il te che ha bevuto - o il vino, come è più comune. In entrambi i casi, la bevanda diventa un mezzo per osservare il futuro.

- **Chiromanzia.** Si dice che le linee della mano di una persona forniscono una mappa approssimativa del suo futuro. Esaminando questa mappa, un gitano può predire quello che le deve ancora accadere. Alcuni gitani ottengono questo risultato leggendo la superficie della testa dei loro clienti (Frenologia).

- **Fisiognomica.** Sul viso alcuni gitani riescono a vedere più che le semplici emozioni. L'insieme delle caratteristiche somatiche potrebbe indicare loro il temperamento e il carattere della persona. In casi rari potrebbe aiutarli anche a divinare il futuro.

- **Interpretazione dei sogni.** Il lettore interpreta i sogni di una persona per determinarne il futuro. Molti veggenti che interpretano i sogni scelgono di mettere il soggetto in uno stato di trance per avere dei ricordi più dettagliati.

- **Astrologia.** I gitani a Ravenloft possono prevedere il futuro osservando le stelle. Ogni stella, pianeta o costellazione ha un significato e le combinazioni uniche delle loro posizioni potrebbero suggerire il futuro.

L'elenco precedente non esaurisce tutti i metodi per divinare il futuro. Per esempio, quasi tutti i gitani possono interpretare i movimenti del cielo - il volo degli uccelli o il passaggio delle nuvole sulla luna - e divinare una semplice indicazione sul futuro. Ogni gitano che predica il futuro può favorire un metodo o l'altro a seconda della sua abilità nell'impiegarlo. (La maggior parte dei gitani che predicono il futuro a Ravenloft sono di sesso femminile.)

Le predizioni a Ravenloft non sono magiche. O comunque, nessun personaggio può individuare l'uso della magia. La divinazione del futuro è una grande

abilità dei Vistani che, per loro ammissione, sono aiutati da misteriose e potenti forze.

Come progettare una predizione

Il metodo migliore per predire il futuro dipende da che cosa intendi ottenere come DM. Desideri aumentare l'atmosfera del gioco senza rivelare nulla di valore? Sei stato preso alla sprovvista e hai bisogno di un lampo di fortuna per i PC? Allora una predizione con vaghi accenni a passioni, conquiste e conflitti potrebbero essere sufficienti. Le predizioni, inoltre, permettono di fornire ai PC dei piccoli indizi su un avversario. Indizi importanti dovrebbero, sempre, essere scoperti dai PC durante il gioco normale. Se viene rivelato un importante segreto, è meglio farlo sotto forma di enigma o con un messaggio che deve essere interpretato.

La predizione, inoltre, può determinare la forma di un'avventura. Nell'avventura del 1982 *Ravenloft* (che ha ispirato questo mondo di campagna), una predizione detta gli aspetti chiave della trama, incluso l'obiettivo del malvagio e la posizione degli oggetti magici. In seguito nella storia, un gitano esegue una speciale seduta usando un normale mazzo di carte. La seduta non compie una vera predizione, ne è il suo scopo. Piuttosto serve ad aumentare l'atmosfera dell'avventura e permette ai giocatori di avere una parte nel creare la loro sfida.

Gli esempi che seguono, mostrano come tu potresti progettare una lettura delle carte simile per una tua avventura.

Un esempio di Lettura delle Carte: Tre PC stanno seguendo la pista di un licantropo di straordinario potere. Essi incontrano una gitana e le chiedono di predire loro il futuro, nella speranza di avere informazioni sulla bestia.

Come DM sei pronto ad affrontare questa possibilità. Già in anticipo avevi deciso di utilizzare la lettura delle carte per determinare con esattezza le debolezze del licantropo e la posizione della sua tana. Usando un comune mazzo di carte, hai assegnato le seguenti debolezze ad ogni segno e hai associato questo con un elemento della Natura per aggiungere pathos alla lettura:

Segno	Vulnerabilità	Elemento
Quadri	Argento	Terra
Cuori	Fuoco	Fuoco
Picche	Alcool	Acqua
Fiori	Musica	Aria

Hai anche deciso che le carte, quale che sia il loro segno, indicano uno dei quattro punti possibili dove può trovarsi la tana. Per coerenza con la storia, assegnerai un significato generale ad ogni carta che sarà descritta dal gitano.

Carta	Significato	Tana
Figura	Gente	In città
Asso	Viaggio	Nessuna tana, si sposta
3,5,7,9	Segno sacro	Monastero
4,6,8,10	Segno del marinaio	In mare

Adesso sei pronto a dirigere la predizione. Carlotta, la gitana, domanda a un PC di soffiare sulle carte. (Il giocatore appropriato fa così.) Poi taglia il mazzo e dice: "Così come ci sono quattro segni nelle carte così ci sono quattro elementi in Natura. Le carte mi riveleranno la vera natura del tuo problema." Quindi domanda ad ogni uno dei tre PC di estrarre una carta. Ogni giocatore lo fa per il suo personaggio.

Il primo giocatore estrae un Due di Fiori. Hai solo due cose da rivelare e tre carte da interpretare. I PC non hanno detto a Madame Carlotta della loro ricerca. Lei dice, "Quello che cercate non è né uomo né animale." Logicamente, lo sai come DM, ma Carlotta non lo sa, così questo influisce sull'atmosfera della seduta.

Il secondo giocatore estrae un 10 di Picche. Decidi, quindi, che la carta rivelerà il punto debole del licanthropo. Carlotta dice: "Questa carta rivela la tua forza. Picche è il simbolo dell'acqua, mentre il 10 significa un cambiamento in peggio. L'acqua che cambia il cuore degli uomini vi sarà di aiuto." Il "10" non ha niente a che fare con la vulnerabilità, così tu ne hai dato una interpretazione che si adatti alla situazione. (Non sei stato abile?)

Il terzo giocatore estrae il Re di Quadri. Questa carta deve rivelare l'ubicazione della tana. Madame Carlotta dice: "Questa carta rivela la tua destinazione. Il re è il segno dell'uomo e quadri è il simbolo del cuore. Devi cercare tra gli uomini per trovarne uno che non è tale". Per avvantaggiarti del segno di quadri, potresti decidere che la posizione della tana è la casa di uno scavatore di tombe, di un mastro cavatore o di un operaio della pietra.

Puoi usare queste sedute per dare ulteriori informazioni su creature, tesori o trappole in qualsiasi avventura. Evita di usarle per pianificare casualmente una intera avventura. Questi mezzi dovrebbero supportare una storia, non sostituirla. Per esempio, la lettura del futuro può dettare dove si trovi la bara di un vampiro, ma non può determinare la sua storia personale.

I significati assegnati in precedenza alle carte sono completamente arbitrari. Quando progetti una seduta, potresti assegnare un significato qualsiasi a una carta. Per esempio, i quattro segni potrebbero rappresentare le quattro stagioni, o i quattro quarti della luna. Comunque, cerca di assegnare dei significati plausibili. Se la seduta deve indicare la posizione di una *Ioun Stone*, il simbolo dei quadri è più plausibile delle picche. Similmente, le informazioni riguardanti una donna saranno più facilmente collegate alla regina. Ricorda che non è necessario usare un mazzo di 52 carte per una seduta. Usane uno più piccolo, se si adatta ai tuoi scopi.

Puoi anche cambiare il significato delle carte a ogni predizione. A seconda di come sono tagliate o giocate dai personaggi, esse hanno un diverso significato nella predizione "reale". Non ci sono motivi per cui questo non accada anche a Ravenloft. In una lettura i segni potrebbero rispondere a domande correlate agli elementi; in un'altra potrebbero rispondere a domande riguardanti la direzione rappresentando i quattro punti cardinali. Un gitano potrebbe anche dichiarare che un'iniziale estrazione delle carte (o lancio di pietre, ecc.) determinerà quale tipo di messaggio sarà rivelato.

Le predizioni come quelle degli esempi citati, ha un vantaggio chiave: coinvolge i giocatori. I giocatori estraggono una carta, e il risultato aiuta a determinare che cosa essi hanno compreso o che cosa devono fronteggiare. Sfortunatamente, una simile seduta richiede parecchio tempo per essere preparata. Se i PC non visitano una gitana, devi decidere cosa fare da solo al momento, a seconda degli avvenimenti e quindi incorporarlo nell'avventura. Hai anche un'altra sfida a cui far fronte: l'atmosfera. La lettura del futuro ha un'aura mistica, perché scopre il futuro ingannando il Tempo. La lettura del futuro spiegata in precedenza fa il contrario, *determina* il futuro. Il tuo compito è di far credere ai giocatori di avere una visione di un futuro che è scritto nella roccia.

La visione del futuro nella sfera di cristallo, d'altro canto, è molto più facile da interpretare. Si presta a vaghe interpretazioni e fugaci visioni di eventi che avverranno indipendentemente dalle azioni dei PC. Sfortunatamente, guardare nella sfera di cristallo può sembrare una facile scappatoia, specialmente se è troppo vaga. E se niente di quello che fa il giocatore può cambiare gli avvenimenti, lui o lei possono decidere che la predizione non è molto importante. Le previsioni funzionano meglio se le prepari in anticipo e sai quali indizi desideri rivelare.

Non ha importanza quale tipo di lettura del futuro decidi di usare, selezionane uno che si adatti all'atmosfera della tua avventura. Se hai progettato un dominio governato da un vampiro orientale, per esempio, una lettura delle carte potrebbe non essere appropriata. Una scelta migliore potrebbe essere l'uso dei bastoncini.

Quando i gitani mentono

Ogni gitano a Ravenloft ha il potenziale di leggere il futuro accuratamente, ma non tutti i gitani lo possono

fare. I Vistani sono degli attori naturali, e Ravenloft è piena di falsi veggenti pronti ad alleggerire le tasche di viaggiatori ingenui. Alcuni ciarlatani, specialmente quelli che viaggiano da soli o in piccoli gruppi, non sono nemmeno gitani.

Non ci sono modi per prevedere se un veggente - specialmente uno che guarda nella sfera di cristallo - può veramente predire il futuro. Come regola generale, ogni tribù gitana con oltre 20 membri ha un vero veggente al suo interno. In tribù più piccole, la possibilità di incontrare un vero veggente è del 50%. Se un veggente ha predetto il futuro esattamente in altre occasioni, si può dire con sicurezza che è un vero veggente.

Ma anche i veri veggenti possono raccontare delle bugie. Ogni gitano può decidere di mentire, a seconda della sua relazione con il cliente. Il veggente potrebbe

avere dell'astio contro il cliente, o potrebbe credere di potere guadagnare più oro dicendo il falso. I falsi veggenti tendono a dire cose come: "Avrai una opportunità di arricchirti, se non te la fai sfuggire" oppure "Incontrerai la donna dei tuoi sogni, ma potresti non riconoscerla". Il cliente deve pagare ancora se vuole ulteriori dettagli. Dei veri ciarlatani raramente predicano qualche cosa di orrido, perché fa male agli affari.

I falsi veggenti dovrebbero tenere i tuoi giocatori in guardia, ma non li dovrebbero sopraffare. Se i gitani nella tua campagna mentono o fanno errori troppo spesso, distruggerai la fiducia dei giocatori nelle predizioni, così come il loro interesse. Se succede questo, i PC smetteranno di cercare i veggenti e tu avrai perso uno strumento di valore per le avventure a Ravenloft.

Capitolo IX: Gli Incantesimi a Ravenloft

Ravenloft è isolata dalle forze esterne, in particolare dalle forze del bene. Alcuni incantesimi hanno nuovi effetti, specialmente quelli che coinvolgono (Divinazione, Necromanzia, Convocazione). Questo capitolo descrive i cambiamenti degli incantesimi più comuni a Ravenloft. Al termine del capitolo, troverai anche tre nuovi incantesimi.

Magia Alterata

Preti e maghi non sono a conoscenza dei cambiamenti subiti dagli incantesimi, né di che tipo di cambiamenti si tratti fino a che non li usano. Una volta usati, conosceranno istantaneamente ed esattamente i cambiamenti dell'incantesimo, a meno che non sia indicato diversamente nella descrizione dell'incantesimo (*ESP* è un esempio). Ogni oggetto magico che imiti un incantesimo alterato è soggetto agli stessi cambiamenti. In tale caso, colui che usa la magia non è informato dei cambiamenti subiti dall'incantesimo.

Incantesimi Clericali

Gli incantesimi della sfera della Convocazione sono limitati. Ravenloft è separato dai normali reami, e un dominio potrebbe non essere in grado di fornire i mostri o gli animali desiderati. I preti non possono convocare un animale che non vive nel dominio che stanno visitando. Controlla nel capitolo che descrive le aree conosciute e se nella descrizione del dominio non è scritto diversamente puoi presumere che tutti gli animali comuni siano disponibili.

Se l'animale convocato è di un tipo che il lord del dominio può controllare, il potere del lord ha la precedenza sulla magia del prete. L'animale comunque appare quando viene convocato. Ma potrebbe non essere amichevole, a seconda degli ordini del lord.

Gli incantesimi clericali elencati di seguito funzionano diversamente a Ravenloft. Gli incantesimi preceduti da un asterisco richiedono un Power Check. (vedi il Cap.III). Una descrizione delle differenze segue la tabella, e serve a completare la descrizione che si trova nel MdG. Per una maggiore precisione, gli incantesimi inversi sono elencati in corsivo di fianco alla forma più conosciuta. Se la controparte funziona normalmente a Ravenloft, appare tra parentesi.

Incantesimi Clericali Alterati

Individuazione del Male/*Individuazione del Bene*(1°)

Individuazione dell'allineamento (2°)

*Animare i morti (3°)

(Cura Malattie)/**Causa Malattie* (3°)

*Morte Apparente (3°)

Protezione dal Piano Negativo (3°)

Scaccia Maledizioni/*Infliggere Maledizioni* (3°)

*Parlare con i Morti (3°)

Scongiorare (4°)

Chiamare le Creature dei Boschi (4°)

Specchio d'Acqua (4°)

Comunicazione (5°)

Scacciare il Male (5°)

Fonte magica (5°)

Viaggio Interplanare (5°)

Ricerca (5°)

*Rianimare i Morti/**Togliere la Vita* (5°)

Visione del Vero (5°)

Materializzare Elementali del Fuoco/*Scacciare Elementali del Fuoco* (6°)

Trovare la Strada (6°)

Parola del Ritorno (6°)

Magia Astrale (7°)

Materializzare Elementali della Terra /*Scacciare Elementali della Terra* (7°)

*Cancello (7°)

Parola Sacra/**Bestemmia* (7°)

*Reincarnazione (7°)

*Resurrezione/**Distruzione* (7°)

Restaurare/**Risucchio di Energia* (7°)

Soccorso/*Soccorso* (7°)

Individuazione del Male, 1° Livello: Nessuno può individuare il male con la magia a Ravenloft. L'incantesimo non funziona.

Individuazione dell'allineamento, 2° Livello: Ravenloft non permette l'identificazione del male. Come nella versione normale di questo incantesimo, il bersaglio riceve un TS. Se fallisce il TS, il prete può determinare solo se il bersaglio ha un allineamento legale, neutrale o caotico. L'incantesimo non rivela l'allineamento verso il male o il bene (Malvagio, Buono).

Animare i morti, 3° Livello: Questo incantesimo funziona anche troppo bene a Ravenloft. Il prete normalmente può animare un numero di scheletri o di Zombi uguale al suo livello in DV. Quando i preti usano questo incantesimo a Ravenloft, animano una quantità pari al doppio del normale. (Usa le formule normali e raddoppia il risultato.) Il prete può aggiungere tanti DV ai mostri quanti ne desidera, fino a che il totale non superi il doppio del suo livello. Tieni presente che il numero di DV dei Non-Morti influisce sulla loro capacità di non essere scacciati. I Non-Morti con un numero di DV che supera il livello del prete possono fare un TS contro Incantesimi per liberarsi del controllo del prete.

Cura Malattie, 3° Livello: L'inverso di questo incantesimo, *Causa Malattie* obbliga il prete a fare un Ravenloft Power Check.

Morte Apparente, 3° Livello: Questo incantesimo richiede un Ravenloft Power Check.

Protezione dal Piano Negativo, 3° Livello: Il semipiano di Ravenloft isola i Non-Morti dall'influenza degli altri piani. I mostri Non-Morti che attaccano

possono fare un TS contro Morte o ricevere solo 1d6 pf di danno.

Scaccia Maledizioni, 3° Livello: Questo incantesimo è indebolito a Ravenloft. Qui, la sua durata è limitata invece che permanente. Il bersaglio di questo incantesimo può fare un TS contro Incantesimi per eliminare temporaneamente gli effetti di una maledizione. La durata dell'incantesimo è di un turno per livello del prete. Le maledizioni sono molto potenti a Ravenloft (vedi il capitolo sulle maledizioni). Più forte è la maledizione, più è difficile per l'incantesimo riuscire a sospenderne l'effetto. Usa la tabella che segue per trovare i modificatori al TS in relazione al potere della maledizione.

L'incantesimo inverso a questo, *Infliggere Maledizioni*, funziona come descritto, ma richiede un Ravenloft Power Check con i seguenti modificatori.

Maledizione	Modificatore
Imbarazzante	0
Frustrante	-1
Problematica	-2
Pericolosa	-3
Letale	-5

Parlare con i Morti, 3° Livello: Questo incantesimo richiede un Ravenloft Power Check.

Scongiorare, 4° Livello: Normalmente, questo incantesimo fa ritornare le creature dei piani esterni (**outer planes**) verso il loro dimensione. La possibilità di avere successo è del 50% più 5% per ogni livello di differenza tra il mago e il bersaglio. Se l'incantesimo riesce, la creatura è inviata in un luogo a caso all'interno di Ravenloft..

Chiamare le Creature dei Boschi, 4° Livello: Il popolo di fiaba nominato nel *MdG* non abita nessuno dei domini conosciuti di Ravenloft. Per di più, il lord del dominio nel quale l'incantesimo viene lanciato può controllare la riuscita dell'incantesimo. Il lord può inviare qualsiasi creatura del dominio in risposta alla convocazione. Naturalmente le creature obbediscono agli ordini del lord e non a quelli del prete.

Specchio d'Acqua, 4° Livello: Invece di fornire una finestra su un altro piano o su un'altra terra, l'incantesimo crea l'immagine di una nebbia roteante. Il prete sta vedendo un particolare luogo all'interno delle Nebbie di Ravenloft. C'è il 10% di possibilità che qualche cosa di orrido appaia brevemente all'interno dell'immagine mentre il prete la sta osservando.

Comunicazione, 5° Livello: Questo incantesimo funziona normalmente per tutti i preti che sono devoti alle divinità del male. Non funziona per gli altri preti. Le divinità del bene o neutrali non possono essere contattate con questo incantesimo.

Scacciare il Male, 5° Livello: Normalmente, questo incantesimo può far ritornare una creatura convocata dal male nella suo piano di esistenza. Le oscure e mortali creature di Ravenloft non possono essere allontanate così facilmente. L'incantesimo non rimuove, inoltre, gli incantamenti del male.

Fonte magica, 5° Livello: Questo incantesimo ha lo stesso risultato dell'incantesimo *Specchio d'Acqua*, elencato in precedenza. Rivela una località a caso all'interno delle Nebbie di Ravenloft, con un 10% di possibilità che un mostro vagante sia visibile.

Viaggio Interplanare, 5° Livello: Questo incantesimo sposta il personaggio in un diverso dominio all'interno di Ravenloft. Non può servire a nulla e a nessuno per fuggire da Ravenloft

Ricerca, 5° Livello: Normalmente, un bersaglio che non continui la ricerca soffre di una penalità di -1 a tutti i suoi TS. Le penalità sono cumulative nel tempo. A Ravenloft il prete può imporre un'altra punizione per non avere perseguito la ricerca. La punizione non può essere troppo severa e non può minacciare la vita del personaggio, ma deve lentamente peggiorare ogni giorno che la ricerca viene ignorata. Similmente, continuando la ricerca, gli effetti della punizione svaniranno lentamente. Per esempio, un personaggio potrebbe diminuire di peso del 10% per ogni giorno durante il quale ignora la ricerca (basato sull'attuale misura). Ogni giorno che il personaggio prosegue la ricerca, recupererà il 10% del peso.

Rianimare i Morti, 5° Livello: Se il bersaglio di questo incantesimo fallisce il suo tiro per la Probabilità di Resurrezione, diventa una creatura non-morta - di tipo uguale, in DV, all'attuale livello del bersaglio. (La tabella 61, "Scacciare i Non-Morti" elenca i mostri per i loro DV; vedi pag. 103 nel *MdG*.) I vampiri sono le più potenti creature che si possono creare con questa versione dell'incantesimo. I vampiri mantengono le abilità che possedevano durante la loro vita. La loro apparenza può non cambiare in maniera visibile; molti vampiri appaiono umani. Lanciare questo incantesimo a Ravenloft (o il suo inverso, *Togliere la Vita*) richiede un Ravenloft Power Check.

Visione del Vero, 5° Livello: Quando un prete vuole conoscere un allineamento con questo incantesimo, può individuare solo se il bersaglio è legale o caotico (Legale, Caotico), non se appartiene al bene o al male (Buono, Malvagio). (Vedi l'incantesimo *Individuazione dell'allineamento* precedente.) Negli altri casi l'incantesimo funziona come descritto nel *MdG*, con le seguenti chiarificazioni:

- Il prete vede attraverso le illusioni e le apparizioni. "Apparizioni" non significa Fantasma o altri esseri intangibili - sono reali, anche se non esistono fisicamente. Le creature non-morte di questo

tipo non appaiono diverse con questo incantesimo. Se appaiono come gente normale, normalmente l'incantesimo non cambia le percezioni del prete.

● Le cose incantate, metamorfizzate o cambiate appaiono con il loro vero aspetto. La forma animale di un licantropo non viene considerata come una metamorfosi. Ne si considerano tali i vampiri e le creature con abilità naturali di mutaforma. Come regola generale, se il cambiamento di forma è dovuto alla natura della creatura l'incantesimo non rivela il cambiamento. "Metamorfizzate" significa che sono stati utilizzati incantesimi o abilità simili ad incantesimi.

Una creatura "incantata" è sotto il controllo di qualche tipo di incantesimo come *Charme* o *Costrizione*. Questi effetti degli incantesimi sono rivelati da *Visione del Vero*. I vampiri e i licantropi controllano le loro truppe animali attraverso un incantamento, ma non controllano le creature del loro stesso genere in questo modo. I Signori dei vampiri e quelli dei licantropi spesso dominano solo per mezzo della personalità; è una loro abilità naturale.

Materializzare Elementali del Fuoco, 6° Livello:

Un elementale convocato non può lasciare Ravenloft per mezzo di questo incantesimo, del suo contrario, dell'incantesimo *Dissolvi le Magie*, o di incantesimi simili; deve trovare una via di uscita dal semipiano proprio come fanno i PC. La creatura convocata è più difficile da controllare a Ravenloft. Una volta arrivata, può fare un TS contro Incantesimi con una penalità di -2. Il successo nel TS indica che può agire liberamente. Non significa che l'elementale attaccherà il prete che lo ha convocato, ma è probabile.

Trovare la Strada, 6° Livello: Questo incantesimo funziona solo all'interno di un dominio; non può individuare località all'esterno di questo. Se il dominio è circondato dalle Nebbie, il prete può focalizzarlo sulle Nebbie per raggiungere i suoi confini. L'incantesimo fornisce ancora una via di fuga all'incantesimo *Labirinto* e aiuta il prete a evitare le trappole. Come affermato nel *MdG*, non permette di prevedere le azioni di creature ostili.

Alcune uscite da Ravenloft sono delle località fisiche, come i portali. Se una di tali uscite è all'interno del dominio, l'incantesimo può guidare il prete verso di lei - se il prete ha informazioni sulla natura dell'uscita e se l'uscita esiste quando l'incantesimo viene pronunciato. In questo caso l'incantesimo dura solo un round per livello del prete. Alcuni portali appaiono solo in determinate circostanze. Se non sono presenti al momento in cui l'incantesimo viene lanciato, *Trovare la Strada* non ha effetto.

Parola del Ritorno, 6° Livello: Questo incantesimo funziona normalmente con l'unica differenza che non può trasportare il personaggio tra i piani.

Magia Astrale, 7° Livello: Questo incantesimo non funziona.

Materializzare Elementali della Terra, 7° Livello: Come *Materializzare Elementali del Fuoco*. Vedi sopra.

Cancello, 7° Livello: Il cancello conduce dentro ma non fuori Ravenloft. Le creature convocate non possono lasciare Ravenloft automaticamente e devono trovare una via di uscita come ogni altro essere. Il trovarsi intrappolati spesso rende furiosi i mostri, che probabilmente attaccheranno il prete e i suoi compagni. Il prete invecchia di 5 anni e deve fare un Ravenloft Power Check.

Parola Sacra, 7° Livello: Il prete può usare questo incantesimo solo nel suo piano di origine. Quindi i PC non possono usarlo a Ravenloft, ne possono usare la forma inversa per essere guidati fuori dal semipiano. Ogni nativo di Ravenloft può utilizzare questo incantesimo. Se il prete tenta di forzare delle creature ad uscire dal semipiano, queste verranno trasportate in un'altra zona di Ravenloft a caso. Le creature non possono ritornare nel raggio visivo del prete per un giorno intero. I personaggi che lanciano un *Bestemmia* devono fare un Ravenloft Power Check.

Reincarnazione, 7° Livello: A Ravenloft questo incantesimo potrebbe "reincarnare" una persona dentro una creatura non-morta. La possibilità che questo accada sono dell'1% per livello del prete. La persona diventa un mostro che ha un numero di DV pari al suo livello di esperienza. (Vedi la Tabella "Scacciare i Non-Morti" al Cap.3.) Come *Rianimare i Morti* in precedenza, questo incantesimo non può creare Non-Morti più potenti dei vampiri. I vampiri mantengono le abilità che possedevano in vita e potrebbero apparire ancora come della gente normale. Lanciare questo incantesimo richiede un Ravenloft Power Check.

Resurrezione, 7° Livello: Gli effetti sono gli stessi de *Rianimare i Morti*. L'incantesimo e la sua forma inversa, *Distruzione*, richiedono un Ravenloft Power Check.

Restaurare, 7° Livello: La forma inversa di questo incantesimo, *Risucchio di Energia*, richiede un Ravenloft Power Check.

Soccorso, 7° Livello: Questo incantesimo non può trasportare niente e nessuno fuori da Ravenloft. Negli altri casi funziona come descritto nel *MdG*.

Incantesimi dei Maghi

I maghi che lanciano certi incantesimi di convocazione possono notare che i risultati sono limitati dalle circostanze. Animali e creature incantate possono essere convocate solo se esistono nel dominio in cui si trova il mago. Se la descrizione di un dato dominio non indica quali animali vi vivono, puoi presumere che vi siano tutti gli animali che hanno un habitat simile in altri reami.

Ravenloft è separato dagli altri piani. Questo crea un problema ai maghi che convocano creature dagli altri piani. In generale, una creatura risponde alla convocazione, ma spesso non è amichevole e raramente è quella che il mago aveva convocato.

Certi incantesimi, in particolare quelli necromantici, sono più potenti a Ravenloft. Fai attenzione, perché l'uso smodato di questi incantesimi può influire sul mago. (Vedi "Personaggi che scelgono il male" al Cap.3.)

La tabella che segue elenca i più comuni incantesimi dei maghi i cui effetti sono cambiati. Gli incantesimi preceduti da un asterisco richiedono un Ravenloft Power Check. Una descrizione dei cambiamenti di ogni incantesimo segue la tabella e supporta la descrizione del *MdG*.

Incantesimi dei Maghi Alterati

- *Tocco Gelido (1°)
- Individuazione dei Non-Morti(1°)
- Trova il Familiare (1°)
- Individuazione del Male (2°)
- ESP (2°)
- Individuazione dell'allineamento (2°)
- *Mano Spettrale (2°)
- *Morte Apparente (3°)
- Chiaraudienza (3°)
- Chiaroveggenza (3°)
- Blocca Non-Morti (3°)
- Attirare mostri I (3°)
- *Tocco del Vampiro (3°)
- *Contagio (4°)
- *Risucchio (4°)
- Specchio Magico (4°)
- Attirare mostri II (4°)
- Scaccia Maledizioni/**Infliggere Maledizioni* (4°)
- *Animare i morti (5°)
- Evocare Elementali (5°)
- Contattare Altri Piani (5°)
- Espulsione (5°)
- *Giara Magica (5°)
- Attirare mostri III (5°)
- *Attirare Ombre (5°)
- Teletrasporto (5°)
- Convocare Animali (6°)
- *Incantesimo della Morte (6°)
- Intrappolare (6°)
- Costrizione* (6°)
- Attirare mostri IV (6°)
- *Reincarnazione (6°)
- Visione del Vero (6°)

- Bandire (7°)
- *Controllare i Non-Morti (7°)
- *Dito della Morte (7°)
- Desiderio Minore (7°)
- Attirare mostri V (7°)
- Camminare tra le Ombre (7°)
- Teletrasporto Senza Errori (7°)
- Attirare mostri VI (8°)
- Magia Astrale (9°)
- *Risucchio di Energia (9°)
- ***Cancello** (9°)
- Attirare mostri VII (9°)
- Soccorso/*Soccorso* (9°)
- Desiderio (9°)

Tocco Gelido, 1° Livello: Questo incantesimo è molto più potente a Ravenloft. Se la vittima fallisce il suo TS, il contatto provoca 2d4 pf di danno e risucchia un punto alla Forza. Questo incantesimo richiede un Ravenloft Power Check.

Individuazione dei Non-Morti, 1° Livello: A Ravenloft ogni creatura non-morta può fare un TS contro questo incantesimo. Per quattro o più creature dello stesso genere che sono insieme, si fa un solo TS con una penalità di -2 per ogni creatura presente. Un 20 "naturale" indica sempre un successo nel TS. Come affermato nel *MdG*, l'incantesimo non può penetrare mura di pietra spesse più di un 30 cm - le mura di un castello, per esempio.

Trova il Familiare, 1° Livello: Solo i maghi di allineamento Malvagio possono trovare un famiglia a Ravenloft. I maghi di allineamento Legale-Malvagio hanno una possibilità del 10% di convocare un Imp. Maghi di allineamento Caotico-Malvagio hanno un 10% per livello (fino al massimo del 90%) di convocare un Quasit.

Individuazione del Male, 2° Livello: Nessuno può individuare il male magicamente a Ravenloft. L'incantesimo non funziona.

ESP, 2° Livello: A Ravenloft, i Non-Morti con intelligenza "bassa" o superiore possono decidere di proiettare dei pensieri. Diversamente che negli altri reami, l'incantesimo *ESP* può rivelare tali pensieri. I pensieri proiettati normalmente sono amichevoli e rassicuranti, perché servono agli scopi della creatura. Una creatura che viene colta di sorpresa non può proiettare dei pensieri. I maghi non sono a conoscenza dei cambiamenti di questo incantesimo quando lo pronunciano.

Individuazione dell'allineamento, 2° Livello: Come al solito, il bersaglio può fare un TS per evitare che sia individuato l'allineamento. Il fallimento del TS rivela solo se il bersaglio è Caotico, Neutrale, Legale - non rivela mai se è Buono o Malvagio.

Mano Spettrale, 2° Livello: Questo incantesimo necromantico dura il doppio a Ravenloft. Il mago deve fare un Ravenloft Power Check.

Morte Apparente, 3° Livello: L'incantesimo non cambia, ma il mago deve fare un Ravenloft Power Check.

Chiaraudienza, 3° Livello: Come descritto nel *MdG*, questo incantesimo permette di sentire i rumori di un luogo "familiare" o "visibile". Un luogo familiare è un luogo che il mago ha visitato personalmente. La descrizione verbale, i dipinti e la visione attraverso gli incantesimi non rendono un luogo completamente familiare. Se un mago ha questo tipo di informazioni parziali, l'incantesimo ha solo il 50% di possibilità di funzionare. Controlla la riuscita dell'incantesimo una volta per ogni luogo. Il fallimento è permanente fino a che il mago non riceve una quantità significativa di nuove informazioni.

Un luogo evidente è un luogo direttamente connesso alla scena davanti al mago. Se il mago vede una porta, può lanciare l'incantesimo sull'altro lato della porta. Non può, comunque, lanciare l'incantesimo intorno all'angolo e attraverso la porta.

Chiaraudienza normalmente crea un invisibile sensore che può essere disperso magicamente. A Ravenloft il sensore è un orecchio fantasma visibile di grandezza normale. Se viene individuato, può essere disperso magicamente o il gruppo ascoltato può cambiare discorso. Questo incantesimo è limitato solo ad una regione circondata dalle Nebbie, la quale può comprendere più di un dominio. La Nebbia agisce come il confine di un piano. L'incantesimo non funziona entro le Nebbie stesse, perché queste distorcono la distanza e la direzione del luogo.

Il mago non è a conoscenza di questi cambiamenti immediatamente.

Chiaroveggenza, 3° Livello: Questo incantesimo ha restrizioni simili a *Chiaraudienza*. Il sensore, normalmente invisibile, diventa visibile nella forma di un occhio fantasma di grandezza normale - senza che il mago ne sia a conoscenza. L'incantesimo è limitato ad una singola area circondata dalle Nebbie e non funziona dentro le Nebbie stesse. Un attacco portato con lo sguardo contro il sensore può colpire il mago. Per esempio, un vampiro potrebbe usare il suo charme contro un mago che ha lanciato *Chiaroveggenza*.

Blocca Non-Morti, 3° Livello: A Ravenloft, i mostri Non-Morti resistono con forza a questo tipo di magia. Tutti i Non-Morti - anche quelli senza mente - possono evitarne gli effetti facendo un TS contro Incantesimi. I Non-Morti che hanno una volontà propria hanno un bonus di +2 ai loro TS. I lord dei domini sono completamente immuni a questo incantesimo.

Attirare mostri I, 3° Livello: Solo i mostri nativi della regione possono essere convocati. Fai riferimento alla tabella degli incontri locale per determinare quali mostri appariranno. I mostri resistono al controllo a Ravenloft e possono fare un TS contro Incantesimi con una penalità di -2 per evitare gli effetti dell'incantesimo. Se i mostri convocati sono sotto il dominio del lord, le creature appaiono ma è il lord a controllarle.

Tocco del Vampiro, 3° Livello: Ravenloft aumenta il potere di questo incantesimo. Per ogni dado di danno inflitto, la vittima perde un pf permanentemente - a meno che un prete non usi sulla vittima un incantesimo di *Restaurare*. Per esempio, un mago del 7° livello colpisce un guerriero con questo incantesimo. Il guerriero soffre 3d6 pf di danno, e perde 3 di questi pf permanentemente. Solo un incantesimo di *Restaurare* può restituire questi 3 pf. Il mago che usa *Tocco del Vampiro* deve fare un Ravenloft Power Check.

Contagio, 4° Livello: L'incantesimo non è modificato, ma il mago deve fare un Ravenloft Power Check.

Risucchio, 4° Livello: Questo incantesimo è veramente mortale a Ravenloft. Ogni livello risucchiato dalla vittima fa anche perdere un pf permanentemente. Per esempio, se una successione di questi incantesimi causa ad un personaggio la perdita di 3 livelli, il personaggio perde anche 3 pf permanentemente. Solo un incantesimo di *Restaurare* può restituire questi pf. L'incantesimo richiede un Ravenloft Power Check.

Specchio Magico, 4° Livello: Sebbene non funzioni nelle Nebbie stesse, lo specchio magico può mostrare un luogo all'interno di una singola regione circondata dalle nebbie. Lo specchio agisce ancora come uno schermo, ma uno specchio fantasma con il viso del mago appare nel luogo che si sta osservando. Un attacco portato con lo sguardo (vedi il *MDM*) può essere fatto, per mezzo di questa immagine, e può colpire il mago. Il mago è immediatamente a conoscenza dei cambiamenti di questo incantesimo.

Attirare mostri II, 4° Livello: Come *Attirare mostri I*. Vedi sopra.

Scaccia Maledizioni, 4° Livello: Vedi l'incantesimo del 3° Livello dei Preti con lo stesso nome

Animare i morti, 5° Livello: Vedi l'incantesimo del 3° Livello dei Preti con lo stesso nome

Evocare Elementali, 5° Livello: I poteri oscuri di Ravenloft limitano l'accesso ai piani elementali. Gli elementali possono arrivare, ma non possono lasciare Ravenloft fino a che non trovano una normale via di fuga. In aggiunta c'è una possibilità del 20% che l'incantesimo trasporti dal mago un elementale di Ravenloft. Tutte le creature convocate sono più difficili da controllare in questo semipiano. Al primo round di convocazione, la creatura può fare un TS contro Incantesimi con una penalità di -2; se ha successo la creatura sfugge al controllo del mago. Altrimenti l'incantesimo funziona come descritto nel *MdG*.

Contattare Altri Piani, 5° Livello: Questo incantesimo apre un condotto che porta al lord del dominio. Il mago non è a conoscenza di ciò, sa solo di aver contattato una potente forza malefica. Il contatto viene mantenuto per 1 round ogni 2 livelli del mago. Il lord può mentire o non rispondere se lo desidera.

Interpreta ogni conversazione. Nessun attacco può essere portato attraverso il contatto, ma il lord scopre la posizione approssimativa del mago (con un errore di 2 miglia). C'è il 50% di possibilità che il lord invii le creature sotto il suo dominio a inseguire il mago.

La possibilità di impazzire è del 30%. Sottrai il 5% per ogni punto di Intelligenza superiore a 15 che il mago possiede.

Espulsione, 5° Livello: Come ogni facile via di uscita dal semipiano di Ravenloft non è permessa. La creatura può ancora fare un TS contro Incantesimi per evitare l'effetto dell'incantesimo se non vuole andare via. Se il TS fallisce o la creatura vuole andare via, c'è il 50% di possibilità che l'incantesimo teletrasporti il bersaglio in un luogo a caso di Ravenloft. Per il resto l'incantesimo non ha effetto a Ravenloft.

Giara Magica, 5° Livello: Questo incantesimo è soggetto ad un piccolo ma mortale cambiamento a Ravenloft. Se il corpo ospite viene ucciso, il mago non torna necessariamente nella *Giara Magica*. Il mago deve fare un TS contro Morte o essere intrappolato nel corpo ospite. Se il TS ha successo, l'incantesimo funziona normalmente. Se fallisce, il mago diventa un mostro Non-Morto che occupa il corpo ospite, sotto il controllo del DM.

Quando il mago resta intrappolato, al corpo ospite avvengono le seguenti cose. Il cadavere dell'ospite giace normalmente morto per un giorno. Quindi se il cadavere è ancora relativamente integro, si anima con la forza vitale del mago. Se non è sufficientemente integro, il mago muore. "Relativamente integro" normalmente significa che la testa e il torso sono intatti. Il mago diventato un Non-Morto mantiene i poteri che aveva in vita, escluse le abilità fisiche. Assume invece le abilità fisiche del corpo ospite. Non vengono mantenuti i poteri antitetici allo stato di Non-Morto - poteri di guarigione, *Crescita Vegetale*, *Protezione dal Male*, per esempio. (A giudizio del DM.)

In aggiunta, il mago riceve i normali poteri di una creatura non-morta. È immune all'incantesimo *Sonno*, *Charme*, e agli altri incantesimi di controllo della mente, non ha bisogno di dormire, mangiare, bere e respirare, è immune agli attacchi basati sul freddo. A seconda del corpo ospite, può ricevere altri poteri; consulta la tabella che segue.

DV	Potere Speciale
4 o meno	Nessun potere addizionale
da 5 a 7	Risucchia un livello a contatto
da 8 a 11	Rigenera 1 pf ogni round
più di 11	Aura di paura di 40' di raggio

I poteri speciali elencati sono cumulativi. Quindi, un mostro di 12 DV avrà 3 poteri. L'aura di paura automaticamente influirà sulle creature con meno di 4 DV. Quelle da 4 a 6 DV possono fare un TS.

Il corpo originale del mago diventa, anch'esso, un mostro Non-Morto che è sotto il controllo del Non-Morto ospite. Questa creatura è più debole di quella creata con il corpo ospite; ha solo la metà dei DV che

aveva il corpo del mago quando era vivo, fino ad un massimo di 10 DV. La tabella "Scacciare i Non-Morti" del *MdG* elenca i tipi di Non-Morti per DV. Per esempio, un mago del 13° livello diventerà un Non-Morto di 6 DV. Come scritto nella tabella il Non-Morto è una Wraith. Il DM può scegliere una creatura differente con lo stesso numero di DV, se lo desidera.

L'incantesimo *Giara Magica* ha un'altra importante variazione rispetto agli altri reami. La forza vitale dell'ospite, contenuta nella giara magica, non svanisce quando la forza vitale del mago abbandona il corpo ospite. Al contrario, rimane intrappolata nella giara, trattenuta dai poteri di Ravenloft. I poteri di questa forza vitale intrappolata sono sconosciuti. Ma si dice che la forza possa corrompersi all'interno della prigione ottenendo i poteri che le permettano di controllare la giara e addirittura di fuggire. Quando la giara è distrutta, anche la forza vitale al suo interno viene distrutta.

Attirare mostri III, 5° Livello: Come *Attirare mostri I*. Vedi sopra.

Attirare Ombre, 5° Livello: Ogni *Ombra* può fare un TS contro Incantesimi con una penalità di -2 quando arriva. Se riesce, può agire liberamente. Il mago deve fare un Ravenloft Power Check.

Teletrasporto, 5° Livello: Questo incantesimo non può trasportare personaggi fuori dei confini di un dominio o fuori da Ravenloft.

Convocare Animali, 6° Livello: Solo gli animali nativi del dominio possono essere convocati. Oltre a ciò, l'incantesimo funziona regolarmente.

Incantesimo della Morte, 6° Livello: L'uso di questo incantesimo richiede un Ravenloft Power Check. Dopo 3 giorni, se i cadaveri sono sufficientemente intatti (il torso e la testa sono presenti), c'è il 10% di possibilità che diventino degli Zombi. Ogni Zombi avrà metà dei DV che aveva in vita. A scelta del DM, delle persone con poteri non comuni potrebbero diventare altri tipi di Non-Morti.

Intrappolare, 6° Livello: Questo incantesimo normalmente trasporta una creatura di un piano esterno dal mago e la intrappola. Come descritto nell'incantesimo la creatura può andarsene dopo avere eseguito un servizio. Dato che Ravenloft non permette ai visitatori una fuga così facile, la creatura non può lasciare il semipiano se non trova una uscita fisica (un portale).

A Ravenloft, questo incantesimo può, qualche volta, portare una creatura dall'interno del semipiano stesso. Invece di creare un portale con un piano esterno, crea un condotto vicino al lord del dominio in cui si trova il mago. Il lord può decidere se mandare uno dei suoi schiavi in risposta all'incantesimo. La possibilità che ci sia una risposta è una percentuale doppia rispetto al livello del mago.

Il controllo di una creatura convocata è più difficile a Ravenloft. Le possibilità di base per la creatura di sfuggire al circolo di contenimento sono raddoppiate: un circolo tracciato a mano ha una possibilità base del

40% di fallire, mentre uno scolpito ha una possibilità base del 20% di fallire. La creatura non ha mai meno del 5% di possibilità di fuggire dal circolo.

Costrizione, 6° Livello: Come l'incantesimo *Ricerca*, l'incantesimo *Costrizione* normalmente implica una piccola punizione cumulativa per ogni giorno in cui la vittima dell'incantesimo non continua la missione. La vittima si ammalerà ed alla fine morirà. A Ravenloft, il mago può determinare l'esatta punizione. Vedi l'incantesimo *Ricerca* per un esempio.

Attirare mostri IV, 6° Livello: Come *Attirare mostri I*. Vedi sopra.

Reincarnazione, 6° Livello: Richiede un Ravenloft Power Check. Come l'incantesimo dei Preti con lo stesso nome.

Visione del Vero, 6° Livello: : Vedi l'incantesimo del 5° Livello dei Preti con lo stesso nome.

Bandire, 7° Livello: I poteri oscuri di Ravenloft non permettono di uscire facilmente dal semipiano. Le creature bersaglio di questo incantesimo fanno i loro TS con un bonus di +4. Anche se falliscono il TS, sono solo teletrasportate in un luogo a caso di Ravenloft.

Controllare i Non-Morti, 7° Livello: A Ravenloft, tutti i Non-Morti possono fare un TS per resistere al controllo - anche quelli con 3 DV o meno. Quelli con più di 3 DV ricevono un bonus di +2 ai loro TS. I lord dei domini sono totalmente immuni all'incantesimo. Per lanciare questo incantesimo si deve fare un Ravenloft Power Check.

Dito della Morte, 7° Livello: C'è un piccolo cambiamento a questo incantesimo quando viene lanciato a Ravenloft. Dopo 3 giorni, i cadaveri diventano dei Ju-Ju Zombi. Se il mago è presente quando questo avviene, ogni Zombi fa un TS contro Incantesimi. Se fallisce la creatura cade sotto il controllo del mago. Se la creatura riesce nel TS spezza il controllo del mago e tenta di distruggerlo. Se il mago non è presente, i Ju-Ju Zombi automaticamente si liberano dal controllo del mago e lo inseguono per distruggerlo. L'uso di questo incantesimo richiede un Ravenloft Power Check.

Desiderio Minore, 7° Livello: Come *Desiderio*. Vedi sotto.

Attirare mostri V, 7° Livello: Come *Attirare mostri I*. Vedi sopra.

Camminare tra le Ombre, 7° Livello: Nessuno può lasciare Ravenloft usando un incantesimo così semplice. Dato che il piano delle Ombre è molto vicino al semipiano di Ravenloft, questo incantesimo permette al mago di andare da un posto all'altro come descritto nel *MdG*. Ma il mago è legato al semipiano di Ravenloft, e si trova incapace di entrare pienamente nel piano delle Ombre. È trattenuto dal gelido abbraccio dei poteri oscuri di Ravenloft, e questi non gli permettono di allontanarsi più della lunghezza di un braccio da Ravenloft.

Teletrasporto Senza Errori, 7° Livello: Questo incantesimo funziona normalmente, ma non può trasportare il personaggio fuori da Ravenloft, o fuori da un dominio i cui confini siano chiusi magicamente. Tieni a mente che alcune aree di Ravenloft cambiano, così che il teletrasportatore potrebbe non conoscere i luoghi così bene come crede.

Attirare mostri VI, 8° Livello: Come *Attirare mostri I*. Vedi sopra.

Magia Astrale, 9° Livello: A Ravenloft questo incantesimo non funziona.

Risucchio di Energia, 9° Livello: L'incantesimo non cambia, ma il mago deve fare un Ravenloft Power Check.

Cancello, 9° Livello: Questo incantesimo funziona normalmente, ma la creatura convocata non può lasciare Ravenloft automaticamente. Deve trovare un'uscita dal semipiano come tutti. Normalmente, è un motivo sufficiente a provocare un attacco contro il mago e i suoi amici. Creature tanto potenti da essere convocate da un incantesimo *Cancello* non apprezzano di essere portate nel semipiano di Ravenloft. Il mago deve fare un Ravenloft Power Check.

Attirare mostri, VII 9° Livello: Come *Attirare mostri I*. Vedi sopra.

Soccorso, 9° Livello: Questo incantesimo non può trasportare niente e nessuno fuori da Ravenloft, né fuori da un dominio i cui confini siano chiusi; per il resto funziona come descritto.

Desiderio, 9° Livello: I poteri oscuri di Ravenloft permettono l'uso dell'incantesimo *Desiderio*, ma cercano sempre di pervertire gli intenti del mago. Quindi, questo incantesimo soddisfa raramente un desiderio quando viene pronunciato a Ravenloft. Però, quando un personaggio malvagio desidera qualche cosa di contorto ed oscuro, c'è una possibilità del 50% che il desiderio sia soddisfatto così come è stato richiesto; in questo caso, il desiderio è già stato perversito.

Nuovi Incantesimi

Fingersi Non-Morti (Feign Undead) (Necromanzia)

Livello 4° Preti, 5° Maghi

Sfera: Necromanzia

Raggio d'azione: 0

Componenti: V, S, M

Durata: 1 turno + 1 round/livello

Tempo di lancio: 4

Area dell'Effetto: La persona toccata

TS: Nessuno

Questo incantesimo può far apparire il mago, o qualsiasi personaggio consenziente, come uno Zombi. Il personaggio appare simile ad uno Zombi, non respira e non sente né dolore né emozioni. Diventa immune alla paralisi, al veleno e agli attacchi che risucchiano. L'immunità al dolore non protegge il personaggio

dall'essere ferito; può ancora essere danneggiato normalmente.

Il corpo del bersaglio sembra simile ad un cadavere animato - il colore della pelle cambia e la carne si ritira fino a mostrare le ossa. In ogni caso, il suo abbigliamento non cambia; il personaggio deve pensare al suo abbigliamento da solo. Le sue giunture diventano rigide e i suoi movimenti lenti. Come Zombi, il personaggio non può attaccare, impugnare un'arma efficientemente o causare pf di danno.

Ogni creatura che vede il finto Zombi crederà che sia vero. A meno che non gli sia ordinato di fare diversamente i Non-Morti non lo attaccheranno. Se qualche persona lo vede fare qualche cosa strana per uno Zombi, può dedurre che non è quello che sembra. Per lanciare questo incantesimo è necessario un Ravenloft Power Check. I materiali componenti questo incantesimo sono un pezzo di osso e un pizzico della terra di una tomba.

Maledizione Divina (Divine Curse) (Scongiurazione)

Livello 6° Preti

Sfera: Totale

Raggio d'azione: Speciale

Componenti: V

Durata: Speciale

Tempo di lancio: 1 round

Area dell'Effetto: Speciale

TS: Nessuno

Questo incantesimo crea una maledizione terribile e duratura, che può essere lanciata contro una persona che ha compiuto una azione di grande malvagità - almeno agli occhi del prete. La vittima della maledizione può essere di qualsiasi allineamento, anche se un allineamento Malvagio (malvagio) è il più realistico. La cattiva azione può essere stata involontaria, ma deve avere provocato dei risultati orribili per il prete o per coloro che gli sono più vicini.

Al prete è data la solenne responsabilità di scegliere la punizione. Le parole sono molto importanti, e il giocatore che interpreta il prete deve registrare le esatte parole per una consultazione futura. La punizione è, inoltre, soggetta al veto delle divinità (a discrezione del DM). Se la punizione non è appropriata, troppo severa o troppo blanda (vedi il capitolo sulle maledizioni), l'incantesimo fallisce. In questo caso il DM può consigliare il giocatore con una maledizione che sia più accettabile (a discrezione del DM). O potrebbe fare "sudare" il giocatore per vedere se la sua maledizione è accettata.

Il prete diventa veicolo dell'ira divina che ha invocato. Il prete deve essere in presenza di colui che ha compiuto l'azione maligna e deve lanciare la maledizione chiaramente, in modo che il bersaglio la possa udire. Subito dopo la maledizione ha effetto. *Maledizione Divina* è un incantesimo a lungo termine e i suoi effetti raramente sono immediati. Al contrario, una maledizione potrebbe impiegare mesi o anche anni per raggiungere il massimo effetto.

Sebbene una *Maledizione Divina* abbia degli effetti a lungo termine, non è sempre permanente. La vittima ha due modi per rimuovere la maledizione. Un incantesimo *Espiazione* può rimuovere la maledizione se la vittima compie, prima, un'impresa eroica. Tale azione deve essere opposta al male fatto. Il secondo modo è che la maledizione stessa contenga una clausola di fuga. Da qualche parte tra le parole della maledizione c'è un indizio su come eliminarla. Il DM dovrebbe incoraggiare queste clausole. Queste non forniscono una facile via di uscita, come spiegato da questa semplice maledizione: "Tu che hai camminato sugli oppressi, da ora ogni passo che farai sarà come un doloroso colpo che ferisce le tue carni. Dovrai camminare a piedi nudi sulla sommità del Monte Arabek dall'alba al tramonto e allora sarai libero da questa maledizione". All'inizio la clausola di fuga appare mortale, se non impossibile da soddisfare. Ma un giocatore o un DM creativo potrebbero essere capaci di aggirare l'ostacolo. Per esempio, il personaggio maledetto potrebbe pagare qualcuno che gli porti una lastra di pietra dalla sommità del montagna. Quindi dovrà camminare solo, per pochi passi per riuscire a liberarsi della maledizione. Il DM deciderà quale modo costituisce una via di uscita dalla maledizione.

Il materiale componente per questo incantesimo sono un piccolo gong di argento e simbolo sacro del prete.

Maledizione Ancestrale (Ancient Curse) (Scongiurazione)

Livello 7° Preti

Sfera: Totale

Raggio d'azione: Speciale

Componenti: V

Durata: Speciale

Tempo di lancio: 1 round

Area dell'Effetto: Speciale

TS: Nessuno

Questo incantesimo funziona come l'incantesimo del 6° livello *Maledizione Divina*. Comunque, la maledizione può colpire anche i discendenti del personaggio maledetto. Ecco un esempio di *Maledizione Ancestrale*: "Tu e i tuoi discendenti fino alla settima generazione vi ammalerete a contatto con l'oro e con l'argento". Se la motivazione è sufficiente, la maledizione potrebbe durare indefinitamente lungo l'albero familiare della vittima.

Se c'è una clausola di fuga, al prete sono concesse delle maledizioni più potenti. (Il DM dovrebbe incoraggiare i giocatori ad includere tali clausole in ogni maledizione.) Nel precedente esempio, la maledizione potrebbe continuare, "Se restituirai 10 volte quello che hai preso i tuoi figli saranno salvi".

Capitolo X: Oggetti magici a Ravenloft

Come per alcuni incantesimi, anche alcuni oggetti magici funzionano diversamente a Ravenloft - in particolare quelli che hanno a che fare con la divinazione, la convocazione o la necromanzia. Se un oggetto magico imita esattamente un incantesimo, il funzionamento dell'oggetto subirà gli stessi cambiamenti dell'incantesimo; vedi il capitolo sugli incantesimi per i dettagli.

Questo capitolo si occupa degli oggetti magici standard in dettaglio. Sarebbe impossibile discutere di ogni oggetto magico conosciuto, perché il numero è troppo vasto e continua a crescere. Se crei degli oggetti magici nuovi le tue campagne, o usi oggetti presenti in altre avventure o provenienti da altri mondi, prendi come esempio gli oggetti magici standard e applica le linee guida illustrate di seguito per determinare il loro funzionamento a Ravenloft.

Linee guida generali

Il viaggio tra i piani raramente è permesso a Ravenloft. Se un oggetto ha un qualsiasi potere correlato ai viaggi planari, questo potere non funziona. Spesso, l'oggetto porterà il viaggiatore in un'altro luogo di Ravenloft o non funzionerà.

Alcuni domini potrebbero permettere a un particolare incantesimo o oggetto magico di collegare i piani. Trovare tali oggetti è uno dei modi più comuni per lasciare Ravenloft. A discrezione del DM, qualsiasi oggetto che permetta i viaggi planari e di cui esista un solo esemplare può funzionare correttamente - ma normalmente funziona solo in un dominio. Nelle sottotrame (o nelle trame) delle avventure spesso bisogna scoprire e possedere un'oggetto necessario a fuggire dal reame del male.

- Gli oggetti magici non possono convocare animali che non vivano nel dominio in cui vengono azionati. Animali o creature convocate da altri piani non possono tornare al loro piano se non trovano un portale (come i PC) e non saranno contenti della situazione.

- La divinazione è più debole qui. Nessuno può identificare il bene o il male con un oggetto magico; si può identificare solo la legge e il caos.

- Possedere o usare oggetti che sono totalmente malvagi o che compiono atti malvagi può richiedere un Ravenloft Power Check. Questo non include gli oggetti maledetti o oggetti che provocano delle semplici ferite. Per richiedere un Power Check il proprietario dell'oggetto deve coscientemente decidere di conservare ed usare l'oggetto per scopi malvagi.

- Alcuni oggetti malvagi, in particolare quelli legati alla necromanzia, possono funzionare meglio a Ravenloft.

Oggetti Comuni con Effetti Non Comuni

Gli oggetti elencati sotto funzionano diversamente a Ravenloft. Un asterisco significa che l'uso dell'oggetto può richiedere un Ravenloft Power Check. Una descrizione di ogni oggetto magico segue la lista e supporta il testo originale degli altri libri di gioco di AD&D

Pozione di Controllo Non-Morti*
Olio di Etereità
Pergamena di Protezione - Non-Morti
Anello di Evocazione del Genio
Anello di Rigenerazione Vampirica*
Verga del Dominio*
Bastone dei Magi
Amuleto di Protezione dell'Anima
Amuleto dei Piani
Amuleto contro Non-Morti
Borsa dei Fagioli
Libro delle Fosche Tenebre*
Boccia del Controllo degli Elementali dell'Acqua
Braciere del Comando degli Elementali del Fuoco
Incensiere del Controllo degli Elementali dell'Aria
Sfera di Cristallo
Cubo-Cancello
Fiasco Maledetto
Gemma della Visione
Elmo della Telepatia
Corno del Valhalla
Libro dell'Ineffabile Dannazione*
Medaglione ESP
Medaglione di Proiezione del Pensiero
Specchio Imprigionante*
Filattero Attira-Mostri
Sfera Annientatrice*
Pietra del Controllo degli Elementali della Terra
Talismano del Vero Male*
Pozzo dei Mondi
Corazza di Piastre dell'Etereità
Spada +2, Delle Nove Vite*
Spada con Risucchio*
Spada dei Piani

Pozione di Controllo Non-Morti: Tutti i Non-Morti hanno la possibilità di fare un TS per evitare di essere controllati. I Non-Morti che hanno una mente ricevono un bonus di +2 ai loro TS. Il lord di un dominio non può essere controllato. Ricorda che i Non-Morti dotati di intelligenza possono fingere di obbedire per potere attaccare meglio in seguito. Controllare i Non-Morti per interesse personale mette il controllore a rischio. Chi usa questa pozione deve fare un Ravenloft Power Check.

Olio di Etereità: Questo olio rende chi lo usa immateriale. In nessun caso può permettere di camminare nel piano eterico e fuggire da Ravenloft.

Pergamena di Protezione - Non-Morti: I Non-Morti sono più difficili da controllare a Ravenloft. Il rotolo ha effetto solo su 20 DV di Non-Morti per solo 5d8 round.

Anello di Evocazione del Genio: Il djinni appare e serve il padrone dell'anello una volta. Dopo avere compiuto il servizio, il djinni tenta di tornare a casa ma non può. Questa è una violazione del patto dell'anello; il djinni è libero. Se il suo padrone è stato gentile e ragionevole, lo abbandona e cerca una via di uscita dal semipiano. Se il suo padrone è stato duro e crudele, lo attacca.

Anello di Rigenerazione Vampirica: I Non-Morti non forniscono pf a chi indossa l'anello. Al contrario, inviano l'energia del piano negativo attraverso il canale creato dall'anello, provocando tanti pf quanti ne dovevano essere guariti. Ricevono, però, il normale di pf di danno normale.

Chi usa l'anello deve fare un Ravenloft Power Check, ma non più spesso di una volta alla settimana. (L'anello può essere usato più spesso, però.)

Verga del Dominio: Chiunque controlli Non-Morti o creature estremamente malvage per guadagno personale è a rischio. In questo caso deve fare un Ravenloft Power Check.

Bastone dei Magi: Il bastone è incapace di viaggiare tra i piani mentre si trova a Ravenloft. Se si tenta di usarlo per viaggiare tra i piani, non si consumerà nessuna carica.

Amuleto di Protezione dell'Anima: Per tutto il tempo che l'amuleto si trova a Ravenloft, una psiche catturata non può lasciare il semipiano. Se l'amuleto viene rimosso da Ravenloft, la psiche può lasciarlo.

Amuleto dei Piani: Non funziona a Ravenloft.

Amuleto contro Non-Morti: A Ravenloft i Non-Morti sono più difficili da controllare. L'amuleto funziona un livello sotto le sue normali capacità mentre si trova nel semipiano. (Lo scacciare i Non-Morti funziona differentemente a Ravenloft; vedi Preti nel capitolo Personaggi a Ravenloft.)

Borsa dei Fagioli: ogni fagiolo ha il 20% di probabilità di "far germogliare" un incontro a Ravenloft.

Libro delle Fosche Tenebre: La lettura di questo libro richiede un Ravenloft Power Check. Quando la settimana di lettura è terminata, il prete malvagio guadagna abbastanza punti esperienza da salire di due livelli, non il semplice livello e mezzo permesso negli altri reami. Inoltre, la Saggiezza del prete aumenta di 1. Personaggi di allineamento Buono soffriranno di una maledizione se riescono nel loro TS contro Incantesimi. (vedi il *MDM*). A Ravenloft le maledizioni possono essere mortali.

Boccia del Controllo degli Elementali dell'Acqua: L'elementale non può ritornare al suo piano di origine a meno che non trovi una via di uscita

da Ravenloft come i personaggi. Se l'elementale è in qualche modo libero dal controllo, attaccherà il personaggio che lo ha convocato.

Braciere del Comando degli Elementali del Fuoco: vedi *Boccia del Controllo degli Elementali dell'Acqua*.

Incensiere del Controllo degli Elementali dell'Aria: vedi *Boccia del Controllo degli Elementali dell'Acqua*.

Sfera di Cristallo: I lord di Ravenloft sono così legati al semipiano che la sfera di cristallo non può distinguerli dal tessuto della terra stessa. Gli altri cambiamenti della sfera di cristallo sono stati spiegati nelle indicazioni sui cambiamenti dell'incantesimo *Chiaroveggenza* e dagli altri incantesimi che lo imitano.

Cubo-Cancello: Questo oggetto non funziona a Ravenloft.

Fiasco Maledetto: A Ravenloft, questa borraccia può infliggere le più orribili maledizioni a coloro che la aprono. Consulta la seguente tabella per determinare la forza della maledizione. Il capitolo IV ti aiuterà per i dettagli.

d10	Forza della Maledizione
1-3	Imbarazzante
4-5	Frustrante
6-7	Problematica
8-9	Pericolosa
10	Letale

Gemma della Visione: Consulta l'incantesimo *Visione del Vero* al capitolo IX; qui si applicano gli stessi cambiamenti.

Elmo della Telepatia: Consulta l'incantesimo *ESP* al capitolo IX; qui si applicano gli stessi cambiamenti.

Corno del Valhalla: Come al solito, chi soffia nel corno convoca dei berserker provenienti dal Valhalla che combattono per lui. A Ravenloft, però, i berserker saranno liberi dall'incantesimo dopo 6 turni e non potranno tornare nel Valhalla se non trovano una via di fuga come i PC. I berserker non saranno mai contenti di essere stati convocati. Se hanno combattuto per una "giusta" causa non attaccheranno chi li ha evocati e i suoi compagni, ma se ne andranno, in gruppo, alla ricerca della strada di casa. Se sono stati usati per fare del male o forzati ad agire in un modo spiacevole, attaccheranno il gruppo.

Quando il suonatore del corno e i suoi compagni lasciano Ravenloft, dovranno ancora rispondere delle loro azioni. Per ogni berserker che hanno convocato, c'è un 1% di possibilità cumulative che un grande potere del Valhalla (un dio) appaia davanti a loro. Questo dio chiederà che giustifichino le loro azioni. Li condannerà per avere manipolato i berserker e averli intrappolati a Ravenloft. I personaggi devono riparare al loro comportamento o subirne le conseguenze.

Per ogni 25 berserker convocati, c'è un 1% di possibilità cumulative che il dio appaia dentro Ravenloft a colui che controlla i berserker. Il dio, che

non è sottoposto alle leggi di Ravenloft, chiamerà i berserker, prenderà il corno e tornerà nel Valhalla. Se i berserker sono stati usati per fare del male, potrebbe anche punire il proprietario del corno.

Libro dell'Ineffabile Dannazione: I personaggi malvagi che leggono questo vile libro a Ravenloft guadagnano abbastanza punti esperienza da salire di due livelli. I personaggi buoni che leggono il libro diventano vittime di una pericolosa maledizione. (Vedi "Maledizioni" nel capitolo VI.) I personaggi che non sono malvagi (Malvagio) soffrono degli effetti descritti nel *MDM*. La lettura del libro richiede un Ravenloft Power Check.

Medaglione ESP: Consulta l'incantesimo *ESP* al capitolo IX; qui si applicano gli stessi cambiamenti.

Medaglione di Proiezione del Pensiero: Consulta l'incantesimo *ESP* al capitolo IX; qui si applicano gli stessi cambiamenti.

Specchio Imprigionante: Usare questo oggetto per intrappolare una vita richiede un Ravenloft Power Check. Liberare un prigioniero no.

Filattero Attira-Mostri: A Ravenloft, quando viene indossata da un prete, avverte il lord del dominio sulla posizione del prete (con la precisione di 2 km). Solo i mostri nativi del dominio possono essere convocati da questo talismano.

Sfera Annientatrice: Chiunque tenti di controllare questa sfera deve fare un Power Check.

Pietra del Controllo degli Elementali della Terra: vedi *Boccia del Controllo degli Elementali dell'Acqua*.

Talismano del Vero Male: L'uso di questo oggetto richiede un Ravenloft Power Check.

Pozzo dei Mondi: A Ravenloft, questo oggetto sembra un semplice pezzo di stoffa nera senza cuciture. Irradia una forte aura di magia, ma non funziona.

Corazza di Piastre dell'Etereità: Il personaggio che la indossa può diventare immateriale, ma non può camminare nel piano etereo.

Spada +2, Delle Nove Vite: Ogni volta che questa spada ruba una vita, lo spadaccino deve fare un Ravenloft Power Check.

Spada con Risucchio: Ogni volta che questa spada ruba dell'energia vitale, lo spadaccino deve fare un Ravenloft Power Check.

Spada dei Piani: Essenzialmente, Ravenloft è parte del piano etereo e quindi la spada ha un bonus di +4.

Armi Intelligenti

L'Ego di una arma intelligente e malvagia cresce di 5 punti a Ravenloft. (Le armi del bene o neutrali non subiscono cambiamenti.) Se un arma malvagia domina il suo possessore, l'arma ha il 50% di possibilità di farsi

consegnare al lord del dominio. Per ogni settimana che un personaggio usa una spada intelligente e malvagia deve fare un Ravenloft Power Check.

Artifatti e Reliquie

A causa dei loro poteri e scopi particolari, Artifatti e Reliquie possono trascendere i limiti imposti da Ravenloft. A discrezione del DM, gli incantesimi prodotti da una particolare reliquia o da un particolare artefatto non sono modificate dal semipiano (come ogni abilità simile ad un incantesimo). Questi oggetti di grande potere potrebbero aiutare i personaggi a fuggire da Ravenloft, anche se un artefatto o una reliquia del male potrebbero non desiderare di lasciare Ravenloft. Inoltre, i personaggi che possiedono una reliquia o un artefatto malvagi devono fare un Ravenloft Power Check ogni settimana.

Frequenza dei Tesori e della Magia

La magia, specialmente oggetti e dispositivi magici, è molto più rara a Ravenloft che negli altri reami. Qui, vengono creati pochi oggetti magici, o forse nessuno. Rispetto agli altri mondi, Ravenloft è poco popolato, e poche persone vivono molto a lungo. Come risultato di ciò, non troverai mucchi di tesori in giro che aspettano di essere presi. La ricchezza non è uno degli interessi più grandi; la sopravvivenza è più importante. Questo non significa che a Ravenloft non esistono tesori e oggetti magici, solo non sono comuni.

A Ravenloft, gli oggetti magici non si trovano in giro a caso. I mostri ordinari non tengono oggetti che non usano. Se ammassano tesori, devono avere una ragione logica e importante per farlo. Quindi gli "armadi" saranno completamente vuoti. Un tesoro non accompagna un incontro solo perché i giocatori si aspettano che sia così.

Come regola pratica, dimezza la possibilità che un dato tipo di tesoro sia presente. Se fai dei tiri di dado casuali per determinare i tesori fallo prima dell'inizio del gioco. Se il risultato indica un oggetto magico, questo oggetto deve adattarsi al tipo di incontro in maniera logica. Se non si adatta, presumi che l'oggetto non ci sia. Non continuare a tirare il dado per altri tipi di tesori.

Anche se gli oggetti magici possono essere rari, il denaro non lo è. I personaggi possono ottenere velocemente il pagamento dei servizi che hanno reso. (Il popolo non è ricco, ma darà quello che ha per una buona causa.) Se i PC liberano un villaggio da una potente forza maligna gli abitanti potrebbero ricompensare il gruppo. Potrebbero offrire loro uno di quei rari oggetti magici che sono stati nascosti, specialmente se può essere utile ai PC per distruggere quello che terrorizza il villaggio. O potrebbero dire ai PC che uno di questi oggetti esiste e questi, da eroi quali sono, si potrebbero mettere alla sua ricerca.

In molte campagne, le azioni dei personaggi (e dei giocatori) sono rivolte alla ricerca di tesori. Questo non è un caso frequente a Ravenloft. Qui, avere successo significa riuscire rimanere vivi; averne molto significa

riuscire a contrastare le azioni delle creature malvage. In molti casi, la sopravvivenza è l'unica ricompensa.

Nuovi Oggetti Magici

Gli avventurieri non scopriranno molti nuovi oggetti magici a Ravenloft; qui, come si è detto in precedenza, le risorse necessarie per creare questi oggetti sono rare. La maggior parte degli oggetti magici di questo semipiano proviene da altri mondi. Alcuni, però, appaiono con la nascita di nuovi domini. I poteri oscuri di Ravenloft hanno delle vie misteriose.

Pergamena del Ritorno (Scroll of Return): Un personaggio deve impiegare un turno completo per leggere questo rotolo. Se viene interrotto, può ricominciare più tardi senza nessuna penalità. Una volta letta, la pergamena brucia. Le fiamme sono trasportate nel cielo, dove, evidentemente, bruciano il tessuto stesso dello spazio. Si forma un portale grande quanto una porta che rimane aperto per un turno completo. La porta permette di raggiungere il primo piano materiale. La località esatta è sconosciuta; il portale appare in un luogo a caso.

Sacro Simbolo di Ravenkind (Holy Symbol of Ravenkind): Questo antico medaglione di platino una volta era indossato dall'alto prete di Castel Ravenloft a Barovia. Il prete visse e morì prima che Strahd facesse il suo patto con l'oscurità e maledicesse tutta la terra. Il medaglione è un potente simbolo sacro del bene.

Il simbolo sacro ha la forma del sole, con un grande cristallo incastonato al centro e intorno ad esso sono incisi i simboli della verità e della luce. Quando viene mostrato con forza a delle creature non-morte, il medaglione fornisce un bonus di +2 al tiro del dado del prete per scacciare la creatura. Quando mostrato ai vampiri, si infiamma della luce del sole per 1-10 round. Il medaglione può emettere questo raggio di luce solare solo una volta alla settimana.

L'Apparatus* (The Apparatus*): Questa enorme macchina è alta 10 metri ed è larga 6 metri alla base. Un globo di vetro, alto 5 metri si trova su un massiccio tripode fatto di legno ed acciaio. Il tripode tiene il globo a 5 metri dal suolo. Il globo racchiude una palla di zolfo rotante. Una rete di anelli di acciaio forgiata a freddo copre l'enorme sfera di vetro.

Due piccoli globi, grandi quanto un uomo, sono sospesi sotto quello più grande. La coppia è collegata da uno stretto collo di vetro, simile ad una clessidra distesa. Un botola di 1 metro di larghezza si apre sul fondo di entrambi i globi più piccoli. Un arco cilindrico di acciaio collega ogni globo piccolo alla sfera madre che sta sopra. Una terza, più piccola serie di globi circonda ad anello l'intera base del tripode, collegati insieme, come da una catena, da un sottile tubo di vetro. Una stupefacente apparato di metallo e vetro collega il circolo di sfere alle cavità delle due sfere di vetro della grandezza di un uomo.

I fulmini forniscono l'energia all'Apparatus. Gli anelli di acciaio in cima dirigono l'energia nella sfera madre. Per caricare completamente l'Apparatus è

necessario che 12 fulmini colpiscano entro 3 ore l'apparato; in un periodo più lungo la carica si esaurisce. L'energia elettrica è convertita in energia magica dalla sfera di zolfo che ruota dentro al globo.

Questo congegno può eseguire un certo numero di operazioni orribili e malefiche. La prima è la "Transpossessione". Il congegno può scambiare le menti di due creature intelligenti - anche tra un umano e un'altra creatura intelligente. I soggetti devono trovarsi nelle camere all'interno dei due globi di vetro di grandezza umana. Quando il dodicesimo fulmine colpisce il congegno, la psiche dei due individui viene scambiata. Tutte le abilità mentali seguono la psiche, tutte le abilità fisiche restano con il corpo. Entrambi i soggetti rimangono incoscienti per 1-3 turni. Ogni tentativo di determinare la vera natura di un soggetto trasferito fallisce. Incantesimi come *Individuazione dell'allineamento*, *Individuazione del Male*, *Visione del Vero* agiscono come se il soggetto avesse un allineamento totalmente neutrale.

La seconda funzione di questa macchina richiede la Verga di Rastinon (*Rod of Rastinon*). Quando il bastone viene messo nel tubo che collega le due camere di vetro, la personalità del soggetto può essere divisa in due. In un lampo, il duplicato del soggetto appare nell'altra camera. Fisicamente sono identici, mentalmente sono completamente diversi. Fino a ora, la divisione ha riguardato solo il male e il bene, separando la parte oscura dalla luce, ma altre divisioni potrebbero essere possibili.

Il "lato oscuro" descritto precedentemente è un essere di tale malvagità che i poteri oscuri di Ravenloft lo accolgono e lo rendono un lord di Ravenloft, inoltre potrebbero dargli grandi poteri e trasformarlo fisicamente. Tenterà immediatamente di distruggere il suo gemello, perché solo così sarà al sicuro.

Come raccontato dalle leggende, l'Apparatus può anche ricongiungere le psiche che sono state divise. Entrambe le metà devono occupare i globi, con la Verga di Rastinon (*Rod of Rastinon*) al suo posto. Al dodicesimo fulmine le due psiche si riuniranno e il soggetto sarà riportato allo stato originale. Teoricamente, due soggetti normali - entrambi unici e diversi - potrebbero essere forzati a condividere lo stesso corpo con questo processo. Il corpo più forte conterrà due psichi, mentre il corpo più debole diventerà un guscio vuoto.

Verga di Rastinon (Rod of Rastinon): Questo cristallo dall'incredibile potere è la chiave dell'*Apparatus* e non è stato scoperto nessun altro uso. Senza questo bastone, l'*Apparatus* può solo scambiare le menti tra i corpi; non può dividere o riunire due psiche.

Diversamente da altri bastoni magici, questo bastone non ha cariche. È uno stelo di cristallo lungo 60 cm e del diametro di 1,5 cm. A volte delle scintille d'argento si muovono all'interno, con un leggero crepitio.

Se qualcuno tenta deliberatamente di spezzare il bastone, la possibilità di successo è del 5% per ogni round. Il segreto per creare il bastone è perso. Come

raccontato dalle leggende, parecchi di questi bastoni furono creati, ma solo uno è stato ritrovato fino ad oggi.

Medaglione Ricerca Anime (Soul Searcher Medallion): Il medaglione è una piccola sfera di cristallo appesa, come un pendente, ad una catena piatta d'argento. Il cristallo rende chi lo indossa capace di percepire la vera psiche di una creatura. Quando il proprietario impugna il medaglione e si concentra completamente su di esso, questo si espande fino ad avere il diametro di 60 cm. Un personaggio con una Forza inferiore a 16 deve usare entrambe le mani per tenere sollevato il cristallo ingrandito. Un personaggio non può fare altro mentre usa la sfera. Se la sua concentrazione viene interrotta, la sfera ritorna alla grandezza e al peso originali.

Quando il personaggio che usa la sfera la guarda, vede dei punti di luce ruotare per 1d4 round. In seguito la sfera si schiarisce. A questo punto, il portatore si concentra ad esaminare la psiche di ogni singolo individuo nel raggio di 20 metri. Il dispositivo mostra all'utente l'immagine della vera natura della creatura. La sfera agisce come un'incantesimo *Visione del Vero* non limitato da Ravenloft. Rivela il vero allineamento, ogni tipo di charme, possessione, maledizione, trasformazione, ecc. Il portatore vede la completa verità. Questo non significa che scoprirà le forme di attacco e l'abilità di combattimento del bersaglio. Però, il medaglione eliminerà ogni illusione proiettata dalla creatura.

Il pendente è molto fragile. Ogni caduta richiede un TS contro Distruzione. Se viene portata in combattimento, i colpi possono danneggiarla. Se l'avversario tira un 20 naturale, il medaglione deve fare un TS contro Distruzione. Se viene messo in un contenitore protettivo, non è corre simili rischi.

Anello dell'Inversione (Ring of Reversion): Questo anello sembra una semplice banda di ferro con un granato rosso sangue. Sulla banda sono incise delle antiche rune. Chi porta l'anello può costringere una creatura mutaforma o trasformata a tornare alla sua forma originale. L'anello può anche invertire la transpossessione delle psiche, l'incantesimo *Giara Magica*, e incantesimi con simili. Solo un prete può usare l'anello. Mentre lo indossa, deve toccare con l'anello il corpo che desidera influenzare. Il bersaglio non ha nessun TS.

Se il bersaglio è stato transpossessato (la sua mente è in un corpo diverso dal suo, mentre un'altra mente occupa il suo corpo originale da qualche altra parte), l'altro corpo deve essere entro 50 miglia - e deve essere vivo. In caso contrario, l'anello non funziona. L'anello non può cambiare le condizioni dei corpi; i danni e le ferite rimangono gli stessi. Ogni mente e tutti i problemi o incantesimi che la riguardano ritornano semplicemente a "casa".

Una creatura transpossessata può percepire il potere dell'anello, anche se non ne conosce l'esatto effetto. Se desidera rimanere nel suo corpo attuale, la creatura o il personaggio percepiscono un grande pericolo vicino

all'anello. Scapperà o attaccherà a seconda della situazione e della personalità. Al contrario, una creatura che desidera ritornare nel suo vecchio corpo sente una grande speranza in presenza dell'anello. Farà qualsiasi cosa per prendere l'anello, anche attaccare selvaggiamente e caricare, se necessario. Un PC transpossessato deve fare un controllo della Saggezza per mantenere il controllo e non compiere un'azione tanto folle e audace.

Amuleto della Besta (Amulet of the Beast): Esistono due versioni di questo amuleto: una d'argento, l'altra d'avorio. Entrambe rappresentano una bestia selvaggia incatenata simile ad un lupo. Ogni amuleto è tondo e ha un piccolo foro in cima per infilarvi una corda o una catena.

L'amuleto d'argento funziona solo quando viene portato da un licanthropo. Quando la creatura lo indossa, la sua licanthropia viene soppressa. Anche un vero licanthropo non può cambiare forma se indossa questo amuleto. Nessuna forza magica impedisce di rimuovere l'amuleto, ma il proprietario può proteggerlo dal furto in altri modi.

L'amuleto di avorio, quando tocca un personaggio, dà alla sua vittima i sintomi della licanthropia. (Non ha effetto su creature che sono già dei licanthropi.) La maggior parte degli amuleti di avorio produce "**Lupo Mannaro**", ma un particolare amuleto potrebbe imitare una qualsiasi forma della malattia. L'amuleto si attacca magicamente al suo proprietario fino a che un incantesimo *Scaccia Maledizioni* non viene lanciato. Anche così, la vittima deve fare un TS contro Incantesimi con successo per liberarsi dell'amuleto. Non tutte le vittime desiderano liberarsi dell'amuleto, però. Quando l'amuleto viene rimosso scompaiono anche i sintomi della licanthropia.

Spada di Arak (Sword of Arak): I malvagi maghi drow crearono questa spada che nessun essere umano ha mai avuto il desiderio di impugnare. I drow hanno perso la spada e nessuno sa dove si trovi.

Ad ogni esame fisico e magico, la spada risulta essere una *Spada Tagliente* +2. Però si comporta come se fosse solo +1. La spada, però, ha una altra malvagia maledizione su di se - una orrida sete di sangue. Una volta al giorno, deve uccidere o aiutare ad uccidere una creatura non più piccola di un grosso cane. La spada non deve, necessariamente, infliggere il colpo mortale, ma il sangue deve uscire dalla ferita inflitta dalla lama e la creatura deve morire entro un ora dal momento in cui è stata versata la prima goccia di sangue.

Ogni giorno in cui la sete di sangue della spada non viene soddisfatta il proprietario ne soffre: perde 1 punto di ogni attributo mentale (Intelligenza, Saggezza, Carisma) e guadagna 1 punto di ogni attributo fisico (Forza, Destrezza, Costituzione). Dopo tali modificazioni, il proprietario della spada diventa così entusiasta di questa che non la perderà mai di vista. Se qualcuno lo separerà con la forza dalla spada, farà qualsiasi cosa per riprenderla.

Quando uno o più degli attributi mentali del personaggio scendono a 3, la conversione è completa. Adesso è un essere bestiale, un mostro molto simile ad

un orco e il DM controlla il personaggio. Normalmente, la creatura, a questo punto, avrà delle abilità fisiche sovrumane, con punteggi superiori a 18. Il suo solo scopo è quello di soddisfare la sete di sangue della spada. La creatura può impegnarsi in azioni sanguinarie senza senso o - se ha ancora un po' di Intelligenza - iniziare una serie di abili e diabolici omicidi.

Se la spada viene tolta al personaggio prima che gli attributi mentali scendano a 3, questo inizia a recuperare lentamente. Ogni giorno perde 1 punto delle abilità fisiche che erano aumentate e riguadagna un punto delle abilità mentali che aveva perso. Fino a che il processo di recupero non è completato, desidera ancora la spada ed è incapace di resistere all'impulso di possederla.

Una volta che la conversione è stata completata, anche rimuovendo la spada non si potrà curare il mostro. Solo una potente magia - o la morte del mostro - rimuoveranno la maledizione a questo punto. L'incantesimo *Scaccia Maledizioni* può curare la maledizione, ma i suoi effetti sono solo temporanei.

Il Felino di Felkovic (The Cat of Felkovic):

Questa delicata statuina di giada è alta solo qualche cm. Rappresenta un piccolo gatto domestico con una espressione felice. La statuetta assomiglia molto ad una *Statuina dal Potere Meraviglioso*, anche se non ha una delle forme elencate per questo oggetto.

Quando qualcuno lancia la statuetta a terra e pronuncia la parola di comando magica, il gatto diventa uno smilodon. (Uno smilodon è una tigre dai denti a sciabola: vedi "Felino" nel Monstruous

Compendium.) Il gatto obbedirà a chiunque abbia pronunciato la parola di comando.

Il gatto è inoffensivo se viene nutrito. Come molti predatori, deve mangiare ogni giorno. Se viene richiamato prima che abbia finito di mangiare, la preda (o il suo cadavere) diviene parte della statuina., ed appare sotto gli artigli del gatto sulla base. Più tardi, il proprietario potrà notare che la carcassa è svanita.

Ogni giorno che il gatto rimane a digiuno, si animerà da solo e andrà a caccia di cibo. Si trasformerà di notte e tenterà di farlo quando nessuno lo sta osservando. Quando fa la sua prima trasformazione sotto il suo nuovo padrone, diventa solo un gatto domestico che si accontenta di un uccellino o di un topo. Ogni giorno che la fame scatena un'altra trasformazione diventerà un felino più grande e più feroce. (Vedi sotto.) Cacerà le prede più facili e più adatte - il suo padrone potrebbe essere una di queste.

Quando la fame anima il gatto, il proprietario non può controllarlo. Inoltre, il gatto è immune al 100% ad ogni incantesimo o effetto di incantesimo. Solo le armi magiche possono ferirlo.

Tipo di felino	DV
Gatto domestico	1
Giant linx (lince gigante)	2+2
Cheetah, Muntain lion o	3+3 o 3+2
Leopardo	
Giaguaro	4+1
Leone o Tigre	5+2 o 5+5
Leone Maculato	6+2
Smilodon	7+2

Capitolo XI: Le Terre del Cuore

Questo capitolo descrive la regione conosciuta come "Cuore", il continente dell'infelicità di Ravenloft. Una grande mappa a colori in questa scatola lo rappresenta. Puoi consultarla mentre leggi.

In generale

Il Cuore è formato da 26 domini. Nel suo centro si trova Barovia, il primo dominio formatosi. Gli altri domini si sono formati in seguito, estendendosi intorno a Barovia e continuando a crescere. A nord si trova Darkon, il più grande dominio di Ravenloft. Valachan e Bluetspur si trovano nella parte più meridionale del continente. Le Terre dell'Incubo (Nightmare Land) sono una striscia di terra lungo il confine orientale. A ovest si trova il Mare del Dolore (Sea of Sorrow). Dei vapori - le Nebbie di Ravenloft - circondano l'intero continente e quello che giace dietro di loro è un mistero.

Le Montagne Balinok (Balinok Mountain) passano attraverso il centro del Cuore da nord a sud. I loro picchi spettacolari si elevano fino a 3000 metri. Come la falce della Morte, il catena montuosa si piega verso est a sud di Darkon scomparendo dentro le Nebbie. Le terre a ovest dei Monti Balinok sono schiacciate tra le montagne e i Confini Mistici e sono coperte da fitte foreste. Le terre a ovest dei picchi, come Nova Vaasa e le colline di Hazlan sono aride o coperte da praterie. Solo due strade principali attraversano i Monti Balinok: una attraversa Barovia, l'altra attraversa Tepest. Ci sono altri punti dove le montagne possono essere attraversate, ma sono pericolosi.

Tre grandi fiumi attraversano le terre a nord e a ovest dei Balinok: il Vuchar, il Musarde e l'Arden. Il Vuchar, la cui sorgente si trova oltre le nebbie, attraversa da est a ovest le pianure settentrionali di Darkon e vicino alla coste occidentali di Darkon, piega a sud serpeggiando lungo il confine di Falkovnia. A Demetlieu, il Vuchar si dirige verso nordest per unirsi al Musarde ed entrare a Lamordia. La i due fiumi si dividono per formare il delta Lamordiano e riversano le loro acque in mare.

Il fiume Musarde esce dalle nebbie dentro Valachan, scavando una vallata lussureggiante quando attraversa le verdi colline dei domini del sudovest e percorre un lungo cammino per unirsi al Vuchar. Una fitta rete di affluenti che scende dai Balinok lo rifornisce d'acqua. Uno dei più grandi è il Luna che nasce a Barovia.

Il fiume Arden esce dalle Nebbie vicino a Mordent. Le sue sorgenti non si trovano nei Confini Mistici, ma nella parte meridionale del dominio di Valachan, proprio come raccontano i gitani. Da lì, entra nelle nebbie e seguendo un percorso etereo rientra nel Cuore dal confine meridionale di Valachan. Nessuna creatura viva o non-morta ha mai percorso quella parte del fiume, anche se alcune hanno tentato. I gitani dicono che una rosa lanciata nell'Arden dentro Valachan, a

volte arriva fino a Mordent. In ogni caso, i due fiumi hanno lo stesso nome.

I Confini Mistici: Le Nebbie di Ravenloft circondano l'intero Cuore in un abbraccio dal quale niente e nessuno può riuscire a fuggire facilmente. Una persona che cammini nelle Nebbie dall'interno del semipiano si perderà senza speranza. Una volta uscita dalle Nebbie, si ritroverà ancora dentro Ravenloft. I vapori sembrano alzarsi direttamente dal terreno e dal mare, sebbene non siano dell'ordinario vapore acqueo. A volte, le Nebbie circondano un singolo dominio. Esse circondano sempre il Cuore. (Vedi il Capitolo II, "Il Semipiano della Paura" per maggiori dettagli sui viaggi nelle Nebbie.)

I domini in dettaglio

I paragrafi che seguono descrivono ogni dominio del Cuore in dettaglio, in ordine alfabetico. Troverai le informazioni basilari sul lord, sulla geografia e sugli abitanti di ogni dominio insieme alle tabelle per gli incontri casuali. Per saperne di più sulle caratteristiche generali dell'intero semipiano consulta il Capitolo II.

Città e Villaggi: Quando la popolazione di una città o di un villaggio viene indicata, il numero include solo la gente che abita all'interno dei confini. Di regola, lo stesso numero di persone vive nelle zone circostanti (normalmente sono agricoltori e allevatori).

Ogni villaggio che ospita meno di 1000 abitanti non è segnato sulle mappe di questa scatola. In ogni caso, anche le aree più remote di un dominio sono abitate, anche se le mappe non lo indicano. Gli abitanti si raduneranno in piccoli villaggi o in fattorie isolate.

Strade: Le grandi mappe a colori mostrano solo le strade principali - quelle molto trafficate. La maggior parte delle strade principali non sono lastricate, ma gli abitanti della zona tentano di mantenerle efficienti. La maggior parte dei sentieri e delle strade che attraversano i domini collegando minuscoli villaggi e remote fattorie non sono segnate e sono malandate.

Chiusura dei Confini: I confini di un dominio rappresentano un confine fisico oltre che politico. Normalmente, i confini sono aperti e non sono visibili ai normali viaggiatori. In un certo momento, però, i confini potrebbero chiudersi, impedendo a qualsiasi viaggiatore di fuggire. Il modo con cui si chiudono i confini varia da dominio a dominio. In alcuni, le Nebbie di Ravenloft salgono dal terreno: chiunque vi entri uscirà semplicemente all'interno del dominio. In altri, si alza un'impenetrabile muro di fiamme.

I confini si chiudono perché il lord lo desidera e la terra soddisfa il suo desiderio. Un confine chiuso, normalmente, indica che qualche cosa ha attirato l'attenzione del lord. La maggior parte dei nativi evita di stabilirsi troppo vicino ai confini di qualsiasi dominio, a causa di questi strani avvenimenti.

Incontri: La tabella degli incontri casuali di ogni dominio elenca quali mostri si aggirino in quell'area. I

mostri sono divisi in due "frequenze di incontro": comune e rara. Le regole di AD&D 2a Edizione includono più categorie, ma qui due sono sufficienti. Se vuoi, puoi dividere le liste seguenti.

Come DM, puoi decidere di giocare un incontro con un mostro non elencato nella tabella. Altri mostri possono vivere a Ravenloft o essere entrati attraverso le Nebbie, ma dovresti tentare di ridurre la varietà di mostri che sono graditi al semipiano. Spettro, Ombra, Mastino Infernale, Scheletro, Fantasma - sono queste le creature della tradizione gotica. Troverai una lista delle creature appropriate sul retro di una delle schede di questa scatola.

Un incontro con un piccolo animale è possibile in ogni dominio. Se decidi di farne avvenire uno, giocalo il meglio possibile. L'incontro con un coniglio di per se è noioso, ma se interpretato bene può aumentare la suspense. Per esempio, racconta ai giocatori che i loro personaggi sentono qualche cosa muoversi di soppiatto nella boscaglia. Ogni volta che indagano, la creatura li sfuggirà, fino a che crederanno che qualche cosa di orribile si trova sulle loro tracce. Quando alla fine scopriranno che la creatura non è altro che un inoffensivo coniglio, i personaggi si rilasseranno per un attimo. E in quel momento il vero mostro apparirà: un licantropo balza su di loro uscendo dai cespugli dietro al coniglio.

I piccoli animali elencati qui sotto possono apparire in qualsiasi dominio e praticamente in qualsiasi momento. Potresti anche sostituirli con altre specie di tua scelta.

1d12	Piccoli animali
1	1-3 Serpente (Serpenti)
2	1-6 Tamia
3	1-2 Furetto
4	1-2 Volpe
5	1-2 Istrice
6	1-12 Scimmia
7	1-8 Opossum
8	1-8 Maiale Selvatico
9	1-12 Coniglio
10	1-4 Procione
11	1-6 Scoiattolo
12	1-2 Marmotta

Arak

Il Lord e la Legge: Nessuno fuori da questo dominio sa chi vi regni. I nativi delle terre confinanti sanno che la superficie è disabitata, e che un piccolo regno di drow (elfi oscuri) si trova nel sottosuolo. Gli stranieri pensano che uno dei drow sia il lord.

La Terra: Arak circonda i picchi gemelli Monte Nyid e Monte Nirka, nell'estremità nord ovest dei monti Balinok. Darkon si trova a nord, mentre Nova Vaasa si trova a sud. Tepest è a ovest. Le Nightmare Land di trovano al confine orientale.

Arak è un dominio desolato, un territorio spazzato dal vento. Non cresce un solo albero in questo dominio, solo cespugli bassi, erba alta, e piante resistenti. La vegetazione nasconde l'ingresso delle caverne che conducono nel regno dei drow.

Chiusura dei confini: Quando i confini si chiudono, delle lastre di granito impossibili da scalare si alzano. Attraverso le fessure della roccia soffia un vento fortissimo che impedisce ogni tipo di volo.

La Gente: Mentre scriviamo, solo i drow vivono ad Arak. Nessun visitatore è mai entrato nel loro regno sotterraneo ed è tornato per raccontarlo.

Incontri: Due volte ogni giorno e tre volte ogni notte, c'è il 25% di possibilità che avvenga un incontro. La maggior parte degli incontri in superficie coinvolgono i drow. Le loro "sentinelle" sono appostate sulle montagne per individuare gli intrusi. La notte, i drow scenderanno sugli intrusi come uno sciame, imprigionandoli e portandoli sotto la superficie. Sono pochi i mostri diversi dai drow che vivono nel sottosuolo.

Comuni	Rari
Ragno	Driders
Insetto Gigante	Ettercaps
	Mastino Infernale

Arkandale

Il Lord e la Legge: Nathan Timothy il licantropo è il lord di Arkandale. Apparentemente è un ricco mercante che commercia sul fiume Musarde. Ha forti legami con i gitani e altri mercanti. Il suo battello è l'unico può attraversare il dominio senza correre rischi e i nativi lo sanno. Attribuiscono questo alla sua ricchezza, fortuna e buonsenso.

La Terra: Il territorio di Arkandale è formato da colline piccole e ripide, coperte da una fitta foresta. Gli animali sono abbondanti, specialmente i lupi e le donnole che sono pregiate per le loro pellicce. Il Fiume Musarde ha scavato una vallata attraverso il centro del dominio e sulle sue rive ci sono pochi villaggi, distanti tra loro. Le zone intorno ai villaggi sono state disboscate per permettere la creazione di fattorie.

Chiusura dei Confini: Quando il Capitano Timothy vuole chiudere il dominio, sul confine cresce un muro di vegetazione spesso 15 metri. Il muro cresce

sopra e attraverso le vie d'acqua. Il muro di vegetazione non può essere bruciato né abbattuto.

La Gente: La popolazione è formata solo da poche centinaia di persone che vivono in piccole ma robuste abitazioni di legno con il tetto di paglia. A dispetto dell'abbondante selvaggina della foresta i nativi non cacciano molto. Sono pochi i cacciatori di pellicce (trappers), mentre la maggioranza è formata da contadini e da artigiani che vendono i loro prodotti a Timothy.

Le foreste di Arkandale sono fitte e piene di lupi che non temono l'uomo. Solo i più audaci si allontanano dalla valle del fiume. I più anziani parlano di un dio-lupo e di lupi che possono camminare eretti.

Incontri: Tira per un incontro casuale una volta o due al giorno e quattro volte di notte. Le possibilità di un incontro sono del 25%.

Comune	Raro
Lupo Mannaro	Goblin
Ratto	Lupo
Serpente	Will o'wisp
Ragno	

Barovia

Il Lord e la Legge: Il Conte Strahd Von Zarovich, signore dei vampiri, regna su questa terra. Gli abitanti non sanno che è un vampiro, ma sono sicuri che ha vissuto più a lungo di quanto possa fare un uomo. Stranamente, credono ancora che sia umano. Lo chiamano "il demone Strahd", ma si riferiscono solo alla sua personalità.

Alcuni lord non regnano apertamente sui loro domini e la popolazione non conosce i loro poteri, ma Strahd Von Zarovich non è uno di questi. È un tiranno crudele, e il popolo gli obbedisce per paura. Fortunatamente per loro, Strahd regna nell'ombra. Raramente appare in pubblico, anche se le voci sulle sue visite sono comuni. La vita quotidiana non lo riguarda. Fino a quando nascono delle vergini i cui colli attirano la sua attenzione, non interferirà con le loro abitudini.

Strahd non governa come un re o come un principe: da pochi ordini formali, e non raccoglie tasse regolarmente. Questo è compito dei pochi *boiardi* (proprietari terrieri) e *borgomastri* (sindaci). Sono loro che tassano la popolazione e mettono in carcere quelli incapaci di pagare. Ma come i contadini, anche i borgomastri e i boiardi sono dei servi di Strahd, che prende quello che vuole, quando lo vuole (sia oro, lavoro o le loro vite).

In pochi casi, Strahd ha stabilito delle leggi. La più interessante è la legge che dichiara che chiunque entri non invitato nel castello sarà messo a morte. Naturalmente, molti ospiti *invitati* hanno sofferto lo stesso destino.

La Terra: Barovia si trova sulle Montagne Balinok, vicina al centro del Cuore. Durante il lungo inverno e fino a tarda primavera, le cime delle montagne sono coperte di neve e ghiaccio. Le due più

alte, le montagne Baratak e Ghakis, arrivano a oltre 2200 metri, con pareti ripide e pericolose. In estate, la neve si scioglie sulle pareti di granito esposti al sole, mentre nei crepacci il ghiaccio rimane l'anno. Solo sulla cima del Baratak e del Ghakis non c'è vegetazione, le altre vette sono coperte da una fitta foresta. Il terreno è irregolare, con rocce che spuntano dal terreno e piccoli crepacci a strapiombo. Le vallate sono piene di pioppi, abeti e pini. I boschi di Svalich circondano il castello di Strahd e il Villaggio di Barovia, prima del mare di alberi color sangue delle valli meridionali e la foresta di Tepurich copre le valli occidentali.

Gli animali selvaggi prosperano nei boschi - specialmente conigli e cervi. I ratti, che sostituiscono i comuni roditori, sono stranamente abbondanti. I grandi predatori includono i lupi, che infestano la foresta e piccoli orsi neri. Corvi e aquile attraversano il cielo di giorno. Gli uccellini cantano nella foresta. La notte, gufi e enormi sciami di pipistrelli si alzano in volo.

La Old Svalich Road, una delle due grandi strade che attraversano i Monti Balinok, passa per Barovia. La strada conduce ai due insediamenti principali: Vallaki, tra le due grandi cime e il Villaggio di Barovia, oltre ad un passo nell'estremità orientale. Vallaki, con una popolazione di 1.500 persone, si trova sulle rive meridionali del Lago Zarovich, il più grande lago di Barovia, e i suoi abitanti sono in maggioranza dei pescatori. Un ugual numero di agricoltori e pastori vive negli insediamenti intorno al lago. La maggior parte delle fattorie sono dei piccoli appezzamenti, per lo più costituiti da terrazze sulle colline. I fitti frutteti, che producono mele, si coprono di rosa e di bianco in primavera. Le prugne, usate per fare un brandy di nome *tuika*, crescono nella vallata.

A oriente di Vallaki, la Old Svalich Road si arrampica su di un passo con molti tornanti. Dal passo, i viaggiatori possono osservare la Old Svalich Road dirigersi verso il Villaggio di Barovia. I nativi hanno soprannominato questa strada "la Discesa del Diavolo". Il Villaggio di Barovia si trova in una vallata, circondato da un anello di densa nebbia. (Vedi "Le Nebbie Soffocanti di Strahd" di seguito.) Una volta entrata nell'anello di nebbia, la strada attraversa il Fiume Ivlis, poi seguendo il corso del fiume attraversa Barovia. Castel Ravenloft, la casa di Strahd, è posto su un precipizio alto più di 300 metri a nord della strada e sopra al villaggio.

Più di 500 persone abitano il Villaggio di Barovia. Le case sono costruzioni robuste di legno intonacato. Molte sono bianche. I cornicioni sono adornati con motivi floreali o geometrici in giallo e rosso. Pochi contadini lavorano la terra che circonda il villaggio, coltivando principalmente patate, cavoli, rape e cipolle. I pastori vivono fuori dell'anello di nebbia, controllando i loro animali al meglio delle loro possibilità. A volte, la notte gli abitanti sentono uno dei poveri animali belare quando un lupo lo uccide. Il villaggio ha una brutta reputazione e nessuno con un po' di bontà nel cuore vuole andarci.

Le Nebbie Soffocanti di Strahd

(Strahd's Choking Fog): Un anello di nebbia circonda il Villaggio di Barovia e il Castello di Strahd in ogni momento. Questa nebbia, spessa da 60 a 150 metri, è una delle caratteristiche più letali del dominio. I vapori si insinuano negli organi vitali dei personaggi e agiscono come un veleno neutralizzato. Il veleno non danneggia la vittima fino a che questa rimane dentro l'anello di nebbia. Ma i personaggi che tentano di uscire senza l'esplicito permesso del Conte, iniziano a soffocare. Ogni ora che passano fuori dall'anello perdono un punto di Costituzione. Quando la vittima raggiunge i 3 punti cade svenuta. Ogni ulteriore punto perso richiede un TS contro Morte. Il fallimento indica la morte del personaggio. Nessun incantesimo od oggetto magico conosciuto possono prevenire o alterare l'effetto del veleno. Se il TS finale a Costituzione 0 riesce, il personaggio ha eliminato il veleno. Recupererà un punto di Costituzione al giorno e, quando avrà 3, punti tornerà cosciente.

Chiusura dei Confini: Le Nebbie Soffocanti circondano sempre il Villaggio di Barovia. Normalmente, i confini del dominio sono aperti, ma Strahd può far alzare le Nebbie Soffocanti sui confini in qualsiasi momento, chiudendo l'intero reame.

La Gente: I baroviani tendono ad essere grossi e tarchiati, con spalle larghe e i fianchi vigorosi. La maggior parte ha i capelli neri o castani, ma a volte nasce un bambino con capelli biondi e occhi neri. Gli uomini portano spesso i baffi lunghi. Normalmente gli uomini non sposati hanno la barba; i più anziani invece sono soliti rasarsi. Le donne, di solito, portano i capelli lunghi e sciolti e le ragazze potrebbero portare delle trecce. Le donne anziane si coprono il capo con dei fazzoletti. La maggior parte delle donne di Barovia veste sempre di nero, perché c'è l'usanza di portare il lutto per cinque anni anche dopo la morte di un lontano parente. Al contrario, gli uomini indossano camice bianche e vestiti di pelle di pecora ricamati, e mettono una fascia nera al braccio solo quando muore un parente stretto.

I baroviani sopportano il peso del giogo di Strahd ogni giorno. Tendono, quindi, a essere riservati e sgarbati. Pensano a se stessi e non causano problemi, perché quelli che li provocano tendono a morire - o peggio.

I baroviani temono la notte. Prima che il sole tramonti, tutti i nativi sono nelle loro case, con tutte le entrate chiuse e sbarrate. (Solo la più terribile disgrazia può impedire ai nativi di ripararsi per la notte.) Ne la richiesta più pietosa, ne il pianto di un bambino in agonia può aprire una porta dopo il tramonto. (Se una porta si apre, sarà meglio fare attenzione all'ospite.) La gente non esce dalle proprie case fino a che il sole non rischiara le montagne a est.

Eccetto che per partecipare ai funerali, i baroviani non frequentano le loro chiese. La gente sente che gli dei li hanno abbandonati. Le continue malvagità del tiranno e i suoi continui omicidi li hanno portati a questa convinzione. Ogni villaggio ha un tempio o una

chiesa, in rovina normalmente. I villaggi più piccoli potrebbero non avere un vero prete.

A volte, una coppia, piena dell'ottimismo dovuto all'amore, organizza un matrimonio in chiesa con una gioiosa e chiassosa processione. Questo avviene solo nei villaggi più piccoli. Sono terminati i giorni in cui le famiglie indicavano la disponibilità di una ragazza al matrimonio appendendo una ghirlanda di fiori di campo alla porta. Di solito la ragazza spariva.

I baroviani parlano il Balok, una lingua ricca di combinazioni non comuni di consonanti. C'è il 20% di possibilità che un individuo parli una lingua che i PC comprendono. Per gruppi di persone superiori alla dozzina, c'è il 90% che qualcuno parli una lingua conosciuta.

Strahd permette ai gitani di godere di una grande libertà a Barovia. I gitani gli offrono informazioni su Barovia e sul resto del semipiano e, in cambio, Strahd garantisce la loro sicurezza a Barovia. Chiunque incontri un gitano in questo dominio può essere sicuro che Strahd sarà informato dell'incontro entro un giorno.

I gitani mantengono un accampamento semi-permanente alla base di Castel Ravenloft, vicino al lago formato dal fiume Ivlis. La maggior parte dei baroviani li considera ladri immorali, ma continua a pagare per vedere i loro spettacoli e fa affari con loro. Ai gitani non è permesso fermarsi dentro i confini della città o del villaggio.

I gitani hanno una pozione che permette loro di attraversare la Nebbia Soffocante senza l'esplicito permesso di Strahd. Strahd diede la formula a Madame Eva, che l'ha trasmessa ai suoi discendenti, che continuarono a trasmetterla ai loro. Nessun gitano rivelerà mai la formula segreta. Ma, in cambio di 10 m.o. per persona, i gitani trasporteranno mercanti e viaggiatori attraverso l'anello di nebbia. Subito prima di entrare nella nebbia, tutti i viaggiatori berranno la pozione.

Come raccontato da una leggenda popolare, gli dei hanno nascosto un pezzo del sole sotto Castel Ravenloft. Se questo può essere recuperato e restituito agli dei, Barovia sarà perdonata e la maledizione cancellata. La maggior parte dei baroviani ha dimenticato completamente questa leggenda.

Incontri: Durante il giorno, c'è il 20% di probabilità di un incontro casuale. Di notte, le probabilità salgono al 33%. Questo vale per i villaggi e la campagna. Intrusi che passino il loro tempo dentro o intorno a Castel Ravenloft possono incontrare praticamente qualsiasi tipo di Non-Morto, eccetto un lich.

Comune	Raro
Zombi di Strahd	Crawling Claw
Scheletro di Strahd	Cloaker
Skeleton	Mastino Infernale
Zombi	Cacciatore Invisibile
Lupo Worg	Sciacallo Mannaro
Pipistrello	Licantropi
Ratto	Will o'wisp
Piccoli animali	Ogni altro Non-Morto

Bluetspur

Il Lord e la Legge: Non si sa con certezza chi sia il lord di questo dominio. I abitanti dei domini confinanti sanno solo che gli illithid (mind flayer) vivono sotto le montagne.

La Terra: Bluetspur è un innaturale dominio nell'angolo sud orientale del Cuore, la dove i Monti Balinok superano i 3000 metri. Le Nebbie di Ravenloft circondano i confini a sud e a sudovest. Qui le montagne sono affilate e contorte. Massicci speroni di roccia sporgono dai picchi ad angoli impossibili, sfidando la gravità. Massicci archi di pietra collegano le sommità, e spirali salgono sulle rocce, come se fossero state strette con violenza intorno alla montagna. La notte, piccole luci fluorescenti si muovono in mezzo alle rocce contorte. Simili luci sono comuni sulle paludi, ma non c'è gas di palude qui, per spiegare il fenomeno.

Numerosi ruscelli solcano la zona occidentale delle montagne, fluendo attraverso le colline dentro a Kartakass o dentro le Nebbie. I torrenti scavano profonde gole nella roccia, che poi diventano stretti canyon.

La vegetazione è scarsa a Bluetspur, anche lungo i torrenti. Pochi fragili e scheletrici sempreverdi crescono nei crepacci alle altitudini inferiori, ma la linea degli alberi è molto bassa. Sopra i 1000 metri sopravvivono solo poche zolle di erba pallida.

Chiusura dei Confini: Questo dominio non è mai stata chiuso, o almeno nessun testimone ha mai potuto raccontarlo. Nessuno sa come accada, se può accadere. Si mormora che le porte della colonia sotterranea dei mind flayers vengano chiusi dalle rocce.

La Gente: Nessuna popolazione vive qui.

Incontri: I mind flayers appaiono in superficie solo raramente. Se vengono incontrati tenteranno di sottomettere i visitatori e di aggiungerli ad una vasca di schiavi. In caso contrario, non ci saranno altri incontri sulla superficie; neanche i piccoli animali vivono in questo arido dominio.

Ogni notte passata qui provoca degli incubi. Il personaggio che sogna immagina creature oscure e folli scivolare fuori dalle rocce e divorare tutte le cose buone. Un Horror Check è richiesto al risveglio.

Borca

Il Lord e la Legge: Il lord di Borca è una donna ma non è certo una signora. Ivana Boritsi, la grande avvelenatrice, è la padrona di questo dominio. Gli abitanti la chiamano la " Vedova Nera", perché innamorarsi di lei è mortale. Anni fa, quando un amate le fu infedele, lei infetto il suo corpo con un veleno. Con il tempo, il veleno uccise la rivale di Ivana. Sfortunatamente uccise anche il suo amante. Come raccontato dalla leggenda di Borca, Ivana trattiene ancora nel proprio corpo questo veleno. Come una portatrice sana, è immune alla malattia, ma chiunque provi la sua passione può morire. A Borca, una delle

più grandi paure di una madre è che Ivana sia attratta dal suo bel figlio e lo ami fino alla morte.

Ivana strappo il controllo di Borca a sua madre, Camille, nel 716. Come sua madre, Ivana è conosciuta per i suoi eccessi. Lei possiede Borca, gli altri sono semplicemente in affitto. Gli addetti alla riscossione del denaro (la polizia) sono composti da Guerrieri del 1° livello, equipaggiati con Corazza di Cuoio e Armi Lunghe.

La Terra: Borca è una piccola terra nelle irregolari vallate verdeggianti a ovest di Barovia. La vegetazione cresce rigogliosa. In primavera e in estate, una moltitudine di fiori selvatici imbianca le colline. I picchi coperti di neve del Monte Ghakis e del Monte Baratak di Barovia appaiono in lontananza verso est, a fianco del sole nascente.

Borca ha due insediamenti di notevoli proporzioni: Levkarest con 8.500 abitanti e Sturben con 2.000 abitanti. I Boritsi costruirono le loro fastose residenze vicino a Levkarest. Nella zona ci sono parecchie sorgenti calde nelle quali la gente è libera di nuotare. Ivana riserva il laghetto vicino alla sua villa per il suo uso personale.

Chiusura dei Confini: Ogni bevanda dentro Borca, anche l'acqua di un torrente, può diventare un veleno che imprigiona i personaggi in questo dominio. Le bevande importate hanno lo stesso effetto. Quando Ivana vuole chiudere Borca, il tessuto della terra e dell'aria del suo dominio si modifica. I confini diventano un catalizzatore per le bevande. Quando qualcuno esce da Borca, la bevanda diventa un veleno mortale. La vittima si sente immediatamente bruciare dalla febbre. Morirà in pochi turni se non rientra nel dominio. La bevanda continua ad avere effetto per 48 ore, e questo può essere scatenato fino a che i confini sono attivi.

La Gente: La maggior parte dei borcani sono poveri. Le tasse della nobiltà li costringono alla più assoluta povertà.

Incontri: Di giorno e di notte c'è il 25% di possibilità di avere un incontro.

Comune	Raro
Pipistrello	Fantasma
Ratto	Haunt
Serpente	Poltergeist
Ragno	Licantropi
Lupo	Will o'wisp
Orso	
Cinghiale	

Darkon

Il Lord e la Legge: Azalin il lich regna su Darkon come un re. E' il "pugno di ferro in un guanto di velluto". I suoi sudditi sanno che è un mago, ma non sospettano che sia un lich. Sanno che ha vissuto più di ogni uomo normale, ma continuano a credere che sia umano. Azalin è disposto a soffrire pur di mantenere questa immagine.

Azalin impone le leggi del suo dominio per decreto. Un barone governa ogni città o villaggio e il territorio circostante, ed è libero di imporre regolamenti minori che riguardino la sua area. Ogni città ha un proprio sistema giuridico e una forza di polizia che fa rispettare le leggi dei baroni. La maggior parte degli ufficiali di polizia sono Guerrieri del 2° livello con Corazza di Cuoio Borchiate, spada corta e Scudo. Tutti sono al servizio di Azalin.

Azalin, inoltre, mantiene una propria forza di polizia segreta, il Kargat. Gli appartenenti a questa forza possono infrangere qualsiasi legge senza temere ritorsioni e rispondono solo al loro diretto superiore, che risponde solo ad Azalin. Il normale agente del Kargat è un Guerriero del 5° livello. I ranghi intermedi sono per lo più formati da licantropi, mentre ai posti di comando siedono dei vampiri. La maggior parte degli adulti sa dell'esistenza del Kargat e, qualche volta, può indovinare chi ne è membro. Però sono all'oscuro della sua vera natura.

La Terra: Mentre scriviamo, Darkon è il più grande dominio di Ravenloft. Si stende attraverso l'intera estremità nord del Cuore, dai Confini Mistici a est fino al Mare del Dolore a ovest. I Monti Balinok appaiono all'orizzonte verso sud, mentre a nord ci sono solo le Nebbie.

Il Fiume Vuchar attraversa Darkon da est a ovest, formando un'ampia valle cosparsa di piccoli stagni e anse. Alcuni torrenti scendono dalle montagne e alimentano il fiume. L'acqua è abbondante a Darkon, ma la sua purezza è un'altra questione.

La più grande città di Ravenloft, Il Aluk, si trova a Darkon, sulle rive del fiume Vuchar, e ha una popolazione di 25.000 abitanti. In confronto agli altri domini, Darkon è ricca di insediamenti. La tabella che segue elenca il loro nome, la popolazione, e la razza dominante. (Diversamente dalla maggior parte dei domini, Darkon è multirazziale.) Quando viene data una sola razza, significa che circa metà della popolazione è di quella razza, mentre la parte restante è una mistura delle altre.

Città	Popolazione	Razza
Il Aluk	25.000	Mista
Martira Bay	10.000	Umana
Karg	8.500	Umana
Viaki	8.000	Umana
Nartok	7.500	Umana
Rivalis	5.000	Halfling
Corvia	4.000	Nani
Tempe Falls	2.500	Nani
Neblus	2.000	Elfi
Maykle	2.000	Umana
Mayvin	1.500	Gnomi
Delagia	1.500	Halfling
Nevuchar Springs	1.000	Elfi
Sidnar	1.000	Elfi

Chiusura dei Confini: Quando Azalin desidera chiudere i confini di Darkon, un muro di Non-Morti, profondo 20 creature, si ammassa sui confini.

La Gente: Darkon è un crogiolo di razze. Spesso, i visitatori sono impressionati dalla confusione di razze e di costumi. La gente di Darkon proviene da differenti regioni e da differenti mondi, la maggior parte dei quali si trova fuori di Ravenloft. Qui, un viaggiatore può trovare praticamente ogni combinazione possibile di capelli, occhi e carnagione.

Nelle altre terre la popolazione non si fida dei semiumani, ma Darkon non ha questo problema. Però, i membri della stessa razza tendono a riunirsi e, normalmente, ogni villaggio ha una razza predominante.

La gente condivide un tratto fondamentale. Dopo qualche mese (1d3) dal loro arrivo a Darkon, perdono qualsiasi ricordo della loro vita precedente. Solo quelli che sono appena arrivati ricordano i loro legami con gli altri reami. Per di più, tutti i darkoniani credono che la loro famiglia sia vissuta per generazioni a Darkon o nei domini vicini. Molti, di quelli che arrivano soli, credono che tutti i loro cari siano morti a Darkon prima di loro. Come per provarlo, adottano delle lapidi nel cimitero locale e le visitano fedelmente. Dato che molti darkoniani sono stati a Ravenloft per molte generazioni, è impossibile sapere quali sono le memorie false e quali sono le memorie vere.

Come afferma la leggenda locale, una volta Darkon era un reame di morti, evitato dai vivi. Inoltre, la leggenda dice che i morti torneranno per reclamare la loro terra. Dato che questo è avvenuto in parecchie occasioni - quando i Non-Morti di Falkovnia la invasero - la gente crede in questa storia.

Incontri: Darkon è un crogiolo di creature come di personaggi. Questo dominio ospita una varietà insolita di mostri. Di giorno la possibilità di un incontro casuale è del 25%. La metà di questi incontri diurni sono normali abitanti di una razza qualsiasi. Di notte, le possibilità di un incontro sono del 25%. In aree popolate, la metà di questi incontri notturni è formata da Non-Morti che vagano e agiscono come occhi e orecchie di Azalin. I confini di Darkon sono sempre pattugliati da Non-Morti, di notte.

Comuni	Rari
Pipistrello	Doppleganger
Goblin	Grifone
Ogni Non-Morto	Ippogrifo
Coboldo	Imp
Jermlaine	Cacciatore Invisibile
Serpente	Licantropi
Ragno	Drow Elf
Lupo	Leucrotta
	Sahuagin
	Shambling Mound
	Hag

Demetlieu

Il Lord e la Legge: Dominic d'Honaire, l'ipnotizzatore, regna nell'ombra su Demetlieu. Pubblicamente, agisce come consigliere del lord-governatore, Marcel Guignol. La gente crede che

Guignol regni su Demetlieu. In realtà, il lord-governatore è una marionetta di d'Honaire.

Il lord-governatore scrive le leggi e giudica i processi importanti. Cinque consiglieri, guidati da Dominic d'Honaire, consigliano il lord-governatore. D'Honaire controlla anche i consiglieri come Guignol.

La milizia cittadina aiuta d'Honaire a far rispettare la legge. La maggior parte è formata da Guerrieri del 2° livello equipaggiati con Corazza di Cuoio Borchiate, Spada Corta e Frusta.

La Terra: Demetlieu è un dominio costiero confinante con il Mare del Dolore. Port-a-Lucine, il più grande villaggio di Demetlieu si trova sulla costa di Parnaul Bay. Chateaufaux è un villaggio mercantile vicino al confine orientale.

Chiusura dei Confini: D'Honaire può chiudere i confini del suo dominio con un miraggio e l'aiuto della terra stessa. Sul confine, un personaggio vede la terra di Demetlieu davanti e dietro di sé. Ovunque si diriga, andrà verso il centro del dominio - la direzione che sceglie, diventa la direzione verso il centro del dominio. In una foresta un personaggio potrebbe non notare l'accaduto fino a che non esce dalla macchia e si ritrova al punto di partenza. Sulla costa, il Mare del Dolore scompare alla vista.

La Gente: In apparenza, la vita è normale e felice a Demetlieu. La classe media ha cibo e riparo. In verità, però, le classi inferiori sono insoddisfatte e impaurite. La maggior parte della gente tratta i poveri come schiavi a cui si può dare ordini senza riguardo dei loro desideri. La povertà, la malattia, il crimine e anche l'omicidio sono comuni in queste classi sociali.

Incontri: Demetlieu non ha molti mostri. Si sa che alcune malvagie creature marine cacciano le creature terrestri, ma è raro. C'è un 25% di possibilità che ci sia un incontro di giorno o di notte.

Comuni

Serpente
Ragno
Cervo

Rari

Coboldo
Sahuagin
Doppleganger
Goblin
Kelpie
Cinghiale

Dorvinia

Il Lord e la Legge: Ivan Dilisnya regna a Dorvinia. Come la sua lontana cugina Ivana Boritsi, Dilisnya è un avvelenatore. Il popolo pensa che sia pazzo.

Dorvinia non ha una forza di polizia formalmente costituita o un sistema legale. La protezione e la giustizia si compra. La corruzione è necessaria per ottenere qualsiasi cosa, anche una semplice informazione, il libero passaggio in una strada o per conservare abbastanza del raccolto per potere sfamare i propri figli. Potere significa conoscere la gente giusta e servirla bene - ma non troppo bene. La "dirigenza media" cambia continuamente, quando una fazione

spazza via un'altra. In ogni caso, nessuno minaccerà mai Dilisnya. Quelli che lo hanno fatto sono morti nel loro letto.

La Terra: Dorvinia è un dominio piccolo e montagnoso a nord di Barovia e a nordest di Borca. Il Monte Gries, un picco circondato da un anello di nebbie, si trova al centro del territorio. Foreste di sempreverdi coprono le vallate.

Dorvinia ospita tre villaggi fluviali: Lechberg, Ilvin e Vor Ziyden. La residenza della famiglia Dilisnya occupa le alture Doldark che sono subito a nord di Lechberg. Lechberg ha 5.500 abitanti, Ilvin 4.000 e Vor Ziyden 1.000.

Chiusura dei confini: Dilisnya può chiudere il suo dominio nello stesso modo con cui sua cugina Ivana chiude Borca.

La Gente: La gente ha un'aria tetra e rassegnata. Gli strati più bassi della società non hanno la possibilità di pagare i corrotti e non gli sarà mai permesso di conoscere le persone giuste.

Incontri: Di giorno e di notte c'è il 25% di probabilità che avvenga un incontro.

Comuni

Pipistrello
Ratto
Serpente
Ragno
Cinghiale
Orso
Grande Felino

Rari

Fantasma
Haunt
Poltergeist
Licantropi
Will o'wisp

Falkovnia

Il Lord e la Legge: Vlad Drakov, il re mercenario, è il lord di Falkovnia. La sua brutale milizia controlla il dominio. Non tutti gli uomini fanno parte dell'esercito, ma i burocrati ricevono il brevetto di ufficiali. Falkovnia non ha una forza di polizia, solo un esercito. (Vedi il paragrafo Incontri più avanti.) I processi sono condotti da tribunali militari. Le prigionie sono poche e virtualmente vuote, perché le condanne sono rapide e dure. Drakov vuole almeno un'esecuzione ogni sera, all'ora di cena. Durante la cena mangia mentre osserva i condannati morire lentamente. In serate speciali, anche 40 persone vengono impalate per il suo divertimento. Qualche volta chiama un'orchestra per accompagnare i loro lamenti. Se Ravenloft è una prigione per i dannati, pochi meritano di essere qui più di Drakov.

La Terra: Falkovnia si trova nel quarto sudovest del Cuore, a sud di Darkon e a est di Demetlieu. Piccole fattorie circondano le città e il grano è la loro principale ricchezza. La foresta ricopre il resto del dominio. Le strade sono larghe e ben curate, adatte ai movimenti di truppe.

Lekar, il secondo insediamento di Ravenloft si trova nella zona est di Falkovnia. Ravenloft ha poche città con mura di cinta e Lekar è una di queste. Oltre

15.000 persone vivono dentro le mura cittadine e quasi un quarto di queste sono militari. La posizione della cittadina e le strade del dominio rendono la città un naturale centro mercantile. I mercanti riempiono le strade, vendendo merci di tutti i domini confinanti: Darkon, Lamordia, Demetlieu, Mordent, Richemulot, Borca, Dorvinia e G'Henna. Quando l'agitazione dei mercanti è passata, i mendicanti mendicano quello che possono. Si rannicchiano in ogni portone, con le braccia che implorano i passanti. Molti mendicanti, azzoppati dai soldati, non possono alzarsi in piedi. La maggior parte dei cittadini di Lekar vive in maniera squallida. I vicoli contorti del quartiere degli operai sono pieni di fango, acque di fogna ed escrementi.

Falkovnia ha altre tre cittadine di una certa grandezza, tutte con qualche tipo di fortificazione: Stangengrad, che si trova sul confine settentrionale, vicino a Darkon e ospita 6.500 persone; Silverbas sulle rive del Lago Kriegvogel ospita 5.000 falkoniani; Aerie, un villaggio al confine meridionale, ha una popolazione di 2.000 persone.

Le foreste ricoprono la maggior parte del dominio. Gli alberi di Falkovnia sono alti e neri, diversi da quelli di ogni altra regione. Boschi così densi sono difficili da immaginare e mantenere in efficienza le strade fa invecchiare precocemente gli uomini prima dei 30 anni. Gli indigeni chiamano questi alberi *Vigila Dimorta*, o "sentieri della morte". Nella zona orientale di Falkovnia, dove i Monti Balinok raggiungono le nuvole, molti di questi alberi sono morti. La corteccia e le foglie sono cadute, ma il tronco nudo rimane ancora - desolati e bianchi come alberi abbattuti. La leggenda racconta che un albero muore per ogni persona che Darkon fa uccidere. Alcuni dicono che l'albero si incendia e le fiamme bruciano la corteccia.

Chiudere i Confini: La terra non si chiude quando Drakov lo desidera, e lui non la può chiudere magicamente. Per chiudere i confini, Drakov ordina alle sue truppe di pattugliarli. La notizia della chiusura dei confini si sparge velocemente tra la gente, come tra i viaggiatori. Quelli che vengono catturati mentre tentano di scappare vengono uccisi a vista.

La Gente: I falkoniani sono un popolo oppresso, oberato dalle tasse, dal lavoro e terrorizzato dai soldati di Drakov. Ogni bambino viene marchiato sulla fronte con il simbolo dell'aquila, il marchio di Drakov, per rendere chiara la sua provenienza. Il popolo disprezza Darkon, ma ha troppa paura per maledirlo in pubblico e non ha la forza di rovesciarlo. La fuga in un'altro dominio è proibita a tutti tranne che a pochi; solo gli stranieri possono attraversare i confini liberamente.

Nelle città e nei villaggi, la gente veste in maniera trasandata e gli stranieri si adeguano, perché non vogliono distinguersi dalla folla. Attrarre l'attenzione significa mettere la propria vita in pericolo. Nelle aree più remote, la vita è ugualmente dura, ma le squadre di Drakov sono meno oppressive.

Falkovnia non è luogo per semiumani, perché Drakov li ha dichiarati proprietà dello stato e li riduce in schiavitù. Ha anche incoraggiato i matrimoni misti, ma la gente li rifiuta perché i bambini con un solo

genitore umano sono reclamati dallo stato alla loro nascita.

I soldati rappresentano la più alta classe sociale di Falkovnia. Nessuno può aspirare ad uno status superiore. Solo gli umani possono essere dei soldati. L'élite di Falkovnia è formata solo da militari totalmente leali a Drakov. Gli ufficiali non pagano tasse, viaggiano senza restrizioni, e godono di molti altri privilegi. Solo i soldati possono portare armi. I cittadini che si armano commettono un reato capitale per il quale soffrirà la loro intera famiglia.

Incontri: Di giorno e di notte c'è il 50% di probabilità che ci sia un incontro. Falkovnia ospita pochi Non-Morti, ma i vivi sono abbastanza orribili. Vicino alle aree popolate, i soldati sono Guerrieri del 3° livello equipaggiati con Corazza a Scaglie, Lancia e Scudo. I guerrieri d'élite sono Guerrieri del 5° livello equipaggiati con Corazza a Bande, Spada o Armi Lunghe.

Comuni	Rari
Cinghiale	Ippogrifo
Lupo	Coboldo
Grifone	Jermlaine
Uccelli da preda	Licantropi
Cervo	Satiro
	Will o'wisp
	Orso

Forlon

Il Lord e la Legge: Un Fantasma che dimora nel Castel Tristennoira regna su questo dominio. Il nome della creatura è sconosciuto.

La Terra: Forlon è uno dei più piccoli domini del Cuore. E' stretto tra Barovia e Kartakass, sulle Montagne Balinok. Il terreno è coperto da fitte foreste, ma sono pochi gli animali normali che vi vivono. Non ci sono villaggi a Forlon.

In una valle stretta e contorta si trova il Lago delle Lacrime Rosse. Le pareti di granito rosso circondano il lago, riflesse dall'acqua ogni sera. Una frana formò il lago riunendo parecchi laghetti più piccoli. I tronchi neri degli abeti, che una volta si alzavano maestosi sul lato della montagna, adesso emergono dalla superficie dell'acqua come scheletri.

Chiusura i confini: Come raccontato dalle leggende locali, i confini di questo dominio non si sono mai chiusi. Uscire dal castello non è così facile.

La Gente: Nessuno vive a Forlon da molto tempo, eccetto un eremita o due. Il castello è abbandonato e in rovina.

Incontri: Solo raramente un lupo potrebbe incrociare la strada del gruppo. Nel castello la questione è completamente diversa.

G'Henna

Il Lord e la Legge: Yagno Petrovna, il sommo sacerdote dell'immaginario dio-bestia Zhakata, regna

su G'Henna. E' il capo spirituale e politico del dominio. Il clero controlla la maggior parte degli aspetti della società.

I criminali - quelli che Yagno dichiara non essere graditi a Zhakata - sono trasformati in mongrelman. Yagno esegue una cerimonia sulla torre più alta della sua cattedrale e strappa alla vittima la sua dignità umana, che viene condensata in una grande nuvola di polvere lucente. Quando il vento ha portato via la polvere, tutto quello che rimane della vittima è un mongrelman, un reietto. Quando l'infrazione è particolarmente severa, i seguaci di Yagno scagliano giù dalla torre il mongrelman. Fino ad ora, nessuno straniero ha sofferto questa atroce trasformazione. Forse Yagno non ha il potere di farlo, nessuno lo sa.

La Terra: Sebbene i domini che la circondano siano ricchi di foreste, G'Henna è rocciosa, fredda e secca. I contadini lottano per far crescere un qualche raccolto e i loro animali vagano, continuamente alla ricerca di un pascolo adeguato. In autunno molti animali muoiono di fame.

Parecchi fiumi scendono dai Monti Balinok attraversando G'Henna. In primavera, le acque dei fiumi escono dagli argini. Negli altri mesi, solo un sottile filo d'acqua scorre nel letto del fiume. Gli alberi crescono lungo le rive dei fiumi, ma nella Outland, la zona selvaggia di G'Henna, solo i rovi riescono a sopravvivere.

La città principale di G'Henna è Zhukhar, che ospita 10.000 persone. Si trova vicino al cuore del dominio, sulle colline dei Balinok. I luoghi di culto riempiono il centro della città. La grande cattedrale di Yagno torreggia su tutti.

I leali cittadini considerano i mongrelman di Yagno degli animali. Le famiglie di queste creature non li trattano meglio dei cani, se non lo facessero farebbero la stessa fine. La maggior parte dei mongrelman, quindi, fugge nella Outland, e abita in caverne tra le rocce, vivendo come può. Spesso, di notte, i viaggiatori possono vedere i loro fuochi e sentire le canzoni nelle quali si lamentano del loro destino.

I viaggiatori a G'Henna incontreranno di frequente delle tempeste di sabbia che li obbligheranno a cercare riparo. I mongrelman non cercheranno mai riparo da queste tempeste. Il vento trasporta la loro dignità perduta, come raccontano. Quando la tempesta finisce e il sole inizia a tramontare, il cielo è infiammato di colori.

Chiusura dei Confini: Quando Yagno desidera chiudere i confini del suo dominio, un muro di teschi di animali ghignanti si alza davanti ad ogni personaggio a meno di 30 metri dai confini. Il muro si estende fino al cielo. Nessuna forza magica o fisica può muoverlo. Quando i personaggi si voltano per tornare verso G'Henna il muro scompare.

La Gente: I nativi di G'Henna sono magri e pallidi. Molti hanno i capelli neri e radi che crescono a ciuffi. Gli uomini che possono portare la barba e usano della cera per modellarla in unica treccia. Gli stimati fratelli

della chiesa vestono con colori smaglianti, in particolare di rosso. I contadini vestono di stracci.

Tutti gli aspetti della vita a G'Henna girano intorno all'adorazione di Zhakata. L'adorazione di questo dio significa che alcuni membri della famiglia devono morire di fame. Tutto il cibo che viene coltivato o importato deve essere dato alla chiesa che lo offrirà a Zhakata. Quel che rimane viene distribuito dalla chiesa, che decide chi vivrà e chi morirà di fame. I preti sono sempre ben nutriti. La morte per inedia è una morte onorevole, perché prova la fedeltà della persona a Zhakata.

Una abitazione tipica è piena di oggetti religiosi. La coppa dell'ospite, il contenitore di una bevanda offerta a tutti i visitatori è fatto con il teschio di un membro della famiglia che volontariamente morì di fame per Zhakata. Le ossa delle vertebre e delle dita formano motivi floreali sulle porte e sopra i letti. Ricordano ai vivi della morte benedetta e portano buona fortuna. Nessuna di queste cose appare per quello che è, perché le ossa sono lucidate e pulite fino a sembrare simili all'avorio.

Normalmente gli abitanti di G'Henna sono felici. Tratteranno i visitatori gentilmente, facendo in modo che si adeguino all'etichetta degli adoratori di Zhakata e si aspettano che digiunino.

Incontri: La maggior parte degli incontri a G'Henna avverranno con umani e mongrelman, non con mostri non intelligenti. Gli umani appartengono a tre categorie: preti, adoratori e blasfemi. I preti sono personaggi del 1° livello equipaggiati di Corazza di Cuoio, Pugnale e Sferza. Uccideranno o ridurranno in schiavitù i blasfemi, o li daranno a Yagno che li trasformerà in mongrelman. Gli adoratori indicheranno i blasfemi ai preti. I blasfemi fuggiranno da tutti.

Comuni

Grande Felino
Pipistrello
Serpente
Mongrelman

Rari

Coboldo
Licantropi
Lupo
Insetto Gigante
Ghoul

Gundarak

Il Lord e la Legge: Un lord vampiro, il Duca Gundar, regna su Gundarak. E' più vecchio di Strahd ma ha uno spirito più debole. Ha avuto la sfortuna di trovare un portale temporaneo che portava a Ravenloft e, una volta arrivato, non ha potuto andarsene.

Le forze di Gundar includono Guerrieri del 2° livello equipaggiati di Corazza a Strisce, spada bastarda ad una mano e mazza da fante.

La Terra: Gundarak si trova nella regione centro meridionale del Cuore, con Barovia a est e Invidia a ovest. Come molti dei suoi vicini, Gundarak è coperta da foreste. Predominano le conifere, i faggi e delle querce contorte.

La maggior parte del territorio occidentale è collinoso, e quindi il territorio è molto accidentato. I Monti Balinok si alzano lungo il confine orientale.

Molti fiumi e ruscelli passano attraverso il dominio dirigendosi a ovest per confluire nel Fiume Musarde dentro Invidia.

Una delle più spettacolari gole di Ravenloft si trova nell'angolo a sud-est del dominio. In questa stretta gola, che inizia a Forlon, taglia attraverso le montagne e finisce dentro Gundarak, passa un fiume. Le pareti della gola si alzano per più di 300 metri in alcuni punti. La luce del sole entra a malapena e l'erba è gialla.

Gundarak ha due insediamenti principali, Teufeldorf con 4.000 persone e Zeidenburg con 3.000 abitanti. Castel Hunadora, la dimora di Gundar, si trova su una collina a parecchie miglia a ovest di Zeidenburg.

Chiusura dei Confini: Quando Gundar vuole chiudere i confini del dominio, le Nebbie di Ravenloft salgono dalle terre di confine. Chiunque vi entri si perde e in qualsiasi direzione si diriga ritornerà verso Gundarak.

La Gente: La gente di Gundarak (formata principalmente da pastori e contadini) lotta ogni giorno per mettere insieme le tasse da pagare al malvagio duca. Neanche la legna del bosco può essere raccolta senza pagare. Quando una donna ha una figlia, alla famiglia viene imposta una forte multa, perché la ragazza non lavorerà nei campi con la stessa forza di un uomo. Per bontà, Gundar concederà alla famiglia 15 anni per pagare completamente la multa. Se non ci riesce, la ragazza sarà portata via.

Una volta, una grande folla di contadini si rivoltò, uccise gli esattori delle tasse, e invase il castello. Quella notte, tutti i capi della rivolta furono uccisi orribilmente. Gundar appese i loro cadaveri alle cime degli alberi dei frutteti per dare un esempio. Da quel giorno, nessun contadino può sopportare di mangiare i frutti di quegli alberi.

Incontri: Ogni giorno che i PC trascorrono fuori città tira per un incontro casuale, ogni notte tira tre volte. La percentuale è del 50% in ogni caso. In città non avvengono incontri casuali.

Comuni

Ratto
Pipistrello
Lupo
Ragno

Rari

Non-Morti
Licantropi
Coboldo

Hazlan

Il Lord e la Legge: Hazlik, un mago malvagio, regna su questo dominio, come ogni abitante sa. Il suo piccolo concilio di "governatori" (praticamente degli assassini) impone la sua volontà alla gente. La maggior parte del corpo è formata da Guerrieri del 1° livello equipaggiati con Corazza a Scaglie e martello da guerra.

La Terra: Hazlan si trova a nord di Bluetspur, nell'angolo sud orientale del Cuore. Barovia confina con Hazlan a ovest, a est si trovano le Nightmare Land.

La metà orientale di questo dominio è coperto da piccole e dolci colline che sono coperte da prateria e facili da attraversare. A ovest, i Monti Balinok si alzano e il terreno diventa roccioso e accidentato. La zona settentrionale del dominio è, in larga parte, selvaggia e disabitata.

Hazlan ha due città principali, Toyalis che ospita 8.000 abitanti e Sly-Var che ne ha 4.500. La gente vive in semplici case di legno imbiancato con il tetto di mattoni rossi.

Chiusura dei Confini: Quando Hazlik vuole chiudere il suo dominio, un muro di fiamme si alza dai confini. Le fiamme devono venire riaccese ogni ora, e quindi normalmente il muro non dura più di un giorno.

La Gente: La gente spende tutte le sue energie per compiacere Hazlik, lui però è un uomo difficile. I governatori riferiscono i suoi ordini e il popolo obbedisce immediatamente. Non compiacere Hazlik significa la morte o un viaggio sui "tavoli". Una semplice incomprendione può provocare la stessa fine. I tavoli, naturalmente, sono quelli dove Hazlik compie i suoi esperimenti. La paura di questa fine rende gli abitanti di Hazlan paranoici e diffidenti. Se non fosse per la paura di bruciare al confine, la gente fuggirebbe in massa da qui.

Incontri: Ad Hazlan c'è una grande abbondanza di strane creature, la maggior parte delle quali sono deformi. Due volte al giorno e tre volte alla notte c'è il 33% di possibilità che avvenga un incontro casuale.

Comuni

Pipistrello
Lupo
Cervo
Serpente

Rari

Berbalang
Darkenbeast
Crimson Death
Imp
Leucrotta
Mongrel man

Invidia

Il Lord e la Legge: Madame Gabrielle Aderre, una strega, regna su Invidia. I nativi non sospettano che lei sia il lord del dominio, ma sanno che è un'incantatrice potente e malvagia.

La Terra: Invidia è un piccolo dominio nella zona sudovest del Cuore, posto tra Verbrek, Gundarak, Arkandale e Sithicus. Il Fiume Musarde serpeggia da sud verso nord attraverso il dominio formando una

vallata lussureggiante e accidentata. Karina è il solo insediamento importante, ha una popolazione di 2.000 abitanti e serve come stazione per il traffico fluviale, anche se le imbarcazioni non si fermano spesso.

Chiusura dei Confini: Quando Gabrielle vuole chiudere Invidia, un anello di paura circonda il dominio. Non è né visibile né tangibile, ma i personaggi che tentano di attraversare i confini si sentono vittime di una irragionevole paura (i TS non sono concessi). Scapperanno per 100 metri verso il centro del dominio prima di riguadagnare il controllo.

La Gente: I crimini passionali e violenti sono comuni a Invidia. I sentimenti si avvelenano, le discussioni si animano e le conseguenze sono inevitabili e dolorose. La gente vede i propri simili con occhio sospettoso e impaurito. Hanno paura di Madame Aderre più di qualsiasi altra cosa. Le sue rare visite in paese portano sempre a un'ondata di violenti conflitti e di amicizie spezzate.

Incontri: Le possibilità di un incontro sono del 33% una volta al giorno e una volta la notte. Lontano dal villaggio, i viaggiatori possono incontrare Madame Aderre e i suoi servitori charmati. Questa è una delle poche terre dove una scorta di gitani può risultare fatale. I gitani stessi non sono in pericolo, ma quelli con loro non sono immuni ai poteri di Madame Aderre. (Vedi "Aderre" al Capitolo XIII per dettagli.)

Comuni

Lupo
Cervo
Serpente

Rari

Lupo Mannaro
Will o'wisp
Jermlaine

Kartakass

Il Lord e il Dominio: Harkon Lukas, il Lupo Mannaro, regna su Kartakass. Sebbene sia rispettato e conosciuto in tutto il dominio, la maggior parte dei nativi sa solo che è un bardo. Solo una manciata di persone sa che è un Lupo Mannaro e meno ancora sa che è il lord di Kartakass.

Kartakass è un piccolo dominio con pochi villaggi. Il *Meistersinger*, un specie di sindaco cantante, decide le leggi e giudica le dispute in ogni villaggio e nel suo circondario. (Vedi "La Gente" sotto per più informazioni.)

La Terra: Kartakass è un dominio ricchissimo di foreste sulle irregolari colline dei Monti Balinok. Le colline sono cosparse di caverne, sia piccole che grandi. Alcune si dice conducano a Bluetspur. La nebbia è comune nelle zone basse e si alza dal terreno non appena il sole del pomeriggio inizia a scomparire. L'erba è fitta, il terreno roccioso e le strade attraverso gli alberi tortuose. Allontanandosi dalla strada o da uno spazio aperto, le persone a cavallo possono muoversi alla stessa velocità delle persone a piedi. Quando la nebbia si alza, cavalcare fuori dalla strada diventa impossibile; i cavalieri devono portare la loro cavalcatura con una mano, mentre con l'altra piegano rami e cespugli.

La città di Skald, vicino al centro di Kartakass, ospita quasi 2.000 persone. La città è conosciuta per le sue pecore, dalla lana particolarmente pregiata. Le abitazioni si adattano allo stile di Kartakass: un piano, con la struttura di legno e tetti di paglia molto inclinati. Le case hanno molte piccole finestre ad arco, tutte con delle pesanti imposte che possono essere chiuse e sbarrate dall'interno. Le imposte sono dipinte di blu brillante o di verde; tutti gli abitanti di Kartakass usano le stesse due tonalità di colore. Gli abitanti devono lavorare continuamente per mantenere i tetti di paglia, perché gli uccelli notturni tolgono la paglia continuamente. Per evitare il problema, qualche persona ricca ha coperto la propria casa con delle tegole rosse importate. Anche così, gli abitanti sentono, qualche volta, gli uccelli beccare sulle tegole.

Il villaggio di Harmonia, a sud, ospita 1.500 persone. Queste affermano di avere le voci più belle di tutta Ravenloft e solo gli abitanti di Skald lo mettono in dubbio. L'architettura di Armonia è simile a quella descritta in precedenza, ma le case sono più grandi. Gli abitanti ospitano il bestiame nella loro casa, in un stanza separata nel retro dell'abitazione. Anche con questa precauzione, gli animali sono ancora preda di volpi e lupi.

Gli abitanti di Kartakass hanno disboscato i terreni intorno ad ogni villaggio per permettere l'allevamento. I Tuberi prosperano nella terra scura di Kartakass: le rape crescono fino a superare i 5 kg l'una. I loro bulbi rosso scuro e le cime verdi sono il fondamento della cucina locale.

Delle bacche selvatiche chiamate *Meekulbern* crescono sulle colline di Kartakass in folti roveti. I nativi distillano le bacche e producono il *Meekulbrau*. Presumibilmente, la bacca amara rilassa la gola e schiarisce la voce. La maggior parte degli stranieri non sopporta il gusto della bevanda.

Chiusura dei Confini: Quando Lukas vuole chiudere il dominio, quelli che tentano di lasciarlo sentono una canzone. La canzone li induce a dormire. (Nessun incantesimo o TS può evitare che accada.) Quando le vittime si svegliano si ritrovano dentro Kartakass.

La Gente: La maggior parte degli abitanti hanno i capelli chiari, gli occhi blu-violetto e una carnagione chiara. Qualche volta nasce un bambino con i capelli corvini col la carnagione chiara e gli occhi blu-violetto.

Gli abitanti di Kartakass hanno una voce melodiosa - quel tipo di voce che hanno gli angeli e le sirene. La gente ha una melodia per ogni lavoro e una canzone per ogni occasione. Le loro musiche attraversano le foreste e echeggia tra le colline. Molti motivi sono pieni di dolore. Ma, in generale, gli abitanti sono contenti. Temono solo i branchi di lupi.

Quando il sole scende sotto l'orizzonte, gli abitanti si rinchiodano nelle loro case. I lupi a Kartakass sono fitti come le pulci su un cane e non hanno paura dell'uomo. Spesso vagano per le strade e possono sfondare le porte che non sono state sbarrate per bene.

La gente di Kartakass non ama niente di più di una buona storia. La maggior parte di loro può modificare

la trama della storia facilmente, grazie agli anni di pratica. Quando i lupi vagano in cerca di prede la notte, le famiglie si riuniscono per scambiarsi le loro storie. Le chiamano *Feeshka*, o "piccole bugie".

Se un visitatore domanda una semplice informazione a un abitante, è probabile che questo gli racconti una storia plausibile che lo porti ad iniziare una ricerca assurda nella foresta. I nativi tentano lo stesso trucco con tutti. Sono abituati ad essere le vittime di un tale scherzo. Nessuno manderà deliberatamente un amico nella foresta di notte.

Il Meistersinger che governa ogni villaggio insegna anche ai bambini. Gli abitanti credono che gli dei abbiano tramandato loro molte delle loro canzoni. Queste canzoni divine, chiamate *Mora*, insegnano la moralità, la bontà e la felicità. Il (o la) Meistersinger insegna l'ordine e l'armonia nel suo villaggio con queste lezioni morali. La sua conoscenza dei Mora e la sua abilità nell'interpretarli e cantarli determina la sua importanza a Kartakass. Ogni villaggio indice una sfida annuale di canto e di prosa per determinare il nuovo Meistersinger. Normalmente, chi è in carica conserva il titolo.

Incontri: Ogni giorno c'è il 50% di probabilità che avvenga un incontro. Ogni notte c'è il 25% di possibilità di un incontro casuale *ogni ora*. Un quarto di tutti gli incontri coinvolgeranno qualche tipo di lupi - Lupo, Lupo Nero, Lupo Mannaro e (in inverno) Lupo Bianco.

Comuni

Lupo
Lupo Nero
Lupo Mannaro
Coboldo
Cinghiale

Rari

Lupo Mannaro
Wight
Ghoul
Goblin
Leucrotta
Volpe Mannara

Keening

Il Lord e la Legge: Su questo dominio regna un banshee di cui non si conosce il nome. Diversamente dalla maggior parte degli spiriti che gemono, lei può gemere tre volte al giorno. Una volta era una potente e maligna elfa drow di Arak e alla sua morte il suo spirito fuggì dentro le Nebbie. I poteri oscuri di Ravenloft le diedero un suo piccolo dominio chiamato Keening.

La banshee può avvertire la presenza di ogni creatura vivente nel suo dominio. Attacca solo quelli che sono tanto pazzi da tentare di salire sulla sua montagna.

La Terra: Se la banshee sta gemendo, i viaggiatori possono sentire il suo agghiacciante gemito nel momento in cui attraversano il confine. Questo piccolo dominio circonda una montagna con un solo picco, sul quale dimora la banshee. Non ci sono segni di vita, solo una montagna grande e solitaria. Ai suoi piedi giace una città in rovina che una volta ospitava 10.000 persone. Come raccontano i gitani, la montagna è piena di tunnel e camere sotterranee.

Chiusura dei Confini: La banshee può chiudere il suo dominio con un muro di vento. Nessuno può camminare o volare attraverso questo muro, e nessuna magia può diminuire la sua forza.

La Gente: I vivi non abitano a Keening - solo gli Zombi e le wight che riempiono la città alla base della montagna. Morirono tutti quando la banshee prese il controllo del dominio. La loro azioni quotidiane sono la parodia, senza emozioni, delle abitudini che avevano da vivi. Attaccheranno ogni essere vivente che minacci di interferire con la loro esistenza.

Incontri: Ogni creatura non-morta che non si nutra può trovarsi in questo dominio. (Questo elimina ghoul, vampiri e simili.) Nessun lich risiede a Keening. Ogni ora, c'è il 25% di probabilità che avvenga un incontro con un Non-Morto vagante.

Lamordia

Il Lord e la Legge: Il Mostro di Mordenheim, Adam, è il vero lord di questo dominio, ma la maggior parte degli abitanti crede che il Barone Von Aubrecker governi su questa terra.

La Terra: Lamordia è un dominio costiero nella zona nordovest del Cuore. Darkon, Falkovnia e Demetlieu si trovano ai suoi lati e alle sue spalle, e sembrano spingere Lamordia verso il Mare del Dolore come dei ragazzi che spingono un coetaneo in una situazione pericolosa. Una capricciosa corrente d'aria soffia da nord-ovest e colpisce Lamordia con la sua furia. In inverno, lastre di ghiaccio ostruiscono i porti e coprono le zone rocciose della costa. Lamordia può essere investita da un blizzard, il vento polare, mentre a Darkon c'è solo una pioggerella e a Demetlieu il cielo è limpido. In tarda primavera, lo scioglimento delle nevi trasforma le strade in strisce di fango profondo e denso. Nella breve ma calda estate, nuvole di zanzare

si spostano nel dominio procurando piaghe a cervi e alci.

Una catena montagnosa, chiamata "La Bestia Dormiente", si stende lungo il confine orientale del dominio. La catena protegge Falkovnia dalle tempeste di Lamordia. Il Fiume Vuchar passa all'estremità meridionale de La Bestia Dormiente, continuando verso nord fino a che non si divide nel delta.

Lamordia è il solo dominio che includa sempre una porzione del Mare del Dolore. Parecchie isole si trovano nella punta a nord del dominio e sono incluse nel dominio di Adam. La più grande, l'Isola dell'Agonia, è il nascondiglio di Adam.

Durante la bassa marea, in estate, una lingua di terra collega le isole con il continente, ma ci si muove con difficoltà e il fango può ingoiare una persona che non abbia scelto bene il punto dove camminare. Gli uccelli marini aggiungono alle preoccupazioni dell'escursionista il fastidio delle loro continue picchiate, quando non lo attaccano. Quando la marea è alta, l'acqua copre il passaggio. In inverno, delle lastre di ghiaccio collegano la terraferma con le isole. Per attraversare i ghiacci con sicurezza, i personaggi devono munirsi di corde e piccozze per il ghiaccio.

Lamordia ha due insediamenti: Ludendorf e Neufurchtenburg. Entrambi ospitano meno di 1.000 persone. Come in altri domini, i viaggiatori incontreranno delle capanne isolate nelle zone selvagge, ma qui la vita è troppo dura per attrarre molti immigrati.

Schloss Mordenheim, l'attuale dimora del Dottor Mordenheim, si trova sulla costa a nord di Ludendorf. Il maniero ha la reputazione di essere stregato, e gli abitanti lo evitano. Alla gente il dottore non piace, ne si fida di lui. Lo tollerano appena. La tenuta si trova sopra una scogliera. In primavera ed in estate, le onde si infrangono sulle rocce sottostanti. La parete della scogliera è butterata di cavità.

Gli abitanti di Lamordia sono molto più impauriti di un altro luogo, l'Isola dell'Agonia. Alcuni affermano che sia la casa di un mostro marino che divora gli uomini. Altri dicono che è la "casa del diavolo". Nessuno, neanche i ragazzi più giovani e avventurosi, visiterà l'isola volontariamente.

Il Barone Von Aubrecker, il nobile che apparentemente regna su questa terra, abita in un castello posto sulla Bestia Dormiente. Il castello si trova a parecchie miglia a sud di Ludendorf ed è collegato ad una strada frequentata.

Chiusura dei Confini: Quando Adam vuole chiudere i confini, un potente blizzard (il vento polare) soffia contro ogni pazzo che tenta di attraversarli.

La Gente: Gli abitanti di Lamordia sono un popolo duro e onesto che sopporta l'inverno con spirito positivo. Il blizzard potrà bloccarli in casa, ma la semplice neve non li intralcia; viaggiano con sci, slitte e racchette da neve.

La maggior parte degli abitanti sono artigiani. Trascorrono la maggior parte dei mesi invernali intagliando mobili e costruendo strumenti musicali. Quando la neve si scioglie e le strade sono transitabili,

il frutto del loro lavoro viene esportato nelle altre regioni. La merce frutta un prezzo eccellente, un terzo del quale va al Barone. Parecchi cacciatori di pellicce vivono in aree isolate del dominio, insieme a qualche minatore. I pastori, in inverno, portano le loro greggi sul lato riparato dai venti della Bestia Addormentata

La dieta dei lamordiani è ricca di proteine e di grasso. Il formaggio ricavato dal latte di capra è il fondamento della loro dieta. Un denso pudding di sangue di pecora è il piatto locale.

Incontri: Pochi mostri vagano a Lamordia, ma c'è sempre la possibilità di incontrare il Mostro di Mordenheim o un golem di carne. In alcune occasioni, delle creature intelligenti vengono qui da altri domini, attratte dal relativo isolamento. Tira per un incontro una volta per ogni giorno e per ogni notte; la possibilità di un incontro è del 25%.

Comuni

Lupo
Caribou
Donnola Gigante
Cinghiale
Alce

Rari

Orso
Golem di Carne
Lycanthrope Seawolf
Giant Lynx

Markovia

Il Lord e la Legge: Frantisek Markov, il lord bestia, regna su Markovia. Gli uomini bestia lo chiamano "Diosamblet" o "il dio che cammina tra noi". I gitani lo chiamano "Signore del Dolore".

La Terra: Markovia è selvaggia. Situata sui Monti Balinok, vicino al centro del Cuore, è composta da una valle principale e dalle montagne che la circondano. Non esistono villaggi, solo qualche gruppo di rozze capanne, che sono state costruite dagli uomini-bestia di Markov.

Chiusura dei Confini: Quando Markov vuole chiudere Markovia, la nebbia sale dai confini. Diversamente dagli altri vapori del Cuore, questi provocano un dolore insopportabile a chiunque vi entri. Il dolore può danneggiare i personaggi, paralizzandoli prima (dopo 1d4 round), e portandoli alla follia poi. Solo una cosa può alleviare il dolore: tornare verso Markovia.

La Gente: A Markovia non ci sono persone, solo gli uomini-bestia creati da Markov. I viaggiatori non devono indulgere in questo dominio, altrimenti diventeranno degli ospiti permanenti. Lord Markov crede che i visitatori siano dei doni dei poteri oscuri - parti per le sue creazioni. Cercherà di impossessarsi e di conservare i corpi di chiunque entri nel suo dominio. Attraverso operazioni chirurgiche e iniezioni di ormoni li trasformerà in uomini-bestia, senza anestesia. La trasformazione e il dolore faranno impazzire la maggior parte degli uomini-bestia, o distruggeranno le loro menti.

Gli uomini-bestia conducono una vita semplice da cacciatori o raccoglitori. La maggior parte di loro

obbedisce agli ordini di Markov senza fare domande perché lo crede un dio e ha paura di lui. Markov incoraggia questo falso credo.

Incontri: Tira per un incontro due volte ogni giorno e due volte ogni notte; la probabilità è sempre del 50%. La maggior parte degli incontri coinvolge gli uomini bestia. Hanno l'ordine preciso di portare gli intrusi alla dimora di Markov. (Non infastidiranno i gitani, però.) Gli uomini-bestia cercheranno di portare gli umani pacificamente, invitandoli alla dimora di Markov all'inizio. Se il tentativo fallisce, ricorrono alla violenza.

Comuni

Uomini Bestia
Lupo
Ragno
Serpente

Rari

Muntain lion
Orso
Cinghiale
Cervo

Mordent

Il Lord e la Legge: Il Fantasma di Lord Godefroy controlla Mordent, ma solo pochi abitanti lo sanno. Gli abitanti pensano a Godefroy come ad una parte spiacevole dell'ambiente locale, una creatura maligna da evitare. Ma non pensano che abbia a che fare con leggi e potere.

Politicamente, il sindaco di Mordentshire è la persona più importante. Una forza di polizia, formata di Guerrieri del 1° livello che indossano Corazza di Cuoio e portano Mazza da fante, fa rispettare le sue leggi.

La Terra: La costa orientale di Mordent confina con il Mare del Dolore. Ripidi precipizi si affacciano su quel mare turbolento, anche se pochi superano i 50 metri di altezza. Le spiagge sono rocciose; in molti punti, le onde si infrangono sui massi con spruzzi altissimi. Dietro queste scogliere, la terra si copre di foreste molto vaste o diventa una brughiera leggermente ondulata. Qualche piccola zona del terreno si trova sotto il livello del mare.

Il Fiume Ardent scorre da nord, attraverso Mordent, fino ad arrivare vicino a Mordentshire, il solo insediamento di grandi dimensioni a Mordent. Lì, vicino al centro della costa, il fiume si piega improvvisamente e si getta nella Arden Bay. La città è situata sopra una scogliera bianca che guarda sulla tranquilla baia. Mordentshire ospita circa 2.000 abitanti

Due importanti dimore si trovano vicino a Mordentshire: la House of Gryphon Hill e la Heather House. Gli abitanti del luogo sanno che la House of Gryphon Hill è luogo frequentato da Lord Godefroy. È un luogo malvagio pieno di terribili creature. La Heather House e la dimora della famiglia Weathermay. Questa famiglia possiede la maggior parte dei terreni che si trovano a sudovest della città.

Chiusura dei Confini: Le Nebbie di Ravenloft si trovano solo a poche centinaia di metri dalla costa. Coprono l'orizzonte e rendono ogni tramonto abbagliante. A richiesta di Lord Godefroy, le Nebbie si muovono dal mare per coprire la linea della costa.

Sugli altri confini, le Nebbie si alzano dal terreno stesso di Mordent, chiudendo completamente il dominio. I personaggi che entrano dentro queste nebbie scopriranno che ogni direzione scelta li porta a Mordent.

La Gente: I nativi di Mordent possono essere di qualsiasi razza e corporatura, ma sono tutti umani. La maggior parte degli uomini sono pescatori e sono molto portati per questa professione. Il mare è la loro ragione di vita, e lo rispettano perché fornisce loro il necessario per vivere. Le genti che vivono lontano dal villaggio sono principalmente allevatori. A Mordentshire, quasi tutti sanno che la House of Gryphon Hill è stregata. La gente crede veramente nei fantasmi e nelle creature dell'oltretomba. Sono molto superstiziosi, ma non pensano che queste creature possano invadere le loro case o moltiplicarsi oltre il livello attuale. La gente del luogo è usata a dire "Non andare dal diavolo e lui non verrà da te".

La maggior parte delle persone sono gentili e amichevoli verso gli stranieri. Sono sempre gentili e riservati e spesso hanno dei segreti. La gente di Mordent è maestra nell'evitare le domande. Possono parlare per ore e ore di cose insignificanti, ma raramente rispondono a una domanda personale o a qualche cosa di importante. Quando una persona che sta raccontando una storia è pressata a raccontare qualche cosa di eccitante, normalmente racconterà una vecchia storia su un alchimista di Mordentshire che inventò un Apparatus nei secoli passati. In qualche modo, l'Apparatus può prendere l'anima di un essere e spedirla nell'oblio, o anche impiantarla in un altro corpo. (I genitori di Mordentshire spesso impauriscono i loro bambini con questa versione e dicono: "Potresti non essere il mio bambino. L'Apparatus deve avermi mandato te.") Altri affermano che l'Apparatus separa il bene dal male in un uomo, creando due uomini separati. Si suppone che l'Apparatus sia stato distrutto, ma nessuno lo sa con certezza. La maggior parte dei nativi crede che la storia sia un'invenzione.

Incontri: Nessun incontro casuale avviene dentro ed intorno a Mordentshire. Questo non include le foreste vicine alla città, solo la città stessa e le fattorie vicine. (Gli incontri in città possono coinvolgere gitani, stranieri o animali comuni, però.) Al contrario, l'area di Gryphon Hill abbonda di creature orride - specialmente Non-Morti, esclusi i vampiri e i lich.

La tabella seguente elenca le creature più comuni a Mordent. Lontano da Gryphon Hill di giorno, i personaggi hanno il 25% di probabilità di incontrare un animale segnato nella lista: durante la notte la percentuale raddoppia. Sulla collina o intorno a quel luogo maledetto c'è il 20% di probabilità di un incontro due volte al giorno, mentre di notte gli incontri possono avvenire ogni ora.

Comuni

Ghoul
Haunt
Poltergeist
Ombra

Rari

Ogni Non-Morto
Pipistrello
Hag
Imp

Licantropi	Sahuagin
Serpente	Will o'wisp
Ragno	Geist

Nightmare Lands (Terre dell'Incubo)

Il Lord e la Legge: Le Nightmare Lands apparentemente non hanno un lord. Chiunque o qualsiasi cosa controlli questo dominio è sicuramente pazzo.

La Terra: Il terreno cambia così velocemente che può essere descritto solo come vivo. Il cielo cambia colore e il sole cambia grandezza, e l'aria diventa calda e poi fredda. Ogni cambiamento è graduale, senza apparenti discontinuità e normalmente avviene ai bordi del campo visivo. Non c'è nessuna traccia di vita animale e nessuna traccia può durare in un luogo tanto instabile.

La vita vegetale è unica. A volte, sembra muoversi contro vento. Gli animali ululano o fanno i versi della loro specie. I pochi mostri nelle Nightmare Lands sono alieni e misteriosi.

La Gente: Solo i nomadi Abber vivono in questo dominio. Le loro tribù sono piccole. Diversamente da quello che li circonda appaiono sani e sicuri. Non costruiscono edifici e possiedono solo quello che possono trasportare. Sono cacciatori armati principalmente di lance e archi.

Incontri: Ogni incontro è una esperienza unica. Ogni giorno e ogni notte c'è il 25% di probabilità che ne avvenga uno.

Nova Vaasa

Il Lord e la Legge: Malken, la seconda personalità di Sir Hiregaard, è il lord di Nova Vaasa. All'apparenza, Sir Hiregaard è solo un nobile. Una maledizione lo ha trasformato nell'odioso demone chiamato Malken. Malken ha terrorizzato molte donne giovani e povere, e ha ucciso tutti gli uomini che si sono scontrati con lui.

Il leader politico del dominio è il Principe Othmar. La sua milizia cittadina include guerrieri del 1° livello con Corazza ad Anelli e club.

La Terra: Nova Vaasa si trova nella parte interna della curva formata dai Monti Balinok, tra Markovia e le Nightmare Land. Vicino ai Balinok il terreno è ripido e roccioso, mentre a oriente diventa una vasta pianura erbosa punteggiata da qualche affioramento roccioso. Gli alberi crescono lungo i fiumi, ma i boschi sono rari.

Quasi un quarto del territorio è occupato da fattorie. L'avena, la segale e il grano sono le principali coltivazioni. Il suolo è roccioso e i campi coltivati sono circondati da muretti di pietre grezze tolte dal terreno per permetterne la coltivazione. A dispetto della relativa giovinezza di Nova Vaasa, molti dei muretti sembrano antichi. Capanne di pietra abbandonate e senza più un tetto segnalano l'abitazione di famiglie

dimenticate. Le capanne sono raggruppate in circolo e sono circondate da un basso muro di pietra.

Anche gli edifici più recenti di Nova Vaasa sono fatti di pietra. Il legno da costruzione di Nova Vaasa spesso marcisce dopo pochi anni e quindi il legname deve essere importato da altri domini.

La città di Kantora si trova vicino al centro di Nova Vaasa. Rivaleggia con Il Aluk e Lekar in grandezza, con 16.000 abitanti che vivono in condizioni piuttosto squallide. Le cittadine più piccole di Liara, Egertus, Bergovitsa e Arbora ospitano tra le 2.000 e le 8.000 persone.

Il dominio è conosciuto per i suoi cavalli. Molti di questi vivono allo stato brado, in particolare lungo il confine occidentale. I migliori cavalli di Ravenloft vengono dalle stirpi di Nova Vaasa.

La Gente: Nova Vaasa è divisa nettamente tra la piccola aristocrazia, la massa dei poveri e una vaga classe media formata dagli esattori delle tasse e da abili mercanti, ladri e assassini. Il vizio e la violenza sono diffusi in ogni insediamento e ogni città ha uno straordinario numero di case da gioco e taverne.

Incontri: La maggior parte degli incontri avverrà con banditi e uomini in agonia. I soli predatori pericolosi sono i plains cat. Queste creature nere e senza coda vivono nei crepacci del granito e cacciano di notte nella pianura. Le femmine cacciano senza paura, abbattendo cavalli e altri mammiferi di grossa taglia. Le possibilità di un incontro sono del 25% una volta al giorno e due volte la notte.

Comuni	Rari
Cavallo	Plain cat
Serpente	Lupo
	Licantropi
	Jermlaine

Richemulot

Il Lord e la Legge: Jacqueline Renier, un topo mannaro, regna su questo dominio. La maggior parte della popolazione non sa che i topi mannari infestano questo dominio. Quelli che lo sanno chi guidi queste creature.

La Terra: Richemulot ha tre città principali: Pont-a-Museau, St. Ronges, Mortigny. Almeno un terzo delle costruzioni di ogni città è vuota o in rovina. Seicento persone vivono a Pont-a-Museau, ma la città può ospitarne confortevolmente quasi 20.000. Quasi 3.000 persone vivono nella città di St. Ronges, lasciando spazio per altre 12.000 persone. Mortigny, che ha la popolazione più numerosa, circa 7.000 abitanti. Si può supporre dai palazzi vuoti che almeno altre 5.000 persone vivevano qui.

Le città e i villaggi di Richemulot sono conosciuti per il loro sistema fognario ben costruito. I topi mannari vivono in questi tunnel.

Chiusura dei confini: Quando Jacqueline vuole chiudere il dominio, un orda di topi giganti circonda la terra. Formano un confine di 15 metri di spessore,

cadendo dagli alberi e saltando dal terreno. E' impossibile volare sopra di loro e fuggire.

La Gente: Ogni famiglia che abiti a Richemulot ha una grande casa o una serie di edifici - tanti quanti ne possono occupare confortevolmente. La maggior parte delle case sono in rovina o hanno bisogno di riparazioni. La gente di Richemulot non è possessiva verso i beni che possiede. Tutto quello che possiedono è stata abbandonato da altri.

Incontri: Richemulot non è un posto sicuro per vagabondare da soli. Durante il giorno c'è la possibilità del 50% di un incontro. Controlla una volta per ogni gruppo di PC. Se un personaggio è da solo o ha solo un compagno controlla due volte al giorno. C'è il 50% di possibilità due volte di notte di un incontro per gruppi normali. Se una o due persone si avventurano da sole di notte c'è la possibilità di tre incontri con le stesse probabilità.

Comuni

Ratto
Goblin
Topo mannaro
Serpente

Rari

Skeleton
Zombi
Wight
Berbalang

Sithicus

Il Lord e la Legge: Lord Soth, un deathknight, regna su Sithicus con riluttanza. Viene da Krynn, dove ha ucciso la sua prima moglie. Quando la sua seconda moglie morì nel Cataclisma, diventò un deathknight. La donna guerriero Kitiara era la sua oscura passione. Attratto da quella che credeva essere la sua voce, Soth attraversò una apertura dimensionale. Si trovò a vagare per le colline di Sithicus, sapendo di essere stato maledetto ancora una volta. (Vedi i prodotti per DRAGONLANCE™ per maggiori informazioni sulla vita di Soth su Krynn.)

La Terra: Sithicus si trova nella regione sud ovest del Cuore, subito a Nord di Valachan. Il terreno è coperto da fitte foreste, con molti torrenti e piccoli dirupi. Le terre più basse sono piene di sorgenti ribollenti e specchi d'acqua poco profondi.

Il castello di Soth, Nadragaar Keep, è nascosto tra due creste dall'aspetto soprannaturale. Il castello è un dono dei poteri oscuri della terra: assomiglia al suo Dargaard Keep su Krynn, e all'interno si trovano anche le ombre degli spiriti e dei guerrieri Non-Morti che infestavano Daargard Keep.

Chiusura dei Confini: Su Krynn, il deathknight era costretto a ricordare i propri peccati ogni notte da una canzone. A Ravenloft, può chiudere i confini ripetendo questa tetra ballata. Quando canta, alla sua si uniscono le voci di altri peccatori. Il suono che sale dai confini è così orribile che nessun mortale può sopportarlo. Tutti devono ritornare a Sithicus o diventare completamente pazzi.

La Gente: Tutti i nativi di Sithicus sono elfi. Sono ospitali con le altre razze, ma la maggior parte dei visitatori non può sopportare di restare. Soth disprezza

gli elfi, perché era un elfo colui che lo tradì e gli fece perdere l'onore su Krynn. Gli abitanti di Sithicus si sentono legati alla terra, ma non comprendono il perché. Anche il più tormentato di loro rimane in questo dominio perché sa che le altre terre non tollerano la sua razza.

La leggenda racconta che una donna dai capelli scuri cavalca la notte sulle colline. Gli elfi dicono che è Kitiara, venuta a tormentare Lord Soth.

Incontri: La maggior parte degli incontri con delle creature coinvolgerà groaning spirit, banshee e altri Non-Morti. C'è il 33% di probabilità di un incontro una volta durante il giorno e tre volte durante la notte.

Comuni

Cervo
Froaning spirit
Serpente
Ragno

Rari

Licantropi
Non-Morti
Lupo
Cloaker

Tepest

Il Lord e la Legge: Tre hag (streghe) regnano insieme su Tepest. Formano il solo gruppo conosciuto che regni su un dominio. Ogni hag rappresenta uno dei tre tipi descritti nel *Monstruous Compendium 1*. La gente le conosce solo attraverso le leggende e i miti.

La Terra: Tepest si trova tra le Montagne Balinok a sud di Keening. La Timori Road, una delle due rotte stabili di attraversamento delle montagne, attraversa Tepest da est a ovest. Vicino al centro del dominio, la strada passa vicino a Lake Kronov (Lago Kronov). Le limpide acque del lago non si congelano mai completamente, anche se la neve e il ghiaccio coprono le cime dei monti che lo circondano per quasi metà dell'anno. Il villaggio di Vikal si trova all'estremità orientale del lago. Kellee è a circa 30 km a est della Timori Road.

Chiusura dei Confini: Quando le streghe vogliono chiudere i confini, una violenta tempesta circonda il dominio. Pioggia battente, neve, lampi e saette costringono i viaggiatori a ritornare verso il lago. La magia non ha funziona contro questa strana tempesta.

La Gente: Viktor e Kellee hanno entrambi circa 3.000 abitanti. La gente è povera e semplice, vive in piccole casette imbiancate con il tetto formato da fasci di rami e corteccia. Adornano attentamente e con orgoglio le mura con intricati motivi floreali dai colori brillanti. In estate, le finestre delle case sono piene di fiori.

Gli abitanti di Viktal allevano capre e pecore, cacciano orsi e maiali selvatici o pescano storioni nel lago. Il caviale degli storioni è una delicatezza che viene conservata per occasioni speciali. Anche la gente di Kellee caccia e alleva animali. Le capre portano delle campane. Mentre i pastori riportano i loro animali verso il villaggio all'imbrunire, la gente sente l'eco delle campane in tutta la valle.

Gli abitanti di Tepest sono gente superstiziosa e credono nelle "piccole bestie" e negli spiriti maligni che rapiscono la gente malvagia. Quando scende la notte le porte vengono sbarrate. Anche il bestiame viene rinchiuso in costruzioni circolari di legno e fronde con un tetto. Il legno di questo dominio brucia poco e con molto fumo, quindi lo sterco degli animali è usato spesso come combustibile.

Incontri: I goblin sono comuni da queste parti. Fortunatamente, il vorace appetito delle streghe limita il loro numero. Sfortunatamente, le streghe sono affamate anche di carne umana. C'è una probabilità del 50% di un incontro durante il giorno. Alla notte sono possibili due incontri con la stessa probabilità. Se i personaggi si avventurano in aree remote il numero degli incontri possibili raddoppia.

Comuni

Goblin
Cervo

Rari

Lupo
Serpente
Kelpie
Orso

Valachan

Il Lord e la Legge: Il Barone Urik von Karkov, un lord vampiro, regna su questo dominio. È un vampiro nosferatu di circa 250 anni. Esiliato nel piano etereo, Urik vagò per decenni; alla fine, debole e anemico, entrò nelle nebbie di Ravenloft. Il Barone può trasformarsi in una pantera, non in un lupo.

La Terra: Valachan (pronuncia *Vol a kon*) è un dominio aspro e coperto di foreste nella zona sudovest del Cuore. Le creste rocciose e i numerosi piccoli canyon rendono difficili i viaggi. Gli animali selvaggi più comuni sono cervi, roditori, cinghiali, martore, aquile e corvi. Orsi e pantere vivono nei boschi.

Ci sono tre città di una certa grandezza: Ungrad di 1.500 persone; Rotwald di 4.000 persone; Habelnik di 3.500 persone. La fortezza del Barone, Castel Pantara, si trova tra Rotwald e Habelnik. Il castello si trova su una cresta rocciosa sopra la strada principale, come l'animale dal quale prende il nome.

Chiusura dei Confini: Quando il Barone von Karkov vuole chiudere il dominio, le Nebbie di Ravenloft lo soddisfano circondando la terra. I personaggi che entrano nelle Nebbie, si ritroveranno dentro Valachan.

La Gente: I nativi di Valachan soffrono di frequente della Febbre Bianca, una leggera influenza che si sviluppa di notte e lascia la vittima senza forze e disidratata per parecchi giorni. Almeno è quello che credono. Sono il Barone e i suoi schiavi vampiri a succhiare il sangue e a provocare il malessere così comune. Il Barone uccide raramente le sue vittime, anche se la sua fame è grande, perché preferisce succhiare il sangue a molte vittime invece che dissanguare a morte una o due persone ogni notte. Impone la stessa restrizione ai suoi schiavi.

La gente riconosce nel Barone il proprio signore. Lui non li tassa pesantemente, ma spesso li convoca nel suo castello per lavorare di notte. Il lavoro è duro e spesso i lavoratori ritornano a casa con un caso di Febbre Bianca.

Una volta all'anno, il Barone domanda che una giovane donna lasci la sua famiglia per diventare la sua compagna. Questa raramente vive per più di un anno. La gente presume che si uccida da sola o che muoia a causa degli abusi del Barone. Naturalmente la verità è peggiore.

Incontri: Le possibilità di un incontro sono del 25% due volte al giorno e quattro volte la notte. Le pantere sono semplicemente dei leopardi neri e sono il principale predatore di Valachan.

Comuni

Vampiro
Cinghiale
Cervo o Alce
Pipistrello

Rari

Pantera
Orso
Non-Morti
Ragno

Verbrek

Il Lord e la Legge: Alfred Timothy, il Lupo Mannaro, è il lord di Verbrek. Odia gli umani, i semiumani e gli altri tipi di licanthropi.

La Terra: Verbrek è un mosaico posto su un terreno ondulato di praterie, paludi e boschi. Le foreste sono formate principalmente da alberi che in autunno perdono le foglie, come querce e pioppi. Le aree libere dagli alberi sono punteggiate di cespugli e coperte da erba alta color smeraldo. In autunno, quando le foglie cadono, la corteccia nei boschi diventa di un profondo colore cremisi e l'erba diventa del colore dell'oro. Una nebbia che sale dal terreno si alza nel mezzo della notte.

Verbrek non ha villaggi o città - solo piccoli gruppi di case con poche famiglie. In una radura vicino al centro del dominio si trova un cerchio di pietre rozzamente tagliate, tutte alte il doppio di un uomo. I nativi lo chiamano semplicemente "Il Circolo".

Chiusura dei Confini: Alfred Timothy non può chiudere i confini del suo dominio completamente. Per prevenire le fughe convoca un grosso gruppo di lupi e Lupo Mannaro per pattugliare i confini.

La Gente: Poche centinaia di nativi abitano Verbrek. Sono tutti Lupo Mannaro. Sono gli unici carnivori di grossa taglia del dominio.

Alla luna piena che segue ad ogni solstizio e a ogni equinozio, il branco si riunisce nel Circolo. In quel momento, celebrano la caccia, decidono le leggi, celebrano i matrimoni e conducono qualche commercio.

I Lupo Mannaro di Verbrek tollerano i gitani e chiunque sia con loro. Ogni viaggiatore che entri non invitato o senza una scorta di gitani, diventa un giocattolo - sia come preda che come intrattenimento. Quando i Lupo Mannaro prendono un uomo, gli tolgono tutte le sue proprietà. Con la pretesa dell'imparzialità lo informano che ha mezz'ora per provare il suo coraggio. Quindi gli permettono di correre. Quando la mezz'ora termina i Lupo Mannaro iniziano la caccia. Se la vittima può raggiungere il confine prima di essere catturata, rimane in vita. Per amore dello sport, potrebbero concedere più tempo a una vittima la cui abilità nella fuga è oggettivamente scarsa; potrebbero non farlo, però.

Incontri: La maggior parte degli incontri pericolosi a Verbrek coinvolgono i lupi. Qualche creatura non-morta abita in questo dominio - sono tutte immateriali come Fantasma, Spettro e geist.

Capitolo XII: Le Isole del Terrore

Otto domini a Ravenloft fluttuano indipendentemente dagli altri dentro i Confini Mistici, formando piccoli luoghi di terrore isolati. Sono tutti permanentemente circondati dalle Nebbie e non hanno un collegamento fisico con altri domini. I domini sono raffigurati in gruppo su una delle mappe colorate di questa scatola, ma la loro posizione è arbitraria. Nessuno che navighi attraverso il mare delle Nebbie può disegnare una mappa che permetta di raggiungere queste isole. E nessun che sia sano di mente ha mai tentato.

Questo capitolo descrive ogni "isola" dominio, il suo lord, la terra, la gente che lo abita e gli incontri casuali. Il testo che segue ha lo stesso formato del capitolo precedente. Fai riferimento al paragrafo "I Domini in Dettaglio" a pagina 60 per le spiegazioni.

Farelle

Il Lord e il Dominio: Jack Karn è il lord di questo dominio. E' anche uno Sciacallo Mannaro. La gente di Farelle non conosce della sua vera natura. Per loro è solo un artigiano nomade.

La Terra: Farelle è un dominio boscoso e selvaggio che fluttua nelle nebbie. Ha due città, Kaynis ad ovest e Mortilis a est. Entrambe si trovano in un'area dedicata all'agricoltura. Le estati sono calde e l'inverno è freddo e secco.

Nei boschi vive una grande varietà di animali, specialmente carnivori. I branchi di cani e di sciacalli (sciacalli) sono pericoli comuni per la gente.

Chiusura dei Confini: Karn non possiede un modo magico o mistico di chiudere il suo dominio. Deve mandare i suoi cani e i suoi sciacalli a pattugliare i confini. Il loro numero è formidabile. La fuga è virtualmente impossibile a meno che Karn non la permetta.

La Gente: La gente di Farelle è semplice e prolifica. Normalmente, le donne hanno 13 o più figli prima di diventare troppo vecchie o troppo deboli per continuare. Non hanno paura della sovrappopolazione. La mortalità infantile è alta e i carnivori aiutano a tenere basso il numero delle persone.

La maggior parte degli abitanti sono agricoltori. Alcuni passano la loro vita cacciando, ma questa professione è pericolosa per loro quanto lo è per le prede.

Incontri: Gli Sciacalli Mannari e altri predatori minacciano i viaggiatori nelle foreste. Le strade e le città sono sicure durante il giorno, eccetto che dagli Sciacalli Mannari.

Comuni

Cervo
Sciacallo

Rari

Wild dog
Licantropi
Cinghiale

Har'Akir

Il Lord e la Legge: Una antica mummia, il faraone Ankhtepot, è il malvagio lord di questo dominio. La sua tomba si trova in un piccolo canyon sorvegliato da statue monolitiche.

La Terra: Har'Akir è un piccolo deserto bruciato dal sole che fluttua nelle Nebbie di Ravenloft. Le distese di sabbia coprono tutta la parte settentrionale del dominio, mentre piccoli canyon di roccia coprono la parte meridionale. Le Nebbie di Ravenloft fluttuano sopra la terra come una massa scintillante rendendo indistinto l'orizzonte. Per un osservatore chiuso dentro al dominio, sembra che il deserto si estenda all'infinito.

Har'Akir ha un solo villaggio, Mudar, che si trova accanto a una piccola sorgente d'acqua. Poco meno di 100 persone vivono in grandi case intorno alla sorgente. Tutta la vegetazione selvatica è stata estirpata da quest'area.

Chiusura dei Confini: Quando Ankhtepot vuole chiudere il suo dominio, i confini irradiano un impenetrabile muro di calore. I viaggiatori che tentino di attraversarlo possono anche venire inceneriti.

La Gente: Gli abitanti di Har'Akir sono persone piccole e scure con i volti segnati dal clima. Indossano ampie tuniche bianche per tenere a bada il caldo e copricapi che possono coprire il viso quando il vento alza la sabbia. Sono diffidenti, ma non ostili con gli stranieri. Per questo popolo, l'acqua è come l'oro: costosa e rara.

Incontri: Pochi mostri abitano in questo dominio. Le specie indigene vivono tra le scarpate di giorno, e vagano nel deserto di notte. Non c'è vita nel deserto e sembra che le creature che vivono nei crepacci non abbiano delle prede naturali. Come facciano a sopravvivere è un mistero.

Comuni

Ant lion
Sandling
Sciacallo
Scorpione

Rari

Leopardo
Leone
Serpente
Non-Morti

Sanguinia

Il Lord e la Legge: Ladislav Mircea, un vampiro, regna su Sanguinia. La gente sa che è un principe crudele e dispotico, non che è una creatura della notte.

La Terra: Sanguinia è un dominio montagnoso completamente circondato dalle Nebbie. Il picco più alto, Monte Radu, è alto più di 3.400 metri, si trova nella zona occidentale ed è sempre coperto di neve. L'esatta altitudine è difficile da determinare, perché a Sanguinia non c'è un vero e proprio "livello del mare". Nel punto più basso della terra, la dove i torrenti si riversano nelle Nebbie, l'altitudine si presume sia di circa 200 metri.

Sanguinia ha tre insediamenti: Tirgo, Fagarus e Kosova. Sono tutti posti sulle sponde di un fiume. Castel Guirgiu, la dimora del Principe Mircea, si trova su un grande spuntone di roccia vicino al centro del dominio. Il Monte Radu appare in lontananza dietro al castello.

Il clima è sempre freddo e aspro. Il lago Argus, vicino al centro del dominio, è sempre coperto di ghiaccio, tranne che in estate. Un forte vento freddo scende dalla cima della montagna.

Chiusura dei Confini: Le Nebbie di Ravenloft aiutano Ladislav a chiudere il suo dominio. Quando vuole prevenire le fughe, chiunque entri nei Confini Mistici si ritorna dentro Sanguinia. Le Nebbia, qualche volta, prendono la forma di una accecante tempesta di neve, che piega pini e abeti.

La Gente: È facile morire in questo dominio, e quindi la vita viene considerata preziosa. Gli abitanti di Sanguinia curano molto i loro bambini ed esprimono liberamente le loro emozioni, vivendo, per quanto è possibile, la loro vita.

Incontri: In questo ambiente così crudele, molti predatori cacciano gli animali domestici. Lontano dai villaggi, la probabilità di un incontro è del 25% due volte al giorno e tre volte alla notte.

Comuni

Bighorn sheep
Capra di Montagna
Goblin
Gufo
Cervo e alce

Rari

Lupo Bianco
Lupo Mannaro
Non-Morti
Orso

Souragne

Il Lord e la Legge: Anton Misroi, il padrone degli Zombi, è il lord di questo dominio.

La Terra: una zona di terra arida copre la parte orientale di Souragne, ma i due terzi ad ovest sono un labirinto oscuro di canali paludosi che passano tra altissimi cipressi coperti di muschio. La maggior parte della regione paludosa è sommersa. Solo poche zone di terreno solido si alzano al di sopra delle acque e solo una manciata di persone ne conosce la posizione.

Souragne include una porzione di oceano nella sua zona settentrionale. La terra permette di raggiungere

una striscia di acqua salata, prima di incontrare le Nebbie di Ravenloft, alcune miglia al largo. Una piccola città, Port d'Elhour, si trova sulla costa a qualche miglia dalla palude.

Chiusura dei Confini: Quando Anton vuole chiudere i confini, le Nebbie fanno ritornare i viaggiatori verso il dominio. Chiunque entri dentro i Confini Mistici ritornerà a Souragne.

La Gente: La gente di Souragne è molto superstiziosa. Credono in una grande varietà di divinità naturali, incluso il "Lord della Morte", che sorveglia la palude. Nessuno degli abitanti del villaggio andrà volontariamente nella palude, ma si mormora che alcuni emarginati vivano su case galleggianti nelle sue profondità. Lo sciamano non ha paura di entrare nella palude.

Incontri: Gli incontri più comuni nella palude includono i Non-Morti di livello inferiore, come scheletri, Zombi e simili. Lontano dalla palude, queste creature sono rare.

Comuni

Cocodrillo
Serpente
Leeche
Insetto Gigante

Rare

Lucertola
Rospo e Rana
Shambling mound
Will o'wisp
Non-Morti

Sri Raji

Il Lord e la Legge: Lord Arijani regna su questo dominio. È un rakshasa, una creatura descritta spesso come "la personificazione degli incubi". Agli indigeni appare come un essere umano e fanno solo che è il sommo sacerdote di Kali.

La Terra: Sri Raji è un dominio isolato i cui confini ondeggiavano dolcemente, facendo sì che la terra avanzi un po' a volte e a volte avanzino le Nebbie. Le Montagne Yamasha sorgono ad ovest. Sui fianchi del Monte Yamatali, il picco più alto, sorge un grande tempio e nella valle sottostante ci sono tre villaggi.

Il clima di Sri Raji è sempre caldo e umido. Una giungla copre l'intero dominio, ad esclusione delle zone dedicate all'agricoltura.

Chiusura dei Confini: Quando Arijani vuole chiudere il suo dominio, un muro di Assassino Spettrale si alza sul confine. I Assassino Spettrale non possono essere dissipati dalla magia (con Dissolvi le Magie) ed è impossibile non crederci (con un TS). Ogni creatura agisce in accordo con l'incantesimo *Assassino Spettrale*, ma attaccano solo quelli che tentano di uscire dal dominio.

La Gente: La gente è devota e teme i propri dei, in particolare Kali. Credono che la loro vita a Ravenloft sia una punizione per la mancanza di vera fede. Ogni giorno, la divinità domanda che uno di loro abbandoni il proprio corpo terreno come prova di pietà. La gente crede che le vittime lascino Sri Raji per riunirsi ai

grandi poteri. In realtà, la vittima è divorata segretamente dal rakshasa.

La società è rigidamente divisa in classi. Le famiglie sono grandi e le città estremamente popolate. Se puoi disporre del libro *Legend and Lore*, il materiale indiano è si adatta alla situazione.

Incontri: Nella giungla abbondano di forme di vita, e molte sono pericolose. Arijani lascia raramente il suo tempio e dovrebbe essere incontrato solo come parte della trama di una avventura.

Comune	Raro
Insetto Gigante	Naga
Ragno	Pianta Carnivora
Serpente	Elefante
Scimmia	Tigre
	Tigre Mannara

Staunton Bluff

Il Lord e la Legge: Qui regna lo spirito di Sir Torrence Bleysmith. Non tormenta la gente che lo evita. La gente abita a ovest, lui a est.

La Terra: Staunton Bluff è un piccolo dominio isolato. Una scarpata di pietra arenaria, che va da nord a sud, divide il dominio in due. La parte occidentale è relativamente piatta è adatta all'agricoltura, con qualche zona boscosa. La scarpata si alza la di sopra di questa zona. Nel punto più alto della scarpata, vicino al centro della terra, c'è un castello. E' Castel Stonecrest, la dimora di Bleysmith.

La maggior parte dei nativi di questo dominio vive in modeste casette bianche sparse nella campagna. Staunton Bluff ha anche un piccolo villaggio che si chiama Willisford. Il villaggio si trova lungo un fiume nella zona ovest.

Il clima a Staunton Bluff normalmente è freddo e umido. La mattina inizia con una pioggia mista a nebbia o con la nebbia, ma il cielo si schiarisce spesso verso mezzogiorno. Quando il sole tramonta la nebbia ritorna. La nebbia scende dalla scarpata e copre la campagna, portando con se i suoni soprannaturali della notte.

Chiusura dei Confini: Quando Bleysmith vuole chiudere il dominio, le Nebbie di Ravenloft gli rispondono. Chiunque entri nei Confini Mistici tornerà a Staunton Bluff quale che sia la direzione che prende.

La Gente: In confronto ad altri domini, la vita è buona qui, anche se noiosa. Se la gente sta lontana dalla scarpata e da Castel Stonecrest, può vivere tranquillamente. La gente non è ricca ne agiata, ma può sopravvivere lavorando duramente ogni giorno.

Incontri: Niente di orribile vaga a ovest della scarpata, solo qualche animale selvaggio che può essere pericoloso. L'area a est della scarpata è infestata da Non-Morti senza corpo.

Comune	Raro
Gente del villaggio	Lupo
Non-Morto senza corpo	Cinghiale

Cervo
Licantropi

Vechor

Il Lord e la Legge: Easan il Pazzo regna su Vechor. La gente lo riconosce come il proprio re e sa che è mentalmente instabile. La gente che gli si oppone se è fortunata scompare. Quelli che non sono così fortunati muoiono (o peggio).

La Terra: Vechor è un'isola nelle Nebbie. I suoi confini sono strani e mutevoli come la mente di Easan e combinano sezioni curve ad sezioni innaturalmente diritte come i pezzi di un puzzle.

La città di Abdok si trova a est. La campagna circonda il villaggio; la terra stessa è leggermente boscosa. La Scarpata di Vesanis va da est a ovest nella zona meridionale del dominio. Nessuno che si sia arrampicato laggiù per esplorare l'altopiano è mai ritornato.

Chiusura dei Confini: Quando Easan vuole evitare le fughe, un muro di alberi animati sorge al confine. All'inizio appaiono solo pochi alberi, se i personaggi tentano ancora la fuga appariranno altri alberi. Il muro di alberi resiste al fuoco ed è impossibile abbatterlo. Strani rapaci, che sono appollaiati sui rami, rendono il volo un metodo di fuga altrettanto pericoloso.

La Gente: Gli abitanti della cittadina di Abdok sono calmi e stoici. Sono abituati ai cambiamenti, perché nè il loro re, nè il loro dominio è stabile. Non molto tempo fa, Easan decise che ogni cittadino doveva essere segnato con una "E" per onorarlo. Recentemente, gli alberi sono diventati mobili e l'intera forma della foresta è cambiata. La gente non reagisce alla maggior parte di questi avvenimenti. Alcuni credono che un giorno un cavaliere uscirà dalle Nebbie e detronizzerà il re. Sfortunatamente, il cavaliere potrebbe essere il messaggero di un male ancora maggiore.

Incontri: A Vechor, i morti possono camminare, creature di pietra possono andare in cerca di prede sui dirupi e gli alberi possono piegare le loro braccia rigide e cigolanti per abbracciare i viaggiatori che passano. Qualsiasi cosa può essere incontrata qui e tutti i tipi di eventi strani possono accadere. Dipende tutto da Easan.

Zherisia

Il Lord e la Legge: Sodo, il doppleganger, è il lord di Zherisia. La gente non sa della sua esistenza, ma parla con timore dei suoi frequenti e spaventosi omicidi, che vengono commessi con un ferro chirurgico. Gli indigeni non hanno ipotesi sull'identità dell'assassino.

La Terra: La sporca città di Paridon domina questo piccolo dominio. Si trova al suo centro e le terre che la circondano sono coltivate. Anche così, gli abitanti hanno cibo appena sufficiente per sopravvivere.

Chiusura dei Confini: Le Nebbie di Ravenloft chiudono questo dominio quando Sodo lo desidera. Chi entra nelle Nebbie si ritroverà dentro Zherisia

La Gente: La fame, le malattie e i crimini sono comuni qui. La gente è divisa in due classi: quelli che hanno denaro e quelli senza denaro.

Incontri: Zherisia non ha mostri indigeni. Un Non-Morto o un licantropo può, qualche volta, raggiungere questo dominio uscendo dalle Nebbie. Alcune persone normali sono considerate dei mostri da quelli che le conoscono bene.

Capitolo XIII: Il *Chi* è Dannato di Ravenloft

Questo capitolo presenta uomini e donne importanti di Ravenloft - dai lord ai difensori della giustizia. Non tutti i lord sono presenti qui, solo quelli più importanti. Tutti i personaggi (o le creature) appaiono in ordine alfabetico.

Nel caso che tu voglia creare dei nuovi personaggi, i seguenti concetti ti aiuteranno a progettare avversari sinistri che abbiano successo nelle tue campagne.

Nuovi Lord di Tua Creazione

I malvagi di Ravenloft sono sia personaggi che creature. Fai il possibile per creare una personalità ben definita. Un mostro malvagio che vaga per la terra come una macchina per uccidere senza mente è noioso. I lord di Ravenloft sono anime tormentate. A dispetto della loro natura oscura, la maggior parte ha ancora un minuscolo nucleo di bontà. Una piccola parte di loro ispira la nostra simpatia o pietà. Sono malvagi e devono almeno essere fermati, quando non è possibile distruggerli. Ma fondamentalmente sono umani - abbastanza umani da permettere ad un prete di pensare "Io vado lì per la grazia degli dei".

Per creare un nuovo cattivo, inizia con la sua storia. Che tipo di infanzia ha avuto? Che cosa ha fatto in passato? Pensa a quali sono stati i suoi rapporti con la sua famiglia e le persone che ha amato. Quali sono stati questi rapporti? Che cosa ne è di questi rapporti? Pondera le loro motivazioni. Perché fanno quello che fanno? Come giustificano le loro azioni? Che cosa gli piace, non gli piace, di che cosa hanno paura, quali sono le loro passioni? Qual'è la loro reputazione? in altre parole, che cosa pensa la gente di loro? Anche se puoi decidere di non rispondere nei dettagli a tutte le domande, più cose sai sul cattivo e più credibile e interessante può diventare.

Molte delle creature malvage di Ravenloft sono maledette. Il Cap. VI, "Maledizioni", e i lord in questo capitolo forniscono degli esempi. Ricordati che ogni maledizione nasce da una azione compiuta dal personaggio nel passato e che influisce sulle sue azioni e sui suoi poteri.

La tabella seguente elenca le caratteristiche da considerare quando stai creando un personaggio. Non è una lista completa, solo un modo di farti pensare. Cerca di non creare un lord che abbia solo una caratteristica. Poche "persone rudi" saranno rudi in ogni momento della giornata. Dovresti anche evitare di creare personaggi che non posseggano almeno una virtù. La creatura che stai sviluppando è malvagia, su questo non ci sono dubbi. Ma anche un personaggio malvagio può essere gentile o leale con le persone che ama. I personaggi che sembrano la "morte incarnata" a prima vista, normalmente rendono gli incontri meno interessanti.

Caratteristiche della personalità

Crudele/Gentile

Umile/Egocentrico

Prevenuto/Imparziale
Emotivo/Riservato
Pessimista/Ottimista
Infelice/Felice
Sensibile/Insensibile
Impaziente/Paziente

Generoso/Avaro
Nervoso/Calmò
Leale/Traditore
Depresso/Allegrò
Rude/Gentile

Dopo aver creato il suo passato e la sua personalità, puoi arricchire il personaggio con altri dettagli. Ha delle abitudini o un modello di comportamento particolari? Quali sono le sue caratteristiche fisiche? Queste caratteristiche sono cambiate con il tempo? Veste con un costume caratteristico o ha un animale o dei compagni particolari?

Dopo che hai risposto a domande simili, decidere i poteri e le debolezze di una creatura è semplice. La maggior parte dei malvagi di Ravenloft sono basati su mostri convenzionali come vampiri, licantropi e fantasmi. Questi si adattano alle descrizioni generali con poche abilità non comuni o inaspettate. Per esempio, il vampiro Strahd Von Zarovich è anche un Necromante di alto livello. Sii creativo: se ogni mostro nella tua campagna è un mago, i malvagi che lanciano incantesimi diventeranno presto noiosi. Per esempio, un Lupo Mannaro a Ravenloft potrebbe essere distrutto dal sale invece che da proiettili d'argento.

Non temere di rendere potenti i malvagi. La maggior parte dei lord non può essere distrutta da normali PC, anche quelli di alto livello. Un'avventura di Ravenloft, normalmente, ha lo scopo di sconvolgere i piani di un lord e fuggire vivi, non quello di distruggere il lord. Se desideri creare un malvagio che i tuoi avventurieri possano distruggere, dai a lui (o a lei) una piccola terra lontano dal Cuore. La terra, probabilmente, si dissolverà con la distruzione del lord.

Aderre, Gabrielle

Lord di Invidia,

8° Livello Incantatore, Neutrale Malvagio

Classe Armatura	10	For	8
Movimento	12	Des	14
Livello/Dadi-Vita	8	Cos	10
Punti Ferita	21	Int	13
THACO	18	Sag	16
N° di Attacchi	1	Car	16
Danni per Attacco	dipende dall'arma		
Attacchi Speciali	incantesimi e malocchio		
Difese Speciali	Nessuna		
Resist. alla Magia	Nessuna		

Gabrielle è una donna piccola e solida con occhi neri e ipnotici. I suoi capelli sono sciolti, lunghi e neri e scendono a onde sulle sue spalle. I suoi occhi e i suoi capelli neri provengono da sua madre, che era una gitana; la sua pelle chiara appartiene a suo padre che non era un gitano. E' una donna di mezza età, ma, a parte i capelli grigi sulla sua tempia sinistra, sembra essere molti anni più giovane perché ha il portamento di una giovane.

Gabrielle veste in maniera vistosa, come una gitana. Indossa una gonna a pieghe che le arriva alle caviglie e una blusa intarsiata d'argento e oro. Copre spesso la testa con un fazzoletto. Le sue orecchie portano dei grandi orecchini d'oro, ogni dito è ornato da un anello e catene d'oro ornano le sue caviglie e il suo collo. Normalmente cammina a piedi nudi, con un passo elegante simile a quello di un uccello esotico - un uccello predatore affamato e audace.

Background: Gabrielle è una discendente di Madame Eva, la prima gitana a Ravenloft. Lei è solo in parte gitana e quindi non è accettata dai gitani purosangue. Anche la madre di Gabrielle, Isabella, era una mezzosangue e fu emarginata dalle tribù gitane quando era una giovane ragazza. A solo 12 anni, Isabella fu fatta schiava a Falkovnia.

A 19 anni, Isabella riuscì a fuggire dal suo padrone. Era incinta e diede alla luce Gabrielle a Richemulot. Viaggiarono da sole, sopravvivendo appena mendicando, rubando, prevedendo il futuro alla gente e facendo degli spettacoli. Isabella insegnò a sua figlia gli incantesimi gitani, come aveva fatto con lei la nonna di Gabrielle. Isabella non rivelò l'identità del padre di Gabrielle e proibì a sua figlia di parlare di lui. Volle dire solo che era malvagio e che Gabrielle portava il male dentro di sé. "Non devi mai avere un figlio" disse Isabelle a sua figlia. "Un uomo, un bambino, una casa - queste cose non saranno mai tue, Gabrielle, perché sarebbe una tragedia". Gabrielle crebbe amareggiata, disprezzando i gitani e la gente che la fece diventare una reietta e anche sua madre, che le aveva assicurato l'eterna solitudine.

Quando Gabrielle aveva 19 anni, sua madre fu uccisa a Arkandale da un Lupo Mannaro. Gabrielle fuggì nelle Nebbie di Ravenloft piena d'odio e di piani di vendetta. I poteri oscuri la accolsero e, mentre il suo odio cresceva, aumentarono il suoi poteri, fino a che non furono sufficienti a diventare un lord.

Oggi, Gabrielle è il lord di Invidia. (Ha preso il controllo del dominio al precedente lord, un Lupo Mannaro che tentò di renderla schiava.) E' una donna con un grande carisma e una grande forza di persuasione. Disprezza i gitani, ma dato che non può danneggiarli direttamente (vedi più avanti), cerca di manipolare altre persone per raggiungere lo scopo. Non ama i nativi del dominio ed è gelosa della felicità che tentano di raggiungere. Uno dei suoi pochi piaceri è quello di giocare con questa gente innocente, distruggendone i legami, rovinando le famiglie e facendo cadere in disgrazia ogni persona con uno status sociale elevato.

Combattimento: Gabrielle Aderre è un Incantatore dell'8° livello e ha il potere del malocchio (Malvagio eye). Può lanciare ogni incantesimo memorizzato della scuola di Incantamento/Charme dai con uno sguardo, e può farlo una volta ogni round, a volontà, senza i componenti materiali dell'incantesimo. (Vedi la lista di incantesimi che segue.) Gli incantesimi lanciati dal suo "malocchio" non vengono sottratti a quelli che può lanciare normalmente. Se ha memorizzato *Charme*, può lanciarlo attraverso il malocchio 100 volte al giorno.

I personaggi con sangue gitano hanno un bonus di +2 ai loro TS contro il malocchio di Gabrielle. I gitani purosangue sono completamente immuni ai suoi poteri e ai suoi incantesimi. Lei non potrà mai ottenere la vendetta che cerca; è questa la sua maledizione.

Madame Gabrielle si circonda con servitori sotto l'effetto dello charme. Questi la proteggeranno anche a costo della loro vita. Il più potente di questi è un Lupo Mannaro di nome Matton.

Elenco Incantesimi: (* utilizzabile con il malocchio):

1° Livello (4+1): Alterare i Fuochi Normali, Charme*, Amicizia*, Ipnatismo*, Riparazione, Lettura del Magico, *Sonno**, Marchio del Mago

2° Livello (3+1): Alterare Se Stesso, Corda Magica, ESP, Nube di Vapore, *Oblio**, Raggio che Indebolisce*, Timore*, Risata Incontenibile di Tasha, Vento Bisbigliante

3° Livello (3+1): Dissolvi le Magie, Blocca Persona*, Forza Spettrale, *Suggestione*, Forma Spirituale

4° Livello (2+1): Charme Mostri*, Confusione*, Infliggere la Maledizione, Emozione*, Specchio Magico.

Azalin

Lord di Darkon

18° Livello Lich, Legale Malvagio

Classe Armatura	0	For	17
Movimento	12	Des	10
Livello/Dadi-Vita	18(Str.)	Cos	18
Punti Ferita	54	Int	18
THACO	10	Sag	11
N° di Attacchi	1	Car	14
Danni per Attacco	1-10		
Attacchi Speciali	Incantesimi		
Difese Speciali	Armi +1 per colpire (vedi sotto)		
Resist. alla Magia	Nessuna		

Azalin è un lich. Il suo corpo è uno scheletro rinsecchito tenuto insieme dalla magia. Le sue orbite sono nere e vuote, con dei puntini di luce che bruciano sul fondo. Il suo naso è un foro, con la forma di un cuore rovesciato. La carne pende ancora dalle sue ossa, ma è rinsecchita come quella di una mummia. Tra un secolo circa, il suo scheletro sarà completamente allo scoperto.

Quando vuole enfatizzare la sua natura di Non-Morto, Azalin indossa solo una cappa, con un sudario sepolcrale che gli cinge i fianchi, e dei gioielli come anelli, bande per le braccia e una collana. La cappa, normalmente, è nera con l'orlo rosso sangue. Azalin la lascia aperta per mostrare il suo corpo rinsecchito. Sulla testa porta una corona di ferro nero. Una sola grande gemma gialla adorna la punta centrale della corona.

Quando vuole apparire meno sconvolgente, Azalin indossa abiti che nascondono la maggior parte del suo corpo. Indossa guanti e una camicia con il colletto alto che nasconde il suo collo e la sua mascella. Gli abiti sono sempre del migliore materiale disponibile, adatti a lord regnante sul più grande dominio di Ravenloft. Indossa anche la corona.

In molte occasioni, Azalin preferisce apparire come un normale essere vivente. Si traveste con una potente illusione. Può scegliere qualsiasi apparenza - anche quella di una donna o di un semiumano che abbiano un peso simile al suo. Porta abiti preziosi, e indossa ancora la corona, ma questa potrebbe non essere parte della sua illusione. La sua voce e il suo odore cambiano per adattarsi all'illusione. La sola cosa che non può nascondere è la sua aura di freddo dell'oltretomba. Di conseguenza, non andrà mai troppo vicino a chi desidera ingannare.

Quando non è circondato da un'illusione, Azalin odora di morte. L'odore è difficile da descrivere - un misto dell'odore di muffa, polvere e di marcio. Chiunque ha già sentito l'odore della morte riconoscerà istantaneamente l'odore.

Quale che sia la forma che assume, Azalin è sempre circondato da un'aura di freddo assoluto. L'aura è inoffensiva, ma anche le creature che provengono dai climi più gelidi rabbriviranno vicino a Azalin.

Background: Una volta, Azalin era un potente mago umano, nelle terre degli uomini, ed era conosciuto con un altro nome. Il potere e la conoscenza

della magia divennero la sua ossessione. Senza curarsi di quello che era giusto o sbagliato, divenne un lich. Come mago Non-Morto, regnò e tormentò i suoi sudditi per decenni. Alla fine, i suoi sudditi pagarono dei potenti mercenari per distruggerlo. Il mago, disperato e vicino alla cattura, scappò dentro una gola piena di nebbia. I mercenari cercarono nella gola, ma non lo trovarono. Azalin se ne era andato. Le Nebbie lo avevano trasportato e Barovia, il dominio su cui regnava Strahd Von Zarovich.

Azalin era intrappolato a Ravenloft. Anche se era più potente Strahd, il mago aveva paura del vampiro. Azalin era confuso dal legame tra Strahd e la terra. Credeva che senza Strahd, Barovia e tutto quello che si trovava al suo interno (Azalin compreso) avrebbero cessato di esistere. Costretto con la forza, Azalin divenne un servo di Strahd. Odiava ogni momento. Giurò che se fosse riuscito a liberarsi non avrebbe mai più giurato fedeltà a nessuna creatura, viva o morta.

Strahd gli ordinò di insegnargli le magie più potenti. Inoltre, Azalin passò molto del suo tempo a investigare sulle misteriose nebbie che circondavano Barovia. Strahd voleva che trovasse una via di fuga da quell'universo tascabile e Azalin, che desiderava fuggire, accettò prontamente. Con il tempo, Azalin e Strahd trovarono un passaggio per Mordent, dove un alchimista stava facendo degli esperimenti con un magico Apparatus. Ma Mordent era già collegato a Ravenloft. Azalin e Strahd non avevano trovato una via di fuga.

Alla fine, il lich scoprì che ogni personalità sufficientemente forte poteva ricevere una terra a Ravenloft. Piuttosto che rimanere a Barovia, entro nelle Nebbie Soffocanti di Strahd. Il veleno non fece effetto su di lui. La sua forte personalità creò Darkon, il più grande dominio di Ravenloft.

Situazione Attuale: Più di qualsiasi altra cosa, Azalin desidera il potere. Ravenloft gli ha fornito una tremenda forza, ma lo ha anche bloccato. Non potrà mai superare il livello di esperienza che possiede ora e non può imparare magie diverse da quelle che già conosce. Anche se gli viene fornito una pergamena ed un insegnante non può impararle. Le informazioni sulla magia - anche quelle non correlate agli incantesimi - scivolano dalla mente come sabbia attraverso una rete. Se, per esempio, gli vengono date delle informazioni su come funziona il piano elementale, lui non le ricorderà. Gli resterà il dolore di sapere che, una volta, conosceva queste informazioni. La sua maledizione è di esistere tra i mortali, il cui potenziale, comparato al suo, è illimitato. Se un altro mago lancia un incantesimo che Azalin non conosce, il lich brucerà di rabbia. Incapace di progredire, pensa alla sua vita passata.

A Ravenloft, poca gente sa che Azalin è un lich. La maggior parte del popolo, specialmente i suoi sudditi lo considerano un tiranno, malvagio ma umano. Alcuni dei suoi consiglieri sanno che è un Non-Morto. Sono tutti mostri di qualche tipo - vampiri, licantropi, drow, ecc. Alcuni dei lord di Ravenloft conoscono la sua vera natura. Strahd Von Zarovich la conosce.

Per aumentare il suo potere e soddisfare il suo enorme ego, Azalin incoraggia i suoi sottoposti a degradarsi da soli. Indice delle feste per i nobili, dove la perversione è normale e grandi malvagità fanno da intrattenimento. Gioca con la fedeltà degli uomini, osservando quello che fanno per conquistarsi i suoi favori. Per lui, il tormento è un'arte.

Gli scopi a lungo termine di Azalin sono sconosciuti. È estremamente malvagio e intelligente. Anche se non può imparare nuovi incantesimi, la sua memoria per i dettagli è invidiabile: sa chi ha visitato Darkon in passato e chi lo sta visitando adesso e controlla le attività degli altri domini. Un gruppo di avventurieri non dovrebbe mai essere in grado di minacciarlo. I suoi piani contengono altri piani al loro interno, e mettono sempre i suoi rivali l'uno contro l'altro. Puoi pensare che abbia fatto un errore, ma alla fine capisci che hai fatto esattamente quello che lui voleva.

Combattimento: Azalin non combatterà mai in prima persona, se ha un'alternativa. Raramente usa un'arma, ma riceve un bonus per la forza di +1 ai suoi tiri per colpire e per i danni se lo fa. Quando rivela la sua vera natura, chiunque lo possa vedere deve fare un Fear Check con una penalità di -6. Ogni creatura con meno di 5 DV (o 5 Livelli) fallisce automaticamente il check.

Il tocco di un lich è di un gelo che proviene dall'oltretomba. Questo tocco infligge 1-10 pf, ma non viene applicato nessun bonus per la Forza. Quando viene a contatto con questo gelo, la vittima deve fare un TS contro Paralisi; se fallisce è completamente incapace di muoversi. La paralisi rimane fino a che non viene dispersa da un potere esterno.

Questo lich è immune a ogni arma con un bonus inferiore a +1. I mostri con meno di 6 DV non possono ferirlo con un normale attacco fisico. È completamente immune allo charme, sonno, Indebolimento, polimorfismo, freddo, elettricità, follia, morte e a ogni forma di controllo della mente.

Azalin mantiene un incantesimo *Pelle Coriacea* attivo in ogni momento. Se riesce un attacco alle sue spalle, viene attivato un incantesimo (vedi l'incantesimo *Comessione*); l'attaccante viene colpito da un incantesimo *Carne in Pietra*.

Azalin preferisce utilizzare i suoi incantesimi per immobilizzare e catturare i suoi avversari. Tenterà di distruggerli solo se è duramente impegnato in un combattimento. Una volta fatti prigionieri, saranno sottoposti a terribili torture e spesso diventeranno i suoi servi Non-Morti o schiavi senza volontà.

Azalin conserva una quantità innumerevole di rotoli nel suo palazzo, tutti scritti da lui. Normalmente non ne porta mai uno con se, ma raramente è lontano da uno di questi. Alla mano destra, Azalin porta un *Anello della Stregoneria*, che raddoppia tutti gli incantesimi dal 1° al 3° livello. Inoltre, porta una *Bacchetta del Gelo*. Sulla sua testa c'è un *Elmo della Comprensione dei Linguaggi e Lettura del Magico*. Altri oggetti magici di vario tipo sono sparsi per tutto il palazzo, ma la maggior parte ha poco valore. Azalin ha l'abitudine di collezionare ogni oggetto magico, anche

quelli maledetti. (Non può usarsene la maggior parte, come detto in precedenza.)

Azalin può far animare ogni corpo umanoide come un Non-Morto. Apparentemente, il numero di corpi che può animare è illimitato. In una battaglia con le forze di Vlad Drakov, Azalin animò tutti i morti sul campo di battaglia in una sola volta e ricacciò le forze avversarie. Per di più, Azalin può comandare ogni Non-Morto e i suoi ordini hanno la precedenza sugli altri.

Il più pauroso potere di Azalin sono i suoi incantesimi. È un mago del 18° livello ed è un genio. Ha più anni di esperienza di qualsiasi creatura vivente - e più di molte creature non-morte. Userà sempre i suoi incantesimi nella maniera più creativa, in modo da ottenere il massimo effetto. Segue una lista completa degli incantesimi del suo libro e il numero di incantesimi che può memorizzare ogni giorno. Diversamente dai maghi viventi, non è ristretto dal numero di incantesimi che si trovano nel suo libro.

Elenco Incantesimi:

1° Livello (5 al giorno, 10 con anello): Alterare i Fuochi Normali, Allarme, Autometamorfosi, Charme, Comprensione dei Linguaggi, Individuazione del Magico, Ingrandire, Bloccaporta, Identificazione, Luce, Dardo Incantato, Messaggio, Spettrale Potenziata, Lettura del Magico, Disco Levitante di Tenser, Servitore Invisibile, Marchio del Mago;

2° Livello (5 al giorno, 10 con anello): Alterare Se Stesso, Corda Magica, Luce Perenne, Buio nel raggio di 4,5 m, Individuazione dell'Invisibile, Sfera Infuocata, Nube di Vapore, Creazione Spettrale Potenziata, Invisibilità, Scassinare, Localizzare un Oggetto, Bocca Magica, Immagini Illusorie, Raggio che Indebolisce, Frantumazione, Mano Spettrale, Risata Incontenibile di Tasha, Ragnatela, Chiavistello Magico;

3° Livello (5 al giorno, 10 con anello): Chiaraudienza, Chiaroveggenza, Dissolvi Magie, Palla di Fuoco, Volare, Velocità, Blocca Persona, Rimpicciolire, Fulmine, Occulta Allineamento, Protezione dal Bene nel raggio di 3 m, *Suggestione*, Muro di Vento, Forma Spirituale.

4° Livello (5 al giorno): Charme Mostri, Confusione, Contagio, Porta Dimensionale, Emozione, Neri Tentacoli di Evard, Trappola di Fuoco, Tempesta di Ghiaccio, Specchio Magico, Sfera d'Invulnerabilità Minore, Assassino Spettrale, Metamorfosi di Massa, Infliggere la Maledizione, Mostri dell'Ombra, Pelle Coriacea, Muro di Ghiaccio, Occhio dello Stregone.

5° Livello (5 al giorno): Crescita Animale, Animare i Morti, Caos, Evocare Elementali, Dominio, Infermità Mentale, Bloccamostri, Giara Magica, Attirare Mostri III, Passapareti, Trasmissione, Attirare Ombre, Telecinesi, Muro di Pietra;

6° Livello (3 al giorno): Possente mano di Bigby, Comessione, Nebbia Mortale, Disintegrazione, Rendere Magico un Oggetto, Sguardo Assassino, *Costrizione*, Sistema Difensivo, Conoscere Leggende, Ologramma, Pietra in Carne, Visione del Vero.

7° Livello (3 al giorno): Attrazione Istantanea di Drawmij, Dito della Morte, Gabbia di Forza, Desiderio Minore, Attirare Mostri V, Parola che Stordisce, Respingi Incantesimo, Teletrasporto Senza Errori, Visione;

8° Livello (3 al giorno): Vincolo, Domanda, Nube Incendiaria, Sfera Telecinetica di Otiluke, Labirinto, Permanenza, Muro Prismatico, Simbolo, Intrappolare l'Anima;

9° Livello (1 al giorno): Mano Stritolatrice di Bigby, Risucchio di Energia, Predizione, *Cancello*, Disgiunzione di Mordekainen, Stasi Temporale, Desiderio.

Azalin conserva la sua forza vitale in un amuleto speciale. Se si distrugge il suo corpo, l'amuleto inizierà immediatamente a cercarne un altro. L'amuleto rianimerà un cadavere umanoide che sia nel raggio d'azione. Il nuovo corpo ospiterà la personalità di Azalin. Il processo richiede 3 giorni. Azalin conserva l'amuleto in una cripta segreta che contiene molti cadaveri. Le difese della cripta sono formidabili. Se l'amuleto viene distrutto, la forza vitale di Azalin entra immediatamente nel corpo che lo ospita in quel momento e il lich scopre subito quello che è successo. Se l'amuleto viene distrutto e anche il corpo occupato da Azalin viene distrutto, il lich morirà definitivamente.

d'Honaire, Dominic

Lord di Demetlieu

18° Livello Incantatore, Neutrale Malvagio

Classe Armatura	10	For	9
Movimento	12	Des	11
Livello/Dadi-Vita	7	Cos	10
Punti Ferita	18	Int	17
THACO	18	Sag	12
N° di Attacchi	1	Car	14
Danni per Attacco	dipende dall'arma		
Attacchi Speciali	Vedi sotto		
Difese Speciali	Vedi sotto		
Resist. alla Magia	Nessuna		

Dominic è alto circa 170 centimetri ed è un po' grasso. I capelli sono pettinati all'indietro e raccolti accuratamente in una corta coda, barba e baffi sono ben tagliati e curati. Può controllare il suo Carisma (Car) apparente. Quando Dominic lo desidera, il suo Carisma effettivo può variare da 7 a 14. Il suo punteggio normale è 11.

Background: Questo lord è il nipote del Dr. Germain d'Honaire, un ipnotizzatore che si trovava a Mordent quando questo dominio diventò parte di Ravenloft. La madre di Dominic morì di parto. Dominic era il proverbiale "figlio del male" nato così malvagio che, senza dubbio, fu lui a provocare la morte della madre. Da bambino poteva suggerire un'idea così abilmente e sottilmente che qualsiasi adulto avrebbe creduto che fosse la propria. Poteva mettere una persona contro l'altra, provocando grossi problemi, senza esserne mai incolpato. Maggiore era il

caos, l'odio e la rabbia che i suoi intrighi provocavano, più era felice.

Dominic era un bambino molto attraente, specialmente per le donne. Queste lo trovavano innocuo e affascinante, e riversavano il loro affetto su quel povero ragazzino senza mamma. Non sospettavano quanto contorta e calcolatrice fosse quella piccola mente.

Quando suo nonno morì, la famiglia decise di lasciare Mordent. Claude, suo padre, credeva di avere avuto questa idea da solo, ma gli era stata suggerita da Dominic. Claude decise di entrare nelle Nebbie di Ravenloft e vedere dove li avrebbero portati. Nuove terre apparvero per il piccolo Dominic, che divenne lord del nuovo dominio, Demetlieu, senza che la sua famiglia lo sapesse.

Situazione Attuale: Dominic è un maestro della manipolazione e degli intrighi. E' come un ragno, al centro di una complessa ragnatela di complotti. Come molti lord, insieme al suo dominio ha ricevuto anche una maledizione. Più è romanticamente attratto da una donna, più lei lo trova ripugnante. Per gli altri, le sue apparenze non cambiano, ma per lei diventa repellente. Ha ucciso il suo primo amore per la rabbia, perché lei non poteva sopportare la sua vista. Il suo matrimonio è di convenienza politica, senza nessun legame emotivo.

Combattimento: Dominic ha le abilità di combattimento e la capacità di un Incantatore del 7° livello, ma non può lanciare incantesimi. La sua voce può agire come un incantesimo *Suggestione* in ogni momento, il suo sguardo può agire come un incantesimo *Dominio*. Dominic è completamente immune ad ogni tipo di attacco mentale. Eviterà a ogni costo di combattere personalmente. Ha parecchi protettori molto potenti, che combatteranno per lui se necessario.

Dilisnya, Ivan

Lord di Dorvinia

0° Livello Umano, Caotico Malvagio

Classe Armatura	10	For	8
Movimento	12	Des	11
Livello/Dadi-Vita	0	Cos	22
Punti Ferita	8	Int	18
THACO	20	Sag	15
N° di Attacchi	1	Car	7
Danni per Attacco	dipende dall'arma		
Attacchi Speciali	Tocco velenoso (Vedi sotto)		
Difese Speciali	Vedi sotto		
Resist. alla Magia	Nessuna		

Ivan è piccolo e magro: è alto 170 cm e pesa solo 54 kg. I suoi capelli ricci formano una specie di ingarbugliata aureola intorno alla viso e alle spalle. I suoi occhi sono di un blu brillante, e li ruota frequentemente mentre conversa, facendo scivolare contemporaneamente la sua lingua attraverso i denti. Le sue labbra sottili normalmente si sollevano in un sorriso improvviso.

È un uomo fatuo, che crede di essere un grande attore. Oltre ai suoi costumi teatrali, raramente Ivan indossa lo stesso vestito due volte. I suoi costumi includono la tenuta da buffone di corte, da re, da cacciatore, da paladino e da monaco. Due volte alla settimana indossa un costume per il giorno. Armature, armi e oggetti di questo genere sono falsi, sono semplici oggetti di scena.

Ivan ha una voce da tenore e una parlantina velocissima che lo fa apparire servile. In un attimo può cambiare sia la voce che il modo di parlare. Le sue parole possono rallentare diventando un chiocciare gutturale, o la sua voce può scendere fino ad un sussurro vellutato e poi esplodere per creare un effetto drammatico. Gode di tali cambiamenti, perché pensa che dimostrino il suo talento teatrale. Quando parla si muove teatralmente per sottolineare le sue parole. A volte cammina ondeggiando le proprie braccia. La maggior parte della gente lo trova semplicemente strano.

Background: Ivan è il solo figlio di Boris Dilisnya, che era figlio di Natalia Olszanik Dilisnya. I lontani parenti di Natalia stavano visitando il castello di Strahd nel 351, in anticipo rispetto alla data del grande matrimonio. Alcuni di loro, avuto un presentimento del male che stava per avvenire, se ne andarono precipitosamente. Quando si allontanarono a cavallo dal castello, Strahd uccise gli ospiti che rimanevano e Barovia divenne parte del semipiano di Ravenloft. Quelli che se ne erano scappati furono risparmiati, ma furono intrappolati a Ravenloft per sempre.

Boris Dilisnya, il padre di Ivan, crebbe a Barovia. Sposò Stefania Septow ed ebbero una figlia, Kristina. Nel 684, una distante cugina, Camilla Dilisnya, divenne lord di Borca, e la famiglia di Ivan si diresse nel vicino dominio. Camille li considerava "il lato sbagliato dell'albero di famiglia", il lato che doveva essere potato. Non furono favoriti da lei.

Cinque anni dopo, sotto una luna oscura, Stefania diede alla luce un secondo figlio - un bambino, Ivan, che era destinato a diventare il lord di Dorvinia. Nello stesso giorno, Camille Dilisnya diede alla luce una bambina a cui diede il nome di Ivana. I nomi erano una coincidenza, ma i due bambini erano gemelli nella malvagità. Anche Ivana diventò lord di Borca.

A 6 anni Ivan torturava animali, a volte fino ad ucciderli. A 8 anni feriva ai suoi compagni di gioco con i suoi scherzi. A 10 anni avvelenò il figlio di un servo perché aveva dimenticato i dolci. Ivan rideva quando il povero bambino morì. A 12 anni, Ivan avvelenò sua madre. Anche se adesso se ne vanta, in quel momento lo fece apparire un incidente. Solo sua sorella Kristina era al sicuro da lui; Ivan la amava profondamente, e lei, all'oscuro della sua malvagità, adorava il "suo caro fratellino". Ma non rimase a lungo all'oscuro della sua malvagità.

Quando Kristina si sposò, Ivan divenne molto geloso. Poi, quando ebbe un bambino, Ivan si sentì completamente tradito. Avvelenò il marito di Kristina e poi avvelenò Kristina mentre questa accudiva al bambino. Una balia mise in salvo il bambino.

Nel 710, la famiglia di Ivan lo scaglio nelle Nebbie. Ivan aveva 26 anni. Dopo esservi entrato, trovò una terra che si adattava ai suoi gusti, creata dalla sua malvagità. Chiamò la terra Dorvinia.

Nel 712 Ivan prese una moglie, Lucrezia. Nel 716 le prese anche la vita. Durante la loro unione, Lucrezia partorì tre bambini. Ivan crede che siano morti durante il parto, ma si dice che le balie portarono via i bambini su richiesta di Lucrezia.

Situazione Attuale: Ivan non ha mai perso la sua mentalità da bambino diabolico. Da giovane, aveva gusti costosi, specialmente per i migliori dessert e i vini più rari. Quando è diventato lord di Dorvinia, Ivan ha perso il senso del gusto. Adesso, per lui, tutti i cibi hanno il sapore della polvere e tutte le bevande quello della bile. Questa perdita lo addolora molto, e sacrificerebbe virtualmente chiunque e qualsiasi cosa per riavere il senso del gusto. Spesso organizza elaborati banchetti, sperando di divertirsi vedendo gli altri mangiare. Gli ospiti che lo conoscono mostrano indifferenza verso il cibo. Se fanno capire che non gradiscono il cibo, Ivan si offenderà, mentre se lo gradiscono troppo diventerà furioso.

Si mormora che Ivan si svegli di notte coperto da sudore freddo chiamando Kristina o urlando il suo nome terrorizzato. I suoi attendenti, hanno paura di parlare di queste cose in sua presenza. Il nome di lei è come il veleno sulle labbra di una persona, ripeterlo a Ivan assicurerebbe un risultato fatale.

Combattimento: Ivan non ha abilità di combattimento, ma Ravenloft gli ha fornito un potere micidiale. Può far diventare ogni oggetto che tocca velenoso. Può farlo tre volte al giorno. Ogni volta può scegliere tra tre livelli di forza per la sua tossina. Un livello "mortale" ucciderà le vittime che falliscono il TS contro Veleno. Un livello "pericoloso" infliggerà 4d6 pf. Un livello "malattia" è simile ad una malattia. Entro un ora, la vittima perde le forze e non può

camminare. La vittima dovrà rimanere a letto per 1-4 giorni.

Ivan è immune a ogni tipo di veleno, paralisi, e malattia, anche se di origine magica. Oltre al suo veleno naturale, può preparare veleni e droghe di qualsiasi genere. La sua pozione preferita rimane nel corpo della vittima per una giornata, e poi provoca una morte improvvisa. Ivan ha un antidoto che ritarda semplicemente l'effetto del veleno di un giorno. In questo modo controlla molte persone. Ogni giorno hanno bisogno dell'antidoto o moriranno. Fino a che solo Ivan conosce la formula dell'antidoto devono essergli leali.

Drakov, Vlad

Lord di Falkovnia

14° Livello Guerriero, Neutrale Malvagio

Classe Armatura	dipende dall'armatura	For	16
Movimento	12	Des	12
Livello/Dadi-Vita	14	Cos	15
Punti Ferita	80	Int	15
THAC0	7(Verga)	Sag	11
N° di Attacchi	2(Verga)	Car	16
Danni per Attacco	1d4+4 o 1d6+4 o arma		
Attacchi Speciali	Nessuno		
Difese Speciali	Vedi sotto		
Resist. alla Magia	50%		

Vlad è un uomo di 70 anni, ma non ne dimostra più di 40. E' alto 190 cm e ha un fisico possente e pesante. La sua pelle abbronzata è segnata dal tempo e dalle durezze della vita, i suoi lineamenti sono comuni. Ha la barba striata di grigio. I suoi capelli castani sono lucenti, lisci e spettinati. Ha occhi grigio-blu che sembrano meditare e un grande naso aquilino. Ha tutti i denti bianchi e perfetti. La sua voce è bassa e profonda.

Vlad indossa sempre qualche tipo di abito da battaglia. Normalmente indossa una Corazza di Maglia di Ferro coperta da un mantello nero, con delle placche sugli avambracci e sui polpacci. Il mantello, bordato da una pelliccia bianca, è raccolto da una spessa cintura di cuoio con una fibbia di argento massiccio. La fibbia ha la forma di una testa di aquila che grida, il simbolo di Vlad. Un paio di guanti pendono dalla cintura. Un fodero per una verga pende dalla cintura, ma Vlad la tiene nella mano destra, normalmente.

Background: Drakov proviene dal regno di Tenol, che si trova nel reame di Taladas sul pianeta Krynn. (Vedi l'accessorio di gioco per DRAGONLANCE® *Time of the Dragon* per maggiori informazioni.) A Tenol, Drakov guidava una banda di mercenari conosciuta come "Artiglio d'Aquila" (Talon of the Hawk). Il suo soprannome era "l'Aquila" (the Hawk) e i suoi uomini erano chiamati "Artigli" (Talons). Era conosciuto per la sua spietatezza e le sue tattiche brutali. Lavorava per chi pagava meglio, normalmente i malvagi fanatici di Hith.

Una sera di molto tempo fa, le truppe di Drakov stavano lasciando le Terre Conquistate (Conquered Lands) dopo un periodo di saccheggi e devastazioni. Una nebbia si alzò dal terreno che stavano attraversando. Le Nebbie portarono Drakov e i suoi uomini a Ravenloft, deponendolo all'estremità di Darkon, il dominio di Azalin.

Drakov pensò di aver scoperto una nuova terra e decise di conquistarne una fetta. Era all'oscuro dei poteri del semipiano e, anche se sapeva di Azalin, sottovalutò il lich. Iniziò la sua campagna di terrore. I suoi Artigli saccheggiarono un piccolo villaggio e Drakov ordinò di mettere a morte tutti gli abitanti. Come sua abitudine, li fece impalare su larghe picche che poi venivano piantate nel terreno per creare uno spaventoso giardino di agonizzanti. Vlad li osservò morire, come d'abitudine. Poi, lo spettacolo cambiò.

Quando l'ultima vittima smise di gemere e di contorcersi, i cadaveri diventarono degli Zombi. Dopo avere estratto le picche dai propri corpi, le creature attaccarono gli uomini di Drakov. Altre creature, tutte non-morte, cominciarono ad arrivare da ogni lato. Disperati, gli Artigli fuggirono nelle Nebbie.

Un nuovo dominio fu creato per Drakov che ne divenne il lord. Lui e i suoi uomini si stabilirono in quella terra e la chiamarono "Falkovnia" ("Realm of the Hawk" il Reame dell'Aquila). Era l'anno 690. Rifugiati da Darkon e da altri territori attraversarono i confini sperando in una esistenza migliore. Gli uomini di Drakov fecero schiavi molti di loro, ma permisero ad altri di insediarsi liberamente.

Vlad ha tentato di invadere Darkon quattro volte da quando è diventato lord. Ha fallito ogni volta. Ogni Artiglio che muore sul suolo di Darkon diventa immediatamente un Non-Morto, che risorge per combattere contro i suoi vecchi camerati. Drakov ha anche tentato di conquistare gli altri domini che confinano con Falkovnia: Lamordia, Demetlieu, Richemulot, Borca, Dorvinia e G'Henna. Ha sempre fallito. La forza dei lord nemici, che sono sostenuti dai poteri del semipiano, rende tali conquiste impossibili.

Situazione Attuale: Prima che Ravenloft lo prendesse, Drakov era solo un mercenario pagato dai regnanti, che guardavano dall'alto quelli del "suo genere". I loro insulti lo ferivano. Anche lui aspirava a regnare. Ravenloft gli diede quello che chiedeva, ma non quello che desiderava veramente: la forza di incutere il rispetto e la paura negli altri regnanti. I suoi precedenti padroni non possono più essere presenti per apprezzare la sua posizione. Il lich Azalin è così potente che guarda Drakov come facevano i suoi antichi padroni: dall'alto verso il basso. Nessun altro lord gli da tanto da pensare.

Senza nessuna terra da conquistare e nessun governante da impressionare, Drakov ha sviluppato altri tipi di divertimento. Il suo passatempo preferito è quello di osservare una morte lenta. Non importa chi o che cosa sia la vittima, non si stanca mai di osservare. Normalmente, cena su una terrazza che guarda sui terreni intorno alla sua dimora. Mentre mangia, almeno una vittima viene impalata su un palo alto 3 metri. Mentre la forza di gravità fa scendere il corpo, questo sembra indicare la progressione del pasto. In qualche caso, Drakov invita degli ospiti a vedere lo spettacolo, con un'orchestra che suona in sottofondo.

Drakov ha altri due divertimenti: l'allevamento di aquile e le battaglie simulate. Pratica entrambi i suoi hobby con regolarità. Le aquile sono addestrate per attaccare a un suo comando, ma raramente ordina loro di attaccare delle persone. Si preoccupa molto delle aquile e preferisce non esporle a dei contrattacchi mortali. Stranamente, non riesce a sopportare le sofferenze dei suoi volatili, anche se non ha riguardo per la vita umana.

Combattimento: Gli anni di battaglie hanno ridotto la forza e la resistenza di Vlad, ma è ancora in grado di tenere testa a molti giovani guerrieri. La terra gli ha dato una forza e una energia superiore a quella degli uomini della sua età.

Vlad è capace di usare (Capacità) quasi tutte le armi da guerra. In particolare è abile con l'Ascia, la Balestra, Mazza, Correggia, molti tipi di Armi Lunghe e con le spade. Quando va a combattere, preferisce portare una Spada Corta e un'acchetta alla sua cintura. Inoltre è un eccellente cavaliere.

Sceglie la sua armatura a seconda della situazione. Mentre combatte a cavallo, preferisce una Corazza di Piastre. A piedi, preferisce una Corazza di Maglia di Ferro. In entrambi i casi usa uno scudo.

È estremamente abile in battaglia e fa un uso superbo del terreno contro i suoi avversari. Non ha nessun problema ad usare un qualsiasi trucco e non accetta nessuna regola di combattimento.

Nella mano sinistra porta un *Anello della Libertà di movimento*. Impugna una *Verga della Correggia* nella mano destra, o la porta nella fondina della sua cintura. I guanti che pendono dalla sua cintura sono *Guanti del Potere Orchesco*. Non possiede altri oggetti magici conosciuti.

Vlad considera tutte le magie spiacevoli, anche se usa degli oggetti magici. Disprezza gli incantesimi e quelli che li pronunciano. I poteri oscuri di Ravenloft gli hanno garantito una resistenza alla magia del 50%.

Anche gli incantesimi di guarigione e gli incantesimi benefici sono soggetti a questa resistenza.

Godefroy, Lord Wilfred

Lord di Mordent

Fantasma, Caotico Malvagio

Classe Armatura	0	For	-
Movimento	9	Des	-
Livello/Dadi-Vita	10	Cos	-
Punti Ferita	40	Int	14
THACO	11	Sag	11
N° di Attacchi	1	Car	15
Danni per Attacco	Nessuno		
Attacchi Speciali	Invecchia 1d4x10 anni		
Difese Speciali	Vedi sotto		
Resist. alla Magia	Nessuna		

Lord Godefroy è un Fantasma. Come tale appare molto spesso come una figura trasparente. Indossa una camicia pieghettata con il collo alto e una giacca nera con coda chiusa. I suoi capelli grigi sono pettinati all'indietro e formano un complesso nodo dietro la testa.

Appare come un vecchio uomo, piegato dai suoi 70 anni, la faccia profondamente segnata, le sopraciglia unite, gli occhi aspri che guardano di traverso. Qualche volta indossa i pince-nez (occhiali che si posano sul naso e senza stanghette) che sono legati alla sua giacca con una catenella. La sua espressione è sempre severa e implacabile.

Background: Lord Wilfred Godefroy ereditò la tenuta di Gryphon Hill a Mordent. Sposò Estelle Weathermay, ed ebbe una sola figlia. Godefroy era deluso. Era un uomo malvagio con un temperamento vile. In un attacco di rabbia uccise sua moglie e, quando la piccola bambina cercò di intervenire, uccise anche lei. Per farlo apparire un incidente nelle stalle, sparò al suo miglior stallone.

L'anno successivo, Godefroy, perseguitato dagli spiriti di sua moglie e di sua figlia, si suicidò. Come ultima volontà, fu sepolto nel mausoleo di Heather House, la più grande tenuta di Mordent. La moglie e la figlia erano sepolte nel cimitero di Gryphon Hill. Non voleva che i loro spiriti lo perseguitassero nella morte come facevano in vita.

L'attività di Godefroy aveva attirato l'attenzione dei poteri di Ravenloft, ma Mordent non era ancora un dominio. In seguito, Azalin e Strahd arrivarono a Mordentshire e Mordent divenne parte di Ravenloft. Quando Strahd e Azalin se ne andarono, Lord Godefroy era la più potente forza maligna della zona. Divenne il lord della zona e i suoi poteri aumentarono.

Situazione Attuale: Godefroy è uno snob vanitoso e arrogante. Ha un temperamento collerico e una predisposizione creativa per il male. Oggi è un Fantasma e non un haunt. Può vagare liberamente per l'intero dominio, ma normalmente rimane a Mordentshire e nelle sue vicinanze, incluse Gryphon Hill e la tenuta Weathermay (Weather House).

Questo vecchio strano e maligno ha paura solo di sua moglie e di sua figlia. Ogni notte, Lady Godefroy e sua figlia lo inseguono, facendo a pezzi le sue carni immateriali e lo maledicono per averle uccise. Lord Godefroy fa quello che può per fuggire da loro, ma è troppo poco. Sfoga la sua paura e la sua frustrazione su quelli tanto pazzi da visitare Gryphon Hill, che è disabitata.

Combattimento: Godefroy è un normale Fantasma, con i seguenti cambiamenti. Ogni tentativo di "scacciare i Non-Morti" non lo influenza. Inoltre, ogni creatura non-morta che si trovi entro 100 metri da Godefroy riceve un bonus di +2 contro lo "scacciare". Nessuna creatura lascia Ravenloft (entrando completamente nel piano eterico) quando diventa incorporea; come Fantasma, Godefroy è ancora legato al semipiano.

Gondegal

20° Livello Guerriero, Caotico Neutrale

Classe Armatura	5	For	17
Movimento	12	Des	14
Livello/Dadi-Vita	20	Cos	16
Punti Ferita	95	Int	14
THACO	1(+1 For)	Sag	12
N° di Attacchi	2	Car	15
Danni per Attacco	3-10 (5-12 spada) (1d8+2 o 1d8+4 spada)		
Attacchi Speciali	Nessuna		
Difese Speciali	Nessuna		
Resist. alla Magia	Nessuna		

Gondegal è uno spadaccino, alto e con i capelli grigi, di grande abilità e intelligenza, un veterano e un comandante di mercenari. Apparentemente ha una quarantina d'anni, ma non si conosce la sua età esatta. Normalmente porta capelli lunghi e sciolti. Ha un paio di baffi lunghi e cadenti. Si comporta orgogliosamente e forse anche arrogantemente. La sua insegna è la testa di un lupo grigio con gli occhi rossi che guarda avanti. Normalmente indossa una Corazza di Maglia di Ferro e porta sempre una spada. Preferisce una *Spada Lunga* o una spada bastarda a due mani.

Background: Gondegal viveva a Comyr prima di entrare a Ravenloft. Era un capitano mercenario che conquistò la città di Arabel e tentò di costruire uno stato conquistando i territori circostanti, ma fallì. Regnò solo per una stagione che fu segnata dalla guerra e dalle ribellioni. È conosciuto come il "Re Perduto".

Nella battaglia finale con gli avversari di Comyr, le truppe mercenarie di Gondegal furono sconfitte. Scappò prima a nord e poi a est per molti giorni. fino a

che non entrò da solo in una nube di nebbia. Quando la nebbia si disperse, si trovava a Falkovnia.

Inizialmente, la struttura militare di Falkovnia era adatta a Gondegal, ma in seguito si stancò dell'oppressione e della malvagità del luogo. Iniziò a vagare nel semipiano e a cercare fortuna. Ha avuto molte avventure da quando è arrivato.

Situazione Attuale: Fino ad ora, Gondegal non ha subito nessuno degli effetti negativi del semipiano. Ha un grande carisma, ama l'avventura ed è disponibile a partecipare quasi a tutte. Questo non significa che sia stupido. Non parteciperà a ricerche folli o ad avventure senza speranza.

Comabattimento: Gondegal è un Guerriero del 20° livello proficiente nell'uso della *Spada Lunga* e della spada bastarda a due mani. Usa una *Spada Lunga* +1, +3 contro i licantropi e altri mutaforma. A Ravenloft una spada simile è veramente utile. Gondegal ha consumato o perso tutti gli altri oggetti magici. È sopravvissuto così a lungo a Ravenloft grazie al suo ingegno e al suo coraggio.

Hazlik

Lord di Hazlan

12° Livello Invocatore, Caotico Malvagio

Classe Armatura	10 o armatura	For	8
Movimento	12	Des	17
Livello/Dadi Vita	12	Cos	10
Punti Ferita	45	Int	17
THACO	17	Sag	11
N° di Attacchi	1	Car	9
Danni per Attacco	dipende dall'arma		
Attacchi Speciali	Incantesimi		
Difese Speciali	Vedi sotto		
Resist. alla Magia	Nessuna		

Hazlik è un uomo sulla sessantina, completamente calvo e con la testa tatuata con molti simboli strani e arcani. Ha la barba ma non i baffi. Il suo occhio destro è blu, mentre il sinistro è castano. Non serve dire che è facile da notare anche in mezzo alla folla.

Hazlik indossa delle vesti comuni tra i maghi rossi di Thay. Le vesti sono rosse, con lunghe maniche e lo coprono dalla testa alla punta dei piedi. Il collare è pieghettato e il vestito è aperto davanti e mostra il suo torace, senza peli e tatuato. Indossa anche una catena d'argento con un pesante medaglione rotondo d'argento adornato da una sola gemma gialla.

Background: Una volta, Hazlik era un mago rosso di Thay che stava salendo velocemente attraverso i ranghi della società e della magia. Sfortunatamente si fece i nemici sbagliati. Le sue offese erano relativamente piccole, così questi decisero di non ucciderlo ma di umiliarlo. Rapirono Hazlik e gli tatuarono la testa e il corpo. A Thay, solo le donne si tatuano il cranio.

Hazlik giuro di vendicarsi dei suoi nemici. Si dedicò completamente alla sua missione. Fu facile, perché i tatuaggi ne facevano un emarginato dalla società. Una notte, Hazlik stava cercando nella foresta un ingrediente vitale per un esperimento. Le nebbie si

alzarono dal terreno. Quando ne uscì si ritrovò nelle Terre dell'Incubo di Ravenloft. Ritornò subito nelle Nebbie. Per mesi visse nelle nebbie, accrescendo il suo odio e facendo piani contro i suoi nemici a Thay. Non ritornò mai in quel reame. La nebbia lo sollevò e Ravenloft gli donò un dominio: Hazlan.

Situazione Attuale: Hazlik odia i maghi. Non li tollererà sulla sua terra e ucciderà ogni mago che incontra. Non avrà mai un apprendista.

Ogni notte, sogna di Thay, della sconfitta e dell'umiliazione infertagli dai suoi nemici. Nei suoi sogni è sempre debole e codardo. Teme il sonno e usa delle pozioni e dei filtri per ritardare l'inevitabile. Grazie a queste magie, Hazlik dorme solo una volta ogni qualche giorno.

Combattimento: Hazlik ha tutte le normali abilità di un Invocatore del 12° livello. Inoltre, può individuare l'uso di incantesimi magici dentro ad Hazlan. Può anche determinare la posizione approssimativa dove è stato usato l'incantesimo - con un errore di 18 km, meno 1,8 km ogni livello dell'incantesimo. Per esempio, saprà che un incantesimo del 3° livello è stato lanciato da qualche parte all'interno di un cerchio di 5,6 km di raggio.

Se Hazlik viene ucciso, la sua forza vitale si ritira dentro la gemma gialla che indossa. Solo delle potenti magie possono distruggerla. Chiunque tocchi la gemma deve fare un TS contro Incantesimi. Se fallisce significa che il personaggio non può resistere al desiderio di indossare il pendaglio. Una volta indossato il pendaglio, il personaggio lo difenderà con la vita, anche se nessuna altra forza impedirà di rimuoverlo.

Ogni notte, chi indossa il pendaglio sogna di combattere contro Hazlik. Se Hazlik vince in questo combattimento onirico, il sognatore morirà e il lord invaderà il suo corpo. Entro un mese, il corpo si trasformerà fino ad assomigliare alla precedente descrizione di Hazlik, e il mago sarà completamente rinato.

Elenco Incantesimi:

1° Livello (4+1): Allarme, Mani Brucianti, Individuazione del Magico, Ingrandire, Dardo Incantato, Messaggio, Spettrale Potenziata, Lettura del Magico, Scudo, Servitore Invisibile

2° Livello (4+1): Alterare Se Stesso, Luce Perenne, Individuazione dell'Invisibile, Invisibilità, Scassinare, Sfera Infuocata, Ragnatela, Chiavistello Magico

3° Livello (4+1): Palla di Fuoco, Volare, Rimpicciolire, Blocca Non-Morti, Fulmine, Forza Spettrale, Forma Spirituale

4° Livello (4+1): Scavare, Porta Dimensionale, Trappola di Fuoco, Tempesta di Ghiaccio, Assassino Spettrale, Metamorfofi di Massa, Pelle Coriacea, Muro di Fuoco

5° Livello (4+1): Nube Assassina, Cono di Freddo, Sogno, Giara Magica, Passapareti, Trasmissione, Muro di Forza

(N.d.T. 6° Livello ?)

Kolyana, Tara

0° Livello Umano, Caotico Buono

Classe Armatura	10 o armatura	For	8
Movimento	12	Des	14
Livello/Dadi-Vita	0	Cos	13
Punti Ferita	6	Int	15
THACO	20	Sag	17
N° di Attacchi	1	Car	15
Danni per Attacco	dipende dall'arma		
Attacchi Speciali	Nessuno		
Difese Speciali	Nessuno		
Resist. alla Magia	Nessuna		

Tara è una donna giovane e bella, con occhi verdi incredibilmente attraenti, labbra piene e capelli rosso scuro che scendono sulle sue spalle. La sua vista incanta istantaneamente la maggior parte degli uomini. La sua espressione cambia continuamente, e riflette i suoi pensieri e le sue sensazioni. La sua struttura fisica e la sua altezza sono normali.

Indossa sempre vestiti da lavoro (nel suo caso sono la caccia e l'inseguimento). Indossa abiti austeri e comuni che le permettono di muoversi liberamente. Normalmente si tratta di pantaloni di pelle consumati e una normale camicia abbastanza ampia. Stivali alti e una cintura larga completano il suo abbigliamento piuttosto mascolino.

Background: La famiglia di Tara fuggì da Barovia molti anni fa e si insediò in una zona selvaggia di Hazlan. I suoi genitori la crebbero buona e sincera, un miracolo del destino, considerato quello che la circondava. La crebbero anche per essere una dura. Divenne un campione degli oppressi, e combatteva volontariamente loro.

Quando un lupo stava depredando le fattorie della zona, Tara agì. Gli abitanti del villaggio intendevano uccidere la bestia, ma Tara aveva un altro piano. Costruì una trappola molto resistente per catturare l'animale. Sorprendentemente, catturò un uomo nudo: un uomo afflitto dalla licanthropia. Il sacerdote del luogo riuscì a curarlo.

Da quel giorno, Tara ha viaggiato attraverso Ravenloft, tentando di aiutare quelli che ne avevano bisogno e di liberare il suo mondo dal male. Ha cacciato tutti i tipi di creature soprannaturali, ma è più brava contro licantrapi e Fantasma.

Situazione Attuale: Tara è estremamente idealista, quasi al punto di essere ingenua. Difenderà i diritti di chiunque, anche di un nemico. In taluni casi, ha difficoltà a comprendere le creature che scelgono di essere malvage. Per Tara, la maggior parte degli esseri malvagi sono stati traviati o sono sotto l'effetto di qualche maledizione.

Rifiuterà di uccidere o di ferire qualsiasi creatura. Fortunatamente, nella sua mente la distruzione di un Non-Morto significa liberarne l'anima, non ucciderlo. Per lei, delle creature che non possono essere redente, come un signore dei licantrapi, dovrebbero essere imprigionate, non uccise.

Combattimento: Tara non ha delle abilità di combattimento speciali, ma ha l'abilità di essere nel luogo giusto, nel momento giusto e con gli strumenti giusti. Non è fortuna. Tara ha studiato molto la licanthropia e gli altri fenomeni soprannaturali e porta

con se una serie di libri e incantesimi protettivi. In particolare, porta sempre con sé del wolfsbane (erba anti licantropi) e indossa un *Amuleto contro i Non-Morti* (9° livello).

Lukas, Harkon

Lord di Kartakass

7° Livello Bardo e Lupo Mannaro, Neutrale

Malvagio

Classe Armatura	8 (3)	For	14 (18)
Movimento	12 (15, 18 come Lupo)	Des	16
Livello/Dadi-Vita	7	Cos	15 (18)
Punti Ferita	35	Sag	10
THACO	17 (13, +1 spada)	Int	16
N° di Attacchi	1 (2)	Car	18
Danni per Attacco	2-12/1-8(Spada)		
Attacchi Speciali	Contare		
Difese Speciali	Armi di ferro o +1 per colpire		
Resist. alla Magia	10%		

Lukas, che è un Lupo Mannaro, può assumere tre forme diverse a volontà: umanoide, di uomo-lupo e di Lupo Nero. La trasformazione da una forma all'altra richiede un round. La sua forma naturale è di Lupo Nero, ma a Harkon non piace quanto agli altri Lupo Mannaro. Come umanoide può scegliere quale razza imitare e può assumere sia l'aspetto di un maschio che di una femmina. Harkon ha sempre lo stesso aspetto, che è determinato dai poteri di Ravenloft, per ogni razza e sesso che imita. Nella tabella delle statistiche, i numeri tra parentesi si riferiscono alla forma di uomo-lupo se non viene detto il contrario.

Nella forma di un maschio umano, Harkon è un bardo di grande carisma e bellezza fisica. È alto 186 cm e la sua muscolatura è perfettamente proporzionata. Ha una folta capigliatura nera e ondulata, una barba nera attentamente curata e dei lunghi baffi a punta. Indossa spesso pantaloni di seta azzurra, una camicia bianca a pieghe e una giacca d'oro, il tutto di ottima fattura. Un cappello blu a larga tesa, con una penna bianca completa il vestito. I pantaloni a sbuffo sono infilati in dei lucenti stivali da cavallerizzo di pelle nera. I suoi abiti sono abbelliti da qualche gioiello (anelli, collane, ecc.) e da una larga cintura di pelle nera con una fibbia d'argento. Lo si può incontrare con addosso ogni tipo di vestito elaborato. Le sole costanti sono un monocolo (per il quale ha uno strano attaccamento), un'arpa scolpita in maniera elaborata e una spada con un'elsa finemente lavorata.

Nella forma di donna umana, Lukas ha gli occhi castano scuro, un sorriso seducente e capelli neri scintillanti che arrivano alla vita. La sua bellezza femminile è mozzafiato. Indossa ampi pantaloni che infila negli stivali, una blusa dalla linea fluente e una corta camicetta aperta di broccato d'oro.

In forma di uomo-lupo, Harkon è alto 210 cm. I suoi vestiti, che si adattano ampiamente alla sua forma umana, possono resistere alla trasformazione. La sua testa è quella di un lupo; il suo corpo è umano, ma è

coperto di pelo. Non ha artigli, ma gli affilati canini compensano la perdita.

Background: Lukas è cresciuto sulle colline e nelle foreste di Cormyr ed era un disadattato tra i Lupo Mannaro. Si faceva troppe domande e odiava la solitudine, il che era veramente anormale. Diversamente dai suoi caotici fratelli, lui faceva dei piani a lunga scadenza. Più grande e più forte della maggior parte della sua razza era rimasto da solo molte volte (esattamente quello che non voleva). Da adulto, Lukas tentò di unificare i Lupo Mannaro in una piccola tribù, ma quelle solitarie creature lo sfuggivano.

Lukas ribolliva di rabbia. Cominciò ad uccidere per divertimento nelle campagne di Cormyr. Quando la sua rabbia sbollì, decise di entrare nel mondo degli uomini. Diventò un menestrello viaggiante e un bardo per molti anni, uccidendo principalmente animali di allevamento e vagabondi. Si sentiva superiore alla sua razza, ma senza scopo.

In una notte di nebbia, in un piccolo villaggio passeggiava per le strade facendo piani malvagi. Era destinato alla grandezza, di questo era sicuro, e se non poteva comandare i suoi compagni Lupo Mannaro, sarebbe diventato uno dei re di Cormyr. Perduto nei suoi pensieri di tirannia e dispotismo, non si accorse che il villaggio scompariva e che il paesaggio di Barovia prendeva il suo posto. Era l'anno 610 del calendario di Barovia.

Il fato lo aveva maledetto! Lo aveva portato in uno strano posto nel tentativo di rubargli il suo destino? O la sua forza? Era affamato e disperato, e solo il caldo, familiare gusto del sangue sembrava calmarlo. Per molto tempo, cacciò e uccise i lupi e i Lupo Mannaro che infestavano quel paesaggio montagnoso. Una notte, si trovò faccia a faccia con il vampiro lord di Barovia. Harkon fuggì nelle Nebbie per salvarsi la vita. Le Nebbie lo accolsero e crearono un nuovo dominio. Nel 613 divenne il lord di Kartakass.

Situazione attuale: Il più grande desiderio di Harkon è di regnare. È abile, determinato e calcolatore, capace di fare dei veri piani a lungo termine. Ravenloft gli ha dato un intero dominio su cui regnare, ma non lo ha riempito con qualcosa su cui valga la pena regnare. Kartakass ha pochi, piccoli villaggi. Le foreste sono piene di animali normali. Per lui, essere il lord di Kartakass significa essere l'ombra di un vero re.

La maggior parte dei Lupo Mannaro sono caotici, ma Harkon è neutrale. Alcune vestigia di normalità rimangono, infatti sua personalità è soggetta a cambiamenti. Normalmente, Harkon è una creatura gioviale con una scintilla di malvagità negli occhi. Insulti e spacciate non lo disturbano. Ma, se viene minacciato è soggetto ad un totale cambiamento d'animo. La sua rabbia è incredibilmente violenta e può durare per giorni. È sempre calmo e introverso dopo queste esplosioni di violenza. In questi periodi di calma crea i suoi piani più audaci.

Harkon ha un odio viscerale per i Lupo Mannaro e i vampiri. È molto conosciuto come cacciatore di queste creature - anche se la caccia dura per anni. Si trova molto bene con gli umani e gli elfi, anche se si

trova bene anche con tutte le altre razze umanoidi. In ogni caso, non permette mai alle emozioni di ostacolare i suoi desideri.

Combattimento: Harkon Lukas ha tutte le abilità di un Bardo (bardo) del 7° livello e di un Lupo Mannaro. Fai riferimento al *Manuale del Giocatore* e al *Monstruous Compendium I* per i dettagli. Solo le armi con un bonus magico di +1 o maggiore, o le armi di ferro possono ferire un Lupo Mannaro. Le spade più comuni sono d'acciaio. Solo le spade più antiche, o quelle forgiate appositamente per combattere il soprannaturale, sono di ferro.

I poteri oscuri di Ravenloft hanno dato a Lukas un altro potere. Se muore in combattimento, il suo spirito entra nel corpo del più vicino Lupo Nero. Il lupo riceve immediatamente tutti gli attributi e le abilità di Harkon, inclusi i suoi pf totali. Harkon subisce lo stato attuale del corpo del lupo, comprese le ferite (pf persi) e gli effetti di incantesimi. Nessuno sa che cosa succederebbe se morisse di vecchiaia. Non è ancora successo ed è possibile che non succeda mai a Ravenloft: ormai vive da più di 150 anni.

Lukas può comandare su ogni animale normale della sua terra. Normalmente riserva questo onore per i lupi che sono i suoi preferiti. Questo è uno dei suoi poteri di lord del dominio di Kartakass.

Harkon Lukas porta con se un Elisir di Follia che può preparare da solo. E' una formula più debole della pozione normale e i suoi effetti possono essere contrastati con un incantesimo *Neutralizzare Veleni* o simili. La sua tattica favorita è di ingannare o invitare una persona a bere l'elisir. Quando la vittima è impazzita e confusa, il Lupo Mannaro lentamente la divora, tentando di mantenerla cosciente il più a lungo possibile.

La sua spada è una Spada Maledizione dell'Ira +1, che gli è stata data dalla terra stessa quando il dominio è stato creato. Quando si scontra con dei nemici in combattimento ravvicinato, la spada obbliga chi la impugna a combattere fino alla morte, saldandosi da sola alla sua mano. Quando il proprietario non sta combattendo può rimuovere la spada, e anche lasciarla indietro per km. Ma quando il proprietario combatte contro un nemico, la spada appare immediatamente e lo obbliga a combattere fino alla morte. La spada funziona in questo modo solo se Lukas è in forma umana o di uomo-lupo. Se è nella forma di lupo, non ha mani per impugnare la spada. Se Harkon sta usando la spada, non può trasformarsi in lupo fino al termine del combattimento.

Harkon ha imparato a vivere con la sua maledizione e ha sviluppato delle strategie per avvantaggiarsene. Per esempio, quando "muore" la sua forza vitale si installa nel corpo del lupo più vicino. Se necessario, quando si trova nella forma di lupo può correre e abbandonare la spada. La spada è legata a lui per sempre e non avrà nessun altro padrone. La prossima volta che combatterà e assumerà la sua forma umana o di uomo-lupo, la spada gli apparirà in mano.

Lukas usa spesso la spada per giocare un brutto scherzo. Quando incontra per la prima volta un gruppo di viaggiatori, lascerà volontariamente la spada tra i

rami di un albero, ad almeno 100 metri di distanza, come segno di "buona volontà" e di "intenzioni pacifiche". Se questo non tranquillizza le vittime, offre a loro di tenere la spada. Sa che se inizia un combattimento, anche se è lui ad iniziarlo, la spada apparirà istantaneamente nella sua mano.

L'arpa che porta ha un semplice potere magico. Quando Lukas suona con l'arpa delle particolari melodie di sua composizione, la musica attirerà 3-12 (3d4) Lupi Neri dall'area circostante. Le bestie arriveranno nel giro di 2-12 (2d6) round. Quando si trovano a meno di 20 metri, i Lupi Neri riconoscono il suo odore e gli obbediscono. A volte, per un gioco crudele, Lukas insegna una di queste melodie a degli innocenti viaggiatori e permette loro di compiere il proprio destino.

Come bardo (Bardo), Lukas ha le seguenti abilità:

Svuotare Tasche	30%
Sentire Rumori	50%
Scalare Pareti	80%
Lettura Linguaggi	35%

Inoltre, può pronunciare alcuni semplici incantesimi che sono elencati di seguito. La scelta è casuale e non pianificata, perché gli incantesimi sono decisi dal fato.

1° Livello (3 al giorno): Disco Levitante di Tenser, Unto, Spettrale Potenziata, Dardo Incantato, Ingrandire.

2° Livello (2 al giorno): Scassinare, Mano Spettrale, Buio nel raggio di 4,5 m.

3° Livello (1 al giorno): Folata di Vento, Tocco del Vampiro

Markov, Frantisek

Lord di Marcovia, Legale Malvagio

Classe Armatura	6*	For	19*
Movimento	12*	Des	18*
Livello/Dadi-Vita	5*	Cos	16*
Punti Ferita	24	Int	17
THACO	15*	Sag	9
N° di Attacchi	2*	Car	8
Danni per Attacco	1-4/1-4*		
Attacchi Speciali	Vedi sotto		
Difese Speciali	Vedi sotto		
Resist. alla Magia	Nessuna		

* = punteggio variabile

Frantisek è un grosso uomo con un'ossatura spessa e pesante, lineamenti volgari e capelli spessi e lisci pettinati all'indietro. Le sue sopracciglia sono grandi e boschive, la sua mascella grande e larga. I suoi occhi verdi sono sempre aperti e fissi, come se avesse paura di perdere un dettaglio. Ha un sorriso volgare che usa spesso e non è rassicurante: è minaccioso come quello di un predatore, simile al ruggito di un coguaro, ma silenzioso.

Frantisek indossa sempre una tunica spessa e pesante che, qualche volta, adorna con una collana di denti di animali e uomini. È massiccio e rumoroso, con una gobba evidente. Le sue braccia sono stranamente lunghe e le sue gambe sono visibilmente piegate sotto la tunica.

Background: I Markov vivevano a Barovia quando Strahd divenne un vampiro. Alcuni di loro morirono a Castel Ravenloft. Gli altri fuggirono vicino a Vallaki. Frantisek crebbe fuori dal villaggio, in un piccola fattoria circondata dai pendii boscosi di Barovia dove si allevavano maiali.

Frantisek, o "Frant" come lo chiamava la sua famiglia, macellava i suini per poi venderli al mercato. A Frant piaceva questo lavoro per cui aveva un talento innato. Quando raggiunse l'età, si sposò con una giovane donna del villaggio e aprì un negozio di macelleria. Con il tempo si stancò e si annoiò di uccidere semplicemente gli animali. Iniziò a fare esperimenti, eseguendo amputazioni, trapianti e iniezioni nelle ghiandole. Gli animali morivano dopo pochi giorni, ma il suo hobby non gli costava nulla. Poteva ancora macinare la carne e venderla.

Sua moglie, una donna di buon cuore di nome Ludmilla, alla fine scoprì il suo orribile passatempo. I suoi esperimenti la sconvolsero. Lo minacciò di lasciarlo e di rivelare agli abitanti del villaggio che tipo di abominevole cibo vendesse. Furioso per il tradimento, Frantisek la usò per l'esperimento successivo. Ludmilla visse per tre giorni. Gli abitanti scoprirono il suo corpo e all'inizio pensarono che fosse il corpo di una bestia o di un demone. Ma altri motivi e la contemporanea scomparsa di Ludmilla li portarono alla verità. Esiliarono Frantisek nelle Nebbie e lui divenne lord di Markovia.

Situazione Attuale: Ravenloft ha creato una terra adatta alla natura di Markov e gli ha dato il potere di continuare il suo lavoro. Può operare su qualsiasi creatura e combinarla con parti di altre specie. La

maggior parte dei suoi esperimenti ha prodotto degli uomini-bestia. Le creature più semplici sono degli animali che hanno acquisito delle qualità umane. Altri sono (o erano) uomini che hanno acquisito caratteristiche bestiali.

Ravenloft ha anche maledetto Markov: deve avere per sempre il corpo di un animale e quindi è orribilmente deforme, come le sue creature. Frantisek desidera disperatamente essere di nuovo un uomo normale. Passa molte ore nel suo laboratorio vivisezionando animali e trasformandoli in uomini bestia. Ultimamente, i soggetti umani scarseggiano. Li desidera da tempo. Spera che i suoi esperimenti gli diano la conoscenza di cui ha bisogno per curarsi e trasformarsi da bestia a uomo. È condannato al fallimento. Non potrà mai disfare la maledizione che i poteri di Ravenloft hanno posto su di lui.

Combattimento: Markov è un mutaforma che può assumere a volontà la forma di un qualsiasi animale. Per trasformarsi impiega un round completo. Ogni cambiamento di forma guarisce 2d6 pf. Riceve le caratteristiche fisiche dell'animale a cui assomiglia, compresi i DV, Forza (For), Destrezza (Des) e Costituzione (Cos). I suoi attributi mentali rimangono uguali (come nell'incantesimo del 9° livello *Trasformazione*).

Ravenloft ha imposto alcune interessanti restrizioni ai suoi poteri. Markov non può assumere una vera forma umana. Ne può prendere la forma di una creatura umanoide (elfi, nani, mezzi-elfi, uomini-lucertola, ecc.). Può solo assumere la forma di un animale normale, non di una creatura magica o incantata.

Quale che sia l'animale in cui si trasforma, Frantisek conserva sempre il viso e la testa umana. Quindi non potrà mai avere la capacità di attaccare mordendo. Può scegliere di conservare le mani o usare le zampe dell'animale in cui si trasforma. Normalmente, Frantisek usa la forma di un gorilla, perché può ancora apparire umano (anche se massiccio e pesante) sotto il suo pesante vestito. Infatti, la maggior parte delle persone lo scambia per un gobbo o per una persona deforme, e può avere pietà di lui. I punteggi segnati in precedenza indicano le sue caratteristiche come scimmia.

Mordenheim, Victor

0° Livello Umano, Legale Malvagio

Classe Armatura	10 o armatura	For	10
Movimento	12	Des	17
Livello/Dadi-Vita	0	Cos	9
Punti Ferita	55	Int	18
THAC0	20	Sag	7
N° di Attacchi	1	Car	12
Danni per Attacco	dipende dall'arma		
Attacchi Speciali	Nessuno		
Difese Speciali	Vedi sotto		
Resist. alla Magia	Nessuna		

Mordenheim ha 34 anni ed è uno scienziato e un chirurgo. È alto 180 cm e ha un fisico virile, anche se non atletico. I tratti del suo viso sono intelligenti e pronunciati fanno pensare ad un passato aristocratico. (Suo padre era un nobile con grandi proprietà.) Anche se il suo viso è ancora relativamente giovane, una intensa ossessione per il suo lavoro ha fatto ingrigire prematuramente i suoi capelli; rimangono solo poche striature del castano originale. Una dieta povera e monotona ed uno stile di vita da recluso hanno lasciato la sua pelle pallida e anemica. I suoi occhi blu sono stanchi e opachi; raramente sbatte le palpebre e ha lo sguardo di una persona preoccupata da cose che non sono quelle che vede davanti a se.

Ha i segni della tensione. I suoi muscoli facciali sono tirati e, qualche volta, hanno delle contrazioni involontarie; le sue labbra non si rilassano mai in un sorriso. I tendini sul dorso delle mani sono tesi e sollevati. La pelle, secca e sottile, sulle nocche è bianca come le ossa che copre. Piega le dita quando è ansioso o agitato. È un uomo sulle spine e si vede. Ma, quando la sua agitazione cresce e sembra esplodere, la rabbia che ci si aspetta non arriva. Per un momento sembra tremare, poi la sua fragile compostezza ritorna.

Mordenheim ha una cicatrice visibile e due piccole deformità. A 5 anni una caduta da un albero gli ha provocato una cicatrice che è ancora appena visibile sulla fronte. Il lobo dell'orecchio sinistro lo perse in un'altro incidente quando era bambino. A 10 anni, aveva tentato di eseguire una semplice esplorazione chirurgica sul mastino preferito di suo padre. Il cane, che non era perfettamente drogato dalla ciotola di vino che il giovane Victor gli aveva fatto bere, si rivoltò nel momento in cui la sua pelle veniva tagliata. Il padre di Victor rifiutò di permettere che il lobo venisse riattaccato. Anzi, ordinò al medico di famiglia di rimuoverlo completamente per dare una lezione al piccolo chirurgo. A 23 anni, un'altro incidente gli portò via la punta dell'anulare sinistro. Se lo tagliò da solo mentre usava una sega chirurgica, un errore che si rimprovera ancora.

Il Dr. Mordenheim indossa solo dei vestiti di lana marrone semplici e pratici, e non usa mai nessuno degli ornamenti che quelli della sua classe sociale si possono permettere. Nel suo laboratorio indossa un camice chirurgico per proteggere i vestiti dal sangue e da altri

fluidi. Non indossa nessun gioiello, tranne un anello con lo stemma di famiglia e un orologio da taschino con catena che gli è stato donato da sua moglie

Background: Mordenheim è il "Dottor Frankenstein" di Ravenloft, ed è basato liberamente sul personaggio del classico della letteratura gotica di Mary Shelley. È uno scienziato ed un chirurgo di grandi capacità, ossessionato dalla ricerca della conoscenza da quando era giovane. Gli altri ragazzi giocavano e si innamoravano; lui studiava la scienza, sia moderna che arcana. Disdegnava la magia perché la considerava "una diversione dalla Verità".

A 21 anni Mordenheim sposò Elise Von Brandthofen, sorprendendo la sua famiglia e i suoi pochi amici. Se non fosse stato per la perseveranza di Elise, non l'avrebbe mai incontrata e tanto meno sposata. Lei era una giovane donna, dall'intelligenza non comune, che condivideva il suo interesse (ma la sua passione) per la Chimica. Non poteva dargli dei figli perché era sterile.

Solo pochi mesi dopo aver sposato Elise, Victor iniziò le sue ricerche sulla resurrezione o, più precisamente, sulla creazione della vita umana. Tredici anni più tardi, riuscì nel suo intento e creò un mostro. I brani del suo diario che riportiamo raccontano la storia dal suo punto di vista. Come la maggior parte dei racconti di un'uomo così ossessionato, è un resoconto che non manca di interesse.

Mordenheim scoprì virtualmente tutto quello che gli era necessario. Nella notte fatale, aveva preparato veramente ogni cellula del corpo che aveva costruito ad essere rianimata. Ma la vera scintilla, la vera meraviglia, non era sua. Si era interessato al lavoro degli dei e gli dei si interessarono di lui.

Mordenheim non adorava e non credeva in un potere superiore a quello umano. Era un ateo convinto che accettava solo quello che poteva essere provato. Non credeva nel male e non credeva nel bene. Se adorava qualche cosa, adorava la conoscenza, in particolare la propria. Non si può dire che adorasse la saggezza.

In un altro momento, in un altro luogo, gli dei avrebbero potuto tollerare una tale blasfemia. Come era loro abitudine, avrebbero potuto proteggere l'uomo dalla sua ignoranza. Ma Mordenheim era diventato un'affronto alla loro sensibilità. Il suo desiderio di creare la vita era tanto ardente e la negazione della loro esistenza così forte che gli dei decisero di soddisfare il suo desiderio. Posero in quel folle cadavere un'anima inquieta e contorta, ricca di intenti malvagi. Poi recisero ogni legame con il fato del chirurgo e il suo oscuro gioco di creatore iniziò ad andare alla deriva.

Alla fine, tutte le anime finiscono sotto il controllo di un potere superiore. Anche Mordenheim e il suo mostro furono reclamati. Nella notte in cui il mostro fece il suo primo respiro, le dita delle Nebbie di Ravenloft iniziarono a fremere. Nei mesi che seguirono, penetrarono nel suolo intorno al castello di Mordenheim fino a che, alla fine, non si alzarono dalla terra e lo circondarono in un abbraccio mortale. Quando tutte le speranze di redenzione andarono perse, lo presero dal reame in cui si trovava e insieme al suo

castello e a tutti gli attori di quella trama mortale. Oggi, condividono un dominio a Ravenloft.

Situazione Attuale: Per gli abitanti del luogo, il Dottor Mordenheim è un pazzo malvagio che conduce dei blasfemi esperimenti in un castello sul mare. Hanno paura di lui e gli attribuiscono poteri che non possiede. Gli attribuiscono anche un crimine che non ha commesso: è vero che ruba nei cimiteri e frequenta gli ospizi cercando cadaveri recenti di donne. Probabilmente ha anche accelerato la morte di qualche malato usando del veleno indolore che non lascia tracce. Però, non ha mai rapito persone ancora vive. La maggior parte della popolazione, e Mordenheim stesso, non sa che questa è opera della "creatura della sua mente", il mostro chiamato "Adam". (Vedi "Mostro di Mordenheim" per i dettagli.)

I giorni e molte delle notti di Mordenheim sono ancora dedicate alla scienza. Ma adesso non cerca più di far rivivere i morti, cerca di ricostruire i vivi. Elise, quello che rimane ancora di lei, respira nel suo laboratorio. (Sarebbe un'ironia chiamarla "vita".) Costretto dai rimorsi e da quella che deve essere la vera follia, Mordenheim ha intenzione di darle un corpo veramente perfetto. Lei è rinvenuta solo due volte da quel fatale incontro con Adam. (Vedi i brani riportati.) In quei brevi momenti, ha chiesto della sua figlia adottiva, Eva, ed ha pregato Victor di liberarla dal tormento. Il suo cuore continua a battere, ma senza il suo consenso. Vive solo grazie alle macchine di Mordenheim e, anche se lui potesse fare brillare ancora una volta la vita nei suoi occhi, si può dubitare che vedrebbe la sua Elise dietro a essi. I suoi occhi vedrebbero una creatura più orribile di quello che è diventato il suo primo esperimento. Ma Victor non vuole capirlo, come non vuole capire che i suoi esperimenti sono destinati a fallire.

Senza l'intervento degli dei, che lo hanno abbandonato, Victor non può far vivere quello che è senza vita. Forse, qualche parte di lui lo capisce. Nella sua ricerca senza fine delle parti perfette, nella sua attesa infinita del momento perfetto, riesce a negare la verità: che il suo lavoro è un fallimento, che Elise è persa per sempre e che lui è il suo assassino quanto chi l'ha colpita.

Combattimento: Verosimilmente, il Dottor Mordenheim non inizierà mai un combattimento. È un chirurgo e non ha nessuna abilità nell'uso delle armi. Però, il suo legame con il mostro gli ha dato una strana capacità difensiva. Lui non può morire se il mostro non muore prima. Ha i pf del mostro e il suo corpo si rigenererà dal più piccolo pezzo di carne. Il dolore dalle ferite verrà sentito dal mostro. Se il corpo di Mordenheim viene completamente disintegrato, il suo spirito cercherà il corpo appena morto di un altro maschio umano. Entro una settimana, il nuovo corpo cambierà fino ad apparire simile al vecchio corpo del Dottor Mordenheim.

Dal Diario di Victor Mordenheim . . .

19 Novembre '02. - L'ho raggiunto la scorsa notte - il segreto di tutti i segreti - come restituire la vita ad un fragile involucro e farlo respirare e camminare tra di noi. Però la visione era oscura. Ho visto il suo cuore, ma non so come farlo battere.

31 Gennaio '06. - La visione mi perseguita ancora. Nelle poche ore di sonno che mi concedo ogni notte, viene da me e mi implora di sollevare il velo che la circonda, un sudario che la cinge come una madre pazza che tenta di proteggere suo figlio dal destino. La visione rimane con me anche nelle ore di veglia. So che devo lasciare tutti gli altri pensieri da parte e svelare questo segreto. È il mio compito, la mia missione, perché solo io ho l'abilità e l'intelletto per fare questo dono, il più grande, all'umanità.

12 Marzo '10 - Elise, la mia cara moglie è andata via. L'ho mandata a stare dai suoi cugini a Furchtenberg, a dispetto delle sue proteste. È la cosa migliore. Niente e nessuno mi può distrarre. Ad ogni giorno di lavoro mi avvicino alla soluzione; ad ogni notte vado ancora più vicino. Non devo fallire adesso. Una tempesta si sta avvicinando, una tempesta grande e scura. Devo essere pronto ad accoglierla.

6 Novembre '15 - Per 13 anni ho lavorato devotamente ed instancabilmente. Ho eseguito un migliaio di esperimenti (dissezioni, iniezioni e vivisezioni) prima con topi, poi con conigli, cani ed infine con uomini. Adesso, alla fine, ho la risposta. Solo io ho compreso completamente le complesse alterazioni elettrochimiche che avvengono nelle più piccole parti di una cellula. Io ho la conoscenza! Io solo conosco il segreto per preparare queste alterazioni in una singola cellula della carne di un cadavere. Io solo posso dare la proverbiale "scintilla vitale" a quel tessuto molle e livido, una scintilla che si spanderà di cellula in cellula come un incendio che dilaghi attraverso una pianura arsa dal sole.

Stanotte, all'apice della tempesta, quando sarà il momento giusto e il corpo sarà pronto, farò proprio questo. Creerò la vita. Lui è formato dalle parti migliori. Le sue braccia sono più forti delle braccia di Ercole, le sue gambe sono più veloci delle gambe di Mercurio. Il suo viso, grottesco per alcuni, è per me più bello del viso di Apollo. Lo chiamerò Adam. È il mio capolavoro, la mia creazione, il mio figlio maschio. Possono avvenire solo delle meraviglie nei giorni a venire.

13 Novembre '15 - Come sospettavo, la sua mente è una lavagna bianca, mia per essere modellata, come un padre forma la mente di suo figlio. Ho voluto condividere la gioia con la mia cara Elise, per rendere il mio bambino, il figlio della mia mente, anche suo. L'ho mandata a chiamare e lei è ritornata. È chiaro che Adam la adora. Ma lei ha paura di lui. Dice che rimane solo "per proteggere l'uomo che una volta conosceva". Sono migliore dell'uomo che conosceva! Lei si aggira come una pazza, torcendosi le mani e implorandomi di distruggerlo. Volevo mandarla via da qui, perché il suo viso non è più così dolce per me, ma con il tempo, perderà la sua insana paura e gioirà per i progressi di Adam come faccio io. Per tranquillizzarla, lo tengo

chiuso nelle stanze della torre più vicine al mio laboratorio.

17 Febbraio '16 - E' andato oltre ogni aspettativa. In poche settimane non è più un sempliciotto. Adesso ha raggiunto un livello di conoscenza che alcuni uomini non raggiungono mai. La sua personalità sta iniziando a definirsi; ha una sua volontà. I suoi progressi intellettuali hanno superato di molto la sua maturazione sociale. Apparentemente non ha nessun senso di moralità. Elise dice che è malvagio, ma questo non ha senso. E' semplicemente impaurita perché le è apparso davanti improvvisamente una notte, osservandola innocentemente attraverso le tende del letto. La sola conoscenza non è male. E' solo questo, conoscenza senza esperienza di etichetta e necessità di rapporti sociali.

28 Febbraio '17 - Lui è ancora il bambino che dovrebbe essere - geniale quanto lo è lui - ma qualche cosa è cambiato. A volte, quando lo guardo, immagino che sia un uomo più vecchio di me. E' come se un'anima estranea abitasse nel corpo della mia creatura. Devo accantonare le mie emozioni per affrontare il vero problema: la sua immaturità.

12 Marzo '17 - Non potendo portarlo nel mondo, ho portato il mondo da lui. Ho trovato una compagna di giochi per Adam. E' perfetta, una trovatella di 7 anni, senza famiglia tranne la nostra. Si trovava in un vicolo del villaggio, sull'orlo della morte, e io l'ho salvata. Elise l'ha accudita e rimessa in salute. Che trasformazione! Chi poteva immaginare che sotto quel mucchietto di sporczia si nascondeva un angelo - una dolcezza vivente, con scintillanti capelli biondi e con degli occhi scuri e brillanti che possono sciogliere il cuore più freddo. Come può aiutarmi a ispirare un po' di virtù dentro Adam? Elisa mi ha pregato di non presentargliela, dicendo che è pericoloso. Ha minacciato di lasciarmi se lo faccio ma so che non lo farà. Naturalmente prenderò le opportune precauzioni e non li lascerò mai senza controllo. Li osserverò cautamente e vedrò i progressi di Adam. Ho chiamato la bambina Eva

2 Aprile '17 - Il tempo è strano. Per due giorni, il castello è stato avvolto da una cappa di nebbia. Di giorno, la luce è strana, grigia. La notte è più scura del solito. Ieri sera, mentre camminavo fuori, non riuscivo a vedere niente oltre alla punta delle mie dita. Tutto intorno si sentiva il suono dell'acqua che cadeva dagli alberi. Oggi le nebbie sono meno dense. Forse domani non ci saranno più. Sembrano influire su Adam. E' agitato e posso sentirlo camminare nella sua stanza.

4 Aprile '17 - L'inferno è sceso su di noi. La scorsa notte mi sono svegliato sentendo delle grida. Venivano dalla camera di Eva e echeggiavano attraverso i vasti saloni che la separavano dalla nostra camera. Corsi lì e trovai Elise accasciata a fianco del letto vuoto, il suo corpo spezzato e piegato. Il suo viso era teso dal dolore e i suoi grandi occhi erano fissi sull'angolo della stanza. Eva era scomparsa. Quando vidi Adam, i suoi occhi erano pieni di una furia selvaggia. Uscì dall'ombra e teneva in mano un piccolo pezzo di stoffa - un pezzo di lino bianco con dei fiocchi rossi. Era il laccio della camicia da notte di Eva. Gli saltai addosso.

Invece di incontrare il suo corpo massiccio e duro, sentii solo il vuoto e le mie mani colpirono solo le ombre, prima che mi gettasse a terra. Lo vidi tuffarsi dalla finestra aperta a tre piani dal terreno. Rimasi nella stanza ed osservai, meravigliato, la sua forma scomparire nella nebbia.

9 Aprile '17 - Non ho dormito per giorni. Oggi, Elise si è svegliata brevemente e ha chiesto di Eva. Le ho dato dei sedativi in modo che non capisca le proprie condizioni.

27 Aprile '17 - Oggi devo rimuovere un'altra parte per salvare il tutto. E' rimasto poco della mia cara Elise, che vive sotto le mie cure costanti. Non sono uscito dal castello per settimane. Non so che cosa è stato di Eva; la verità è troppo orribile da contemplare. Adam se ne è andato per sempre, di questo sono sicuro. Non mi interessa che cosa sarà di lui. Un'altro scopo mi guida adesso. Elise deve essere guarita.

La veglia sembra aver influenzato la mia vista. All'esterno, il paesaggio sembra strano e confuso. Oggi devo uscire per iniziare la mia ricerca. Solo la perfezione sarà sufficiente. Sarà l'ultima costruzione di questo architetto della carne. Ma non riposerò fino a che non sarà terminata e non avrò espiato per l'inferno che le ho procurato.

Mostro di Mordenheim, "Adam"

Lord di Lamordia, Caotico Malvagio

Classe Armatura	10 o armatura	For	20
Movimento	15	Des	17
Livello/Dadi-Vita	12	Cos	20
Punti Ferita	55	Int	16
THACO	9(6 con un arma)	Sag	12
N° di Attacchi	2	Car	2
Danni per Attacco	2-16 (+8 con un arma)		
Attacchi Speciali	Nessuno		
Difese Speciali	Armi magiche +1 per colpire		
Resist. alla Magia	25%		

Adam, il mostro, è un mosaico formato da pezzi di differenti corpi umani. Ogni parte è perfetta, ma l'insieme è grottesco. Delle grandi cicatrici in rilievo si incrociano su tutto il corpo e il viso come le linee di un puzzle contorto. È un uomo enorme e tremendamente forte alto più di 210 cm.

La pelle di Adam è grigia e pallida, troppo sottile per nascondere il movimento dei muscoli e delle arterie sottostanti. Agli angoli della sua bocca e dei suoi occhi, la pelle è bluastrea e raggrinzita. I suoi capelli sono corvini e scendono liberamente sulle spalle. Le sue labbra striate di nero circondano i denti bianchi e perfetti. I suoi occhi blu sono acquosi e sembrano troppo piccoli per le orbite. Le palpebre li coprono a fatica e gli occhi non sembrano inseriti saldamente.

Background: Il Dottor Mordenheim ha creato Adam. Per gli orribili dettagli, consulta l'estratto del diario del dottore e il "background" di Victor Mordenheim. La notte in cui Adam fuggì nella nebbia, dopo aver fatto a pezzi la moglie di Mordenheim e fatto sparire la giovane Eva, la terra lo accolse e diventò il vero lord di Lamordia.

Situazione Attuale: Adam controlla i confini ed è il personaggio più potente del suo dominio. Però non è il capo politico di Lamordia. In apparenza, è un membro dell'aristocrazia locale, il Barone Von Aubrecker, a governare. Il barone e i nativi credono di vivere in una terra la cui storia risale agli inizi del tempo. Forse è così, ma fino a che Adam e il Dottor Mordenheim non sono diventati parte di Ravenloft, Lamordia non esisteva nel semipiano.

Il mostro vive isolato. Normalmente dimora in una caverna sull'Isola dell'Agonia (Isle of Agony). È immune al freddo e ha bisogno di poco cibo e acqua per nutrirsi. Li può vivere libero e selvaggio come un animale. Ma non vuole essere un animale, vuole essere umano. È amareggiato e frustrato, e quando la frustrazione cresce, si fa strada il male e la violenza.

Adam disprezza il Dottor Mordenheim, ma non può permettersi di ferirlo. La terra li ha legati insieme nel corpo e nello spirito. Il mostro sente il dolore fisico del dottore, mentre il dottore condivide l'eterna angoscia del mostro.

Combattimento: Come lord di Lamordia, Adam ha ricevuto molti poteri dalla terra. È immune al freddo e all'elettricità naturali, e subisce metà dei danni da attacchi magici di questo tipo. Gli altri incantesimi che provocano danno lo feriscono normalmente. Gli

incantesimi che non provocano un danno immediato vengono assorbiti; può usare la loro energia per rigenerare un pf per livello dell'incantesimo. Inoltre, Adam è immune alle armi normali e agli attacchi fisici. Solo le armi magiche possono ferirlo.

Il mostro non assomiglia ad un golem di carne ne a uno stupido barcollante con dei bulloni al collo. È estremamente agile, veloce e intelligente. Sa avvantaggiarsi in maniera superba del terreno. È una creatura abituata a vivere ai bordi del mondo dell'uomo, e si ritirerà volontariamente se si trova in pericolo, permettendo alla terra e alle ombre di nascondere. Il tempo è dalla parte di Adam; lui può sempre tornare per combattere un'altro giorno.

Il mostro preferisce la guerriglia a un assalto frontale. Ha le seguenti abilità dei ladri (Ladro):

Muoversi Silenz.	80%
Nascond. nelle Ombre	80%
Sentire Rumori	80%
Scalare Pareti	80%

Mentre si muove silenziosamente, la sua velocità è dimezzata, non ridotta ad un terzo. Se ha assorbito un incantesimo può fingere di averne subito gli effetti per poter fuggire o per attaccare di sorpresa. Ha il 50% di possibilità di capire quale incantesimo è stato usato contro di lui.

Adam è strettamente legato al suo creatore, il Dottor Mordeheim. Può sentire il dolore che viene inflitto sul dottore, ma questo non influenza la sua capacità di combattere e di muoversi.

Petrovna, Yagno

Lord di G'Henna

11° Priest, Legale Malvagio

Classe Armatura	10 o armatura	For	13
Movimento	12	Des	11
Livello/Dadi-Vita	11	Cos	14
Punti Ferita	45	Int	12
THACO	20	Wi	15
N° di Attacchi	1	Car	18
Danni per Attacco	dipende dall'arma		
Attacchi Speciali	Tocco velenoso		
Difese Speciali	vedi sotto		
Resist. alla Magia	Nessuna		

Yagno ha un viso pallido, lungo e stretto con dei tratti che sono più simili alle sottili linee di una escrescenza tridimensionale. I suoi occhi, normalmente sono socchiusi e sono rosa perché iniettati di sangue. Le sue labbra sottili si tendono in una smorfia larga e piatta.

Yagno indossa sempre abiti religiosi, dei quali vi sono molti differenti tipi. Normalmente indossa una tonaca di seta rossa o arancione, come gli altri preti a G'Henna. Un cappuccio aderente permette di vedere solo il suo viso. In cima al cappuccio, indossa una cappa con delle strane pieghe rigide. Una corda intrecciata con delle perle passa sulla spalla sinistra e corre sotto la spalla destra come una fascia. Le perle più piccole sono denti umani.

Background: La famiglia Petrovna viveva a Barovia quando divenne parte del semipiano di Ravenloft. Alcuni di loro sono sepolti dentro Castel Ravenloft. Gli altri si adattarono a sopravvivere sulle montagne per alcune generazioni, lontano da quel castello malvagio. L'isolamento portò a matrimoni tra consanguinei.

Yagno nacque nel 674. Anche da bambino la sua famiglia lo descriveva come "sbagliato". I suoi fratelli lo umiliavano e lo picchiavano. Solo o nascosto in un angolo, Yagno balbettava di gente immaginaria e di bestie che lo terrorizzavano. A 22 anni, costruì un altare in una grotta ed iniziò a sacrificare animali. A 27 anni, tentò di sacrificare il figlio appena nato di sua sorella. La famiglia Petrovna lo cacciò dentro le Nebbie. Ravenloft diede il benvenuto a Yagno e creò per lui una terra dove poteva continuare a fare quello che faceva a Barovia: adorare un falso dio di sua creazione.

Situazione Attuale: Yagno crede di comunicare con una potente creatura di nome Zhakata. Il suo intero dominio è costruito intorno all'adorazione di questo falso dio.

Combattimento: Yagno è un prete dell'11° livello di Zhakata ed un maestro dell'uso del Pugnale. Le sue sfere sono *Totale*, *Charme*, *Combattimento*, *Elementale*, *Guarigione* (solo la versione inversa degli incantesimi), *Convocazione*. Ha una speciale abilità che gli permette di cambiare un umanoide in un mongrelman (vedi il *Monstruous Compendium 2*). Può farlo tre volte al giorno, facendo semplicemente passare le sue dita sulle loro tempie e sui loro toraci. Non c'è nessun TS. Yagno può invertire il processo in qualsiasi momento toccando ancora le vittime con le dita, ma non lo fa mai. Il solo modo per farli ritornare normali è di usare un incantesimo *Metamorfosi di Massa* o rimuovendo la maledizione durante una tempesta di vento. Fino ad oggi, ha trasformato solo i nativi di Ravenloft in questo modo; si sospetta che non possa trasformare i visitatori che provengono da altri reami con successo.

La voce di Yagno è charmata. Quando parla, chiunque ascolti per più di 10 minuti deve fare un TS contro Incantesimi o diventare leale a lui e a Zhakata. Ad ogni giorno completo che trascorre è permesso un altro TS per spezzare l'incantesimo. Lo charme aiuta Yagno ad assicurare la lealtà dei suoi seguaci.

Renier, Jaqueline

Lord di Richemulot

Topo mannaro, Caotico Malvagio

Classe Armatura	10 (6 come Ratto)	For	11
Movimento	12	Des	16
Livello/Dadi-Vita	3+1	Cos	15
Punti Ferita	16	Int	15
THACO	17	Sag	9
N° di Attacchi	1	Car	17
Danni per Attacco	dipende dall'arma		
Attacchi Speciali	Sorpresa		
Difese Speciali	Armi magiche +1 o d'argento per colpire		
Resist. alla Magia	Nessuna		

Jaqueline è un topo mannaro, bellissima e sinistra in forma umana, con solo le caratteristiche di un ratto appena accennate. I suoi capelli sono neri e lisci, i suoi occhi verdi sono punteggiati d'oro. Normalmente veste semplicemente, evitando stravaganze.

Background: Jaqueline era una giovane ragazza quando la sua famiglia scoprì un portale che conduceva dentro Ravenloft. Un gruppo di guerrieri e di cani li stava inseguendo nei cunicoli sotto la città. Disperata, la famiglia fuggì nella parte più profonda del labirinto, nelle catacombe proibite e inesplorate. L'abbaiare dei cani e le grida degli inseguitori echeggiavano attraverso il labirinto. Alla fine, i Renier erano in trappola. Davanti a loro stava la morte certa, portata da una spada lucente; dietro c'era uno strano portale pieno di Nebbie. Scelsero le Nebbie.

La famiglia entrò a Ravenloft ai confini di Falkovnia. Subito, si stabilirono nei cunicoli sotto la città di Silbervas. Molti anni più tardi, Drakov si stancò degli omicidi e dei furti dei topi mannari. Inviò una enorme spedizione che sterminasse ogni creatura o uomo che trovasse nei cunicoli. Alcuni topi mannari fuggirono nella campagna; i Renier erano tra loro. Drakov aveva previsto la fuga e i suoi cavalieri erano pronti. I Renier entrarono nelle Nebbie con gli inseguitori a pochi passi.

Le nebbie crearono nuove terre per lei e la sua famiglia. Claude, il nonno di Jaqueline, diventò il lord di Richemulot. La famiglia trovò la terra di suo gradimento: era completa di città e di gallerie. Jaqueline era una stella brillante ma oscura, a cui il malvagio nonno aveva insegnato bene: nel 726 lo uccise e prese il controllo del dominio. Da allora, la popolazione è aumentata con l'arrivo di rifugiati da altre terre.

Situazione Attuale: Jaqueline è una spregevole dominatrice e manipolatrice. Le piace la sua forma animale. Come i ratti, anche Jaqueline quando è la stagione diventa coraggiosa. A Ravenloft, la sua maledizione è di tornare alla forma semiumana quando si trova di fronte a qualcuno che ama. Normalmente questo non la influenza; i topi mannari, normalmente, non si innamorano e non si sposano. Ma, parte della maledizione di Jaqueline è di essersi innamorata. È innamorata di un umano di nome Henri DuBois. Dal suo ultimo tentativo di farne un suo schiavo topo mannaro, non si sa dove si trovi.

Combattimento: Jaqueline gode di tutti i normali poteri di un topo mannaro, e può trasformarsi in nebbia puzzolente quando lo desidera. Lei e la sua famiglia non puzzano di fogna quando sono in forma umana. Se viene ferita a morte, si trasforma in nebbia e scappa. Jaqueline riguadagna un pf al giorno in forma gassosa e rimarrà in tale stato fino a che i suoi pf torneranno sopra lo zero.

Jacqueline può arrampicarsi su ogni superficie, incluso il vetro, e può appendersi al soffitto qualunque. Quando non è in forma umana, con il tempo può farsi strada attraverso quasi ogni materiale rosicchiandolo. Chiunque sia ferito da lei ha il decuplo di possibilità (10% per pf di danno) di diventare un topo mannaro sotto il suo controllo.

Timothy, Alfred

Lord di Verbrek

Lupo Mannaro e 6° Livello Priest, Legale

Malvagio

Classe Armatura	10(5)	For	10(16)
Movimento	12(15)	Des	12(15)
Livello/Dadi-Vita	6	Cos	14(18)
Punti Ferita	35	Int	12
THACO	18(15)	Sag	18
N° di Attacchi	1	Car	14
Danni per Attacco	2-8 (2d4)		
Attacchi Speciali	Sorpresa		
Difese Speciali	Armi magiche +1 o d'argento per colpire		
Resist. alla Magia	25%		

In forma umana, Timothy è un giovanotto dall'aspetto un po' fragile, ma l'apparenza inganna. Per essere un Lupo Mannaro, Timothy non è debole. In ogni forma indossa una piccola collana d'oro con un pendente a forma di luna crescente.

Background: Alfred è il figlio di Nathan Timothy, lord di Arkandale e mercante fluviale. Alfred credeva che suo padre fosse troppo tollerante con gli umani ed era geloso del suo potere. Lord Nathan pagò per la sua scarsa attenzione. Alfred lasciò Arkandale quando era un giovane uomo. Per un po' vagò attraverso Ravenloft come aveva fatto suo padre prima di lui, cercando il proprio destino.

Una sera, dopo aver ucciso pecore per molte ore, la sua vita cambiò. Sazio ed insonnolito, Alfred fu catturato facilmente da contadini superstiziosi. La gente pensava di bruciarlo vivo, quando una banda di gitani entrò in scena. I gitani comprarono Alfred. La veggente che li guidava si accordò con lui: lo avrebbero liberato se avesse accettato di garantire un passaggio sicuro a tutti i gitani che poteva incontrare durante la sua vita. Lui accettò. La veggente aveva visto il suo futuro e lo conosceva bene. Quando Timothy decise di tentare il fato, e cercò di attaccarla, si trovò circondato dalle Nebbie di Ravenloft e divenne il lord di Verbrek.

Situazione Attuale: Alfred disprezza la sua forma umana e crede che la sua natura bestiale sia divina. È l'alto sacerdote del dio lupo. Ispirato inizialmente dai

racconti nei villaggi di Arkandale, Alfred cominciò a credere che poteva parlare al dio lupo. Quando Verbrek si aprì, il suo sogno diventò realtà.

Alfred odia tutte le creature intelligenti eccetto i Lupo Mannaro e i Lupi Neri, perché sono blasfeme per il credo del dio lupo. Tollera solo i gitani: perché è in debito con loro e perché li teme.

Combattimento: Alfred ha tutte le normali capacità di un Lupo Mannaro, con le seguenti eccezioni. Ha il 25% di resistenza alla magia. È un sacerdote del 6° livello del dio lupo. Le sue sfere sono Totale, Animale, Charme, Divinazione, Vegetale e Convocazione e ha un accesso completo a tutte. A causa della sua grande saggezza (Sag) ogni giorno può lanciare 5 incantesimi del 1° livello, 5 del 2° livello e 3 del 3° livello. Gli incantesimi di Timothy sono soggetti ai cambiamenti descritti nel capitolo IX. In apparenza, è il dio lupo a fornire i suoi incantesimi e non i poteri oscuri di Ravenloft. (Se Ravenloft fornisce i suoi incantesimi, questi, probabilmente, funzionerebbero senza penalità.)

Quando la luna è alta, Alfred può usare ogni ombra oscura come un *Porta Dimensionale* verso qualsiasi ombra proiettata dalla luna nel raggio di funzionamento dell'incantesimo. Questa è una abilità garantita da Ravenloft e non cambia il numero di incantesimi che può usare ogni giorno.

Timoty Nathan

Lord di Arkandale

Lupo Mannaro, Caotico Malvagio

Classe Armatura	10 (5)	For	15(18/25)
Movimento	12 (15)	Des	13(17)
Livello/Dadi-Vita	5+4	Cos	13(19)
Punti Ferita	40	Int	16
THACO	15	Sag	12
N° di Attacchi	1	Car	12
Danni per Attacco	2-8 (2d4) o dipende dall'arma		
Attacchi Speciali	Sorpresa		
Difese Speciali	Armi magiche +1 per colpire		
Resist. alla Magia	Nessuna		

Nathan ha dei capelli neri ricci, barba e baffi e il sorriso sinistro di un predatore. È di mezza età e ha una statura e un fisico normali. Come Lupo Mannaro, può assumere la forma di un uomo, di un uomo-lupo o di un Lupo Nero. I numeri tra parentesi si riferiscono alla sua forma di uomo-lupo.

Raramente indossa vestiti eleganti, perché preferisce gli abiti da marinaio o da capitano di nave fluviale. Le sue mani sono callose e la sua faccia è scura a causa delle ore di lavoro al sole. Porta sempre una pugnale con sè, ma lo usa più come attrezzo che come arma.

Background: Nathan Timothy è il figlio di Eowin Timothy, un potente Lupo Mannaro che vive ancora a Mordent. Quando era un giovane uomo, Nathan aveva un terribile desiderio di viaggiare, di tenersi in

movimento, come se credesse che viaggiando da una terra all'altra avrebbe trovato qualche modo di scappare dal semipiano. Lasciò una scia di cadaveri sulla sua strada. Parecchi anni dopo, senza altri posti da esplorare e da devastare, entrò nelle Nebbie di Ravenloft. Arkandale si formò e lui ne diventò il lord.

Situazione Attuale: Nathan è tortuoso, astuto e senza cuore. Incapace di lasciare Arkandale, deve soddisfare il suo desiderio di viaggiare navigando su e giù per il Musarde. (Infatti, è difficile che lasci il fiume stesso; vedi "Combattimento" più sotto.) Per sua volontà, nessuna altra barca è sicura sul fiume. I Lupo Mannaro attaccano tutte le altre. Questo permette a Nathan di chiedere un lauto compenso per trasportare merci attraverso Arkandale.

Combattimento: Nathan ha le normali capacità di combattimento di un Lupo Mannaro, con le seguenti eccezioni. Solo le armi magiche possono ferirlo, quale che sia sua forma. L'argento non ha effetto. Quando viene ferito, può rigenerare 3 pf per round. Non può rigenerare ferite provocate dal veleno e dall'acido, ma ha un bonus di +1 al suo TS contro Veleno a causa dell'alta Costituzione. Può rigenerare i pf anche se li ha persi tutti, come un troll, e quindi è veramente difficile da uccidere.

Ravenloft ha dato a Nathan un grande potere, ma lo ha anche maledetto. Deve passare la maggior parte della sua vita sull'acqua, confinato dentro i confini del suo dominio. Nelle foreste, i carnivori vivono l'emozione della caccia e Nathan può sentirne gli ululati di eccitazione. Si sente attirato visceralmente, ma non può lasciare la sua prigione d'acqua. Ogni ora che non passa sull'acqua, perde un pf. Quando il totale scende a zero, non muore, ma giace in agonia fino a che qualcuno non lo porta al Musarde o ad uno dei suoi affluenti. Una volta è rimasto a giacere indifeso per un mese prima che un servo lo trovasse.

Ubel, Ratik

Revenant 9° Livello Ladro, Neutrale Puro

Classe Armatura	10 o armatura	For	17
Movimento	9	Des	11
Livello/Dadi-Vita	9	Cos	18
Punti Ferita	52	Int	14
THACO	13	Sag	6
N° di Attacchi	1	Car	1
Danni per Attacco	2-16 (2d8) o dipende dall'arma		
Attacchi Speciali	Sguardo paralizzante		
Difese Speciali	Vedi Sotto		
Resist. alla Magia	Nessuna		

Ratik è un revenant, la vittima di un assassinio che è risorta dalla tomba come uno spirito vendicativo che cerca di distruggere il suo assassino. Come gli altri revenant descritti nel *Monstruous Compendium FORGOTTEN REALMS™ Appendix*, Ratik è una creatura non-morta che appare come la versione spettrale del suo corpo dopo che ha sofferto alcune delle devastazioni della morte.

Ratik è un uomo sottile che si muove elegantemente e mostra solo dei lievi cenni di decomposizione; da una certa distanza sembra normale. Da vicino, un osservatore può vedere che la sua pelle è pallida in maniera anormale e quasi trasparente. La sua carne è fredda e viscida. Gli occhi sono incavati, con palpebre appesantite e senza intelligenza. La maggior parte dei capelli sono caduti; quelli che rimangono sono bianchi. Ha un'aura di tristezza, rabbia e determinazione.

Ratik indossa abiti neri e larghi. Il suo cappuccio nero può essere sollevato e chiuso per nascondere il suo viso.

Background: Ratik era un abile ladro (Ladro) che lavorava a Il Aluk, la più grande città di Ravenloft e capitale di Darkon. Aveva molti nemici, e tutti potrebbe averlo ucciso. Fu aggredito nel sonno. L'assassino rimase sconosciuto. Prima di morire, Ratik intravide per un attimo un vestito giallo - forse una sciarpa.

Situazione Attuale: Ratik vaga per Ravenloft cercando il suo assassino. Il vestito giallo è il suo solo indizio. In vita, il suo allineamento era Caotico-Malvagio, ma la morte lo ha forzato in uno stato mentale Neutrale. Molto tempo fa, l'avidità guidava le sue azioni. Adesso, vuole solo vendicare la sua morte. Mostra poche emozioni, a meno che non sappia qualche cosa sulla persona che lo ha ucciso.

Ratik, in alcuni casi, può tralasciare la sua missione ed essere attirato in un altro conflitto, ma cercherà sempre di riprendere la sua missione. Può parlare, ma è riluttante a parlare con i vivi. Ratik crede che saprà riconoscere il suo assassino quando lo (o la) troverà.

Combattimento: Come gli altri Revenant, Ratik non può essere scacciato né fatto risorgere. Normalmente attacca stringendo le sue mani intorno alla gola della vittima. Lo strangolamento provoca 2d8 pf ogni round. Se Ratik fissa gli occhi del suo assassino, questi deve fare un TS contro Incantesimi o

venire paralizzato dal terrore per 2d4 round. (Solo il suo assassino è paralizzato dal suo sguardo.) Se Ratik viene smembrato, le varie parti agiranno indipendentemente, come se fossero guidate dalla sua mente. La sua forza di volontà riunirà delle varie parti del suo corpo. Le armi magiche e l'acido possono fare a pezzi il suo corpo, ma non possono distruggerlo.

Ravenloft ha dato a Ratik poteri molto superiori a quelli dei suoi cugini dei Forgotten Realms. Il suo cadavere non si decompone. Anche se il suo corpo viene bruciato completamente, il suo spirito entrerà nel corpo morto da poco più vicino, che avrà le tutte le sue abilità. Non può essere distrutto fino a che non avrà vendicato il suo omicidio.

Diversamente dalla maggior parte dei revenant, Ratik ha mantenuto tutte le sue vecchie abilità di ladro (Ladro) ed ha i valori di combattimento di un mostro di 8 DV. I punteggi nella tabella precedente riflettono il suo stato attuale di Non-Morto. Le sue abilità di ladro sono le seguenti.

Svuotare Tasche	95%
Scassinare Serrature	45%
Scopr/Rim Trappole	5%
Muoversi Silenz.	80%
Nascond. nelle Ombre	75%
Sentire Rumori	25%
Scalare Pareti	95%
Lettura Linguaggi	0%

Van Richten, Dr. Rudolph

3° Livello Ladro, Legale Buono

Classe Armatura	10 o armatura	For	11
Movimento	12	Des	16
Livello/Dadi-Vita	3	Cos	10
Punti Ferita	11	Int	17
THACO	19	Sag	16
N° di Attacchi	1	Car	13
Danni per Attacco	dipende dall'arma		
Attacchi Speciali	Nessuno		
Difese Speciali	Vedi Sotto		
Resist. alla Magia	Nessuna		

Il Dottor Van Richten è un uomo di mezza età, piccolo e sottile. I suoi corti capelli biondi sono radi ma ben pettinati. È meticoloso e ordinato. Sorride solo con un lato della bocca e normalmente ha una luce di speranza e di vitalità nei suoi occhi.

Background: Van Richten è un dottore che cura senza magia ed è un vero nativo di Darkon. Non è molto abile come chirurgo, mentre fa più affidamento sull'erboristeria. I gitani rapirono suo figlio e lo portarono fuori da Darkon. Van Richten li inseguì, facendo qualsiasi cosa per riavere suo figlio. (Attraversando il confine non si è rivelato nessun "passato reale" a Van Richten. Darkon influenza solo la memoria dei personaggi che sono nati in qualche altro luogo.)

Alla fine, Van Richten trovò il figlio, o quello che rimaneva di lui. I gitani avevano venduto il ragazzo ad un vampiro di Richemulot, che voleva un compagno giovane e puro. Non-Morto da poco, il ragazzo

imploro Van Richten di distruggerlo. Disse a suo padre come fare e Van Richten liberò suo figlio dal tormento.

Situazione Attuale: Dalla distruzione di suo figlio, Van Richten ha cacciato vampiri e altre creature sovranaturali in tutto Ravenloft. Non ha mai tentato di distruggere il lord di un dominio. Quando non insegue attivamente una creatura, lavora nel suo negozio di erborista a Mordentshire.

Il Dottor Van Richten è saggio e ben educato e sa molte cose sui fatti soprannaturali. Non permetterà che un innocente sia ferito, anche se questo significa sacrificare la propria vita. Fortunatamente non ha dovuto affrontare questa decisione fino ad oggi.

Combattimento: Van Richten porta sempre con se un simbolo sacro, una fiala di acqua santa, un piccolo specchio, un a pugnale d'argento e un paletto di legno. Quando caccia qualche preda, porta con se anche altri oggetti appropriati alla situazione. Raramente si affronta un avversario in combattimento, preferisce combattere le creature maligne usando l'astuzia e le loro debolezze.

Con l'esperienza, Van Richten ha imparato a padroneggiare alcune delle abilità dei ladri. Le sue abilità sono di seguito. Il punteggio "Lettura Linguaggi" è molto alto a causa della sua istruzione.

Svuotare Tasche	15%
Scassinare Serrature	40%
Scopr/Rim Trappole	65%
Muoversi Silenz.	10%
Nascond. nelle Ombre	5%
Sentire Rumori	15%
Scalare Pareti	60%
Lettura Linguaggi	70%

Vjorishkova, Natalia

Lupo Mannaro, Caotico Malvagio

Classe Armatura	10 (5)	For	11
Movimento	12(15)	Des	16
Livello/Dadi-Vita	4+3	Cos	10
Punti Ferita	23	Int	17
THACO	17	Sag	16
N° di Attacchi	1	Car	13
Danni per Attacco	2-8 (2d4)		
Attacchi Speciali	Sorpresa		
Difese Speciali	Armi magiche +1 o d'argento per colpire		
Resist. alla Magia	Nessuna		

Natalia è un Lupo Mannaro itinerante. In forma umana, ha i capelli corti e castano scuro, le sopracciglia folte e le labbra rosse e piene. I suoi tratti somatici sono netti e definiti, ma attraenti. Apparentemente ha circa 25 anni.

Indossa vestiti che non le intralciano i movimenti e che può togliere facilmente. Nei boschi selvaggi indossa pochi vestiti o rimane nuda per facilitare le trasformazioni.

Background: Natalia è nata ad Arkandale. Come sua madre e suo padre, lei è una vera Lupo Mannaro. Loro preferivano vivere nell'ombra della società

umana, uccidendo in segreto ed evitando la civilizzazione. Natalia voleva stare alla luce e rivelare il suo potere.

Natalia lasciò la sua famiglia per viaggiare nelle terre di Ravenloft. Era sfacciatamente audace, uccideva quando e dove preferiva, senza badare alle circostanze. Voleva mutarsi in lupo alla piena luce del sole in mezzo ad una strada affollata, catturare il passante più vicino e godersi un sanguinoso banchetto sul marciapiede, affrontando chi la volesse fermare.

Situazione Attuale: Non molto tempo fa, Natalia si è scontrata con il Dottor Van Richten, che è l'ha quasi distrutta. Adesso Natalia è più cauta, ma è ancora più audace di quanto le hanno insegnato i suoi genitori. Nasconde la sua natura bestiale, ma non nasconde i resti delle sue uccisioni. Evita Arkandale e non ha nessun desiderio di ritornare dalla sua famiglia.

Natalia cerca costantemente nuove esperienze e sensazioni, guidata da una intensa e disperata necessità che non comprende. Il sangue e il dolore la eccitano; a volte anche il suo sangue la fa fremere. Come donna umana è misteriosa e sensuale. Facilmente induce degli sciocchi uomini in luoghi isolati, dove può facilmente giocare con loro prima di vibrare il colpo fatale. Ancora più soddisfacente è la seduzione di una vittima intelligente.

Combattimento: Nathalia ha tutte le normali abilità di un Lupo Mannaro. Se si sente inseguita, può creare qualche Lupo Mannaro per farsi aiutare. Diventerà la padrona di queste creature ammalate e queste saranno completamente al suo servizio. Una volta passato il pericolo, le abbandona.

Von Zarovich, Strahd

Lord di Barovia

16° Livello Necromante, Vampiro, Legale Malvagio

Classe Armatura	1 (-1 con cloak)	For	18/76
Movimento	12,18 volando (C)	Des	16
Livello/Dadi-Vita	16/11+1	Cos	17
Punti Ferita	55	Int	18
THACO	11(8 con un arma)	Sag	17
N° di Attacchi	1	Car	16
Danni per Attacco	5-10 (1d6+4) o dipende dall'arma (+6 per For)		
Attacchi Speciali	Risucchio di Energia, incantesimi, guardo charmante		
Difese Speciali	Vedi Sotto		
Resist. alla Magia	15%		

Strahd è un uomo alto 183 cm. Il suo corpo snello è indurito dai lunghi anni di guerra. Il suo viso è scarno e i suoi tratti sono duri e ha gli zigomi pronunciati. I suoi occhi sono scuri e ipnotici, come dei pozzi profondi che riflettono una luce rossa appena percettibile. Quando è eccitato o arrabbiato, i suoi occhi bruciano come tizzoni ardenti. Normalmente la sua pelle è pallida, ma diventa più rosa ogni volta che si nutre e mantiene questo sano colorito per parecchie ore.

Quando è diventato lord di Ravenloft, le orecchie di Strahd si sono appuntite, come quelle di un elfo. La deformità è lieve e può nasconderla facilmente pettinando i capelli in modo da nascondere le punte delle orecchie. Qualche volta mente per spiegare la deformazione e dice di essere un mezzo-elfo.

Le sue dita sono lunghe e sottili, con unghie lunghe ed affilate. Se desidera nascondere le unghie, indossa dei leggeri guanti di pelle. Come molti vampiri, le sue zanne non si vedono, se non vuole farle vedere. Può parlare e anche sbadigliare senza che nessuno noti nulla di strano. Quando è eccitato o attaccato, le sue zanne si allungano fino a protendersi oltre il suo labbro inferiore.

Strahd, di solito, indossa vestiti neri con delle finiture di rosse e bianche. I suoi abiti sono simili a quelli di moda tra gli antichi nobili di Barovia. Indossa un solo gioiello, una grande pietra preziosa rossa su una pesante catena d'oro intorno al suo collo.

Background: Strahd si definisce il "primo vampiro". L'affermazione appare inverosimile, data la diversità e la quantità di tali creature. E' certamente il primo vampiro di Ravenloft. La sua storia inizia molto tempo fa. I dettagli completi sono descritti nel "Libro di Strahd" che appare nel Cap. II°. Qui, faremo solo un sommario della storia.

Quando era un uomo, Strahd era un guerriero buono e giusto. I suoi eserciti unificarono molti paesi. Gli anni di guerra lo cambiarono lentamente. Passata la gioventù, si ritrovò amareggiato a rimuginare sulla sua morte. Si stabilì a Barovia, in un mondo adesso dimenticato, per regnare. Lui e la sua famiglia fecero del castello sul precipizio la loro casa - un castello chiamato Ravenloft. Strahd regnò su Barovia con mano

dura, opprimendo il popolo. Ma non era faceva ancora parte del semipiano di Ravenloft.

Il fratello più giovane di Strahd, Sergei, era fidanzato con Tatyana, una ragazza della valle. Anche Strahd era innamorato della ragazza e non poteva sopportare che fosse di un altro, anche se era suo fratello. I suoi sentimenti erano così intensi che fece un patto con un potere oscuro (Strahd dice con la Morte stessa). Sigillò il suo patto uccidendo suo fratello poche ore prima delle nozze. Strahd divenne un Non-Morto. Per il calendario baroviano, era la primavera del 351.

Tatyana lo respinse e lui la inseguì fino a che la ragazza non cadde dalle mura del castello. Le guardie del castello, saputo quello che era diventato, tentarono di ucciderlo ma fallirono. Era diventato un vampiro. Uccise tutti gli ospiti invitati per il matrimonio e molti degli abitanti del castello.

Non si sa esattamente come e perché Barovia entrò nel semipiano dell'orrore. Se dipenda dal patto di Strahd, dagli assassini sfrenati, o da una maledizione della terra di Barovia. Forse per tutti e tre i motivi. Ma Barovia entrò nel semipiano e diventò il suo primo dominio. Come il castello di Strahd, il semipiano fu conosciuto come Ravenloft. (Per evitare confusioni, ci si riferisce sempre al castello come "Castel Ravenloft"; "Ravenloft" indica il semipiano.)

Con il tempo, la terra è sì è adattata a Strahd e alla sua maledizione. Barovia si è ingrandita, estendendosi a parecchie valli delle Montagne Balinok. Un anello di nebbia soffocante circonda il villaggio di Barovia e Castel Ravenloft. Il controllo di Strahd sulle creature di Barovia è aumentato. Lui è veramente il lord del suo dominio.

Prima della sua trasformazione, Strahd era un mago con delle mediocri capacità. Adesso si è dedicato alla morte, diventando un potente Necromante. Essendo intrappolato nel semipiano di Ravenloft ha poche altre cose da fare per impiegare il suo tempo. Ha esplorato le vie della morte e compreso i propri poteri e la propria natura di vampiro.

Nel 470, una banda di gitani guidati da Madame Eva entrò a Barovia. Lei e la sua gente hanno una resistenza naturale ai poteri della terra e Strahd li temeva. Eva e Strahd fecero un accordo: Strahd li avrebbe protetti dal pericolo (il suo), se i gitani avessero accettato di cercare un portale che lo liberasse dal semipiano. Strahd diede a Madane Eva la formula che contrasta gli effetti della nebbia mortale.

Nel 542, Azalin il lich entrò a Ravenloft. (Vedi "Azalin" per i dettagli.) Accettò di servire il lord vampiro con riluttanza. Strahd chiese due cose al lich: che gli insegnasse le magie più potenti e usasse i suoi poteri per trovare una via di fuga da Ravenloft. Dopo anni di esperimenti, Azalin riuscì a trasportare se stesso e Strahd a Mordent. Credettero di aver trovato una via di fuga verso il Piano Materiale, ma Mordent divenne parte del semipiano di Ravenloft, la loro prigioniera. Era l'anno 579. Ne Strahd ne Azalin ricordano che cos'è successo a Mordent. Adesso è come un sogno per loro. Come dicono le leggende, presero parte agli esperimenti di un alchimista che aveva inventato un

magico Apparatus che poteva dividere e trasferire le anime.

In seguito, Azalin divenne lord di Darkon. Gli anni sono passati e Barovia esiste ancora. L'originale calendario di Barovia segna ancora il passaggio del tempo nel semipiano. Non è cambiato molto, incluso lo stesso Strahd. Solo i gitani possono entrare e uscire da Barovia con sicurezza; il loro patto con Strahd dura ancora. Sfortunatamente per Strahd, lui non può mai lasciarla.

Situazione Attuale: Strahd è un genio spietato freddo e calcolatore. Tutto quello che fa ha un fine. Strahd non fa mai qualche cosa per un motivo qualsiasi. Ha sempre un piano di emergenza (o due) per ogni situazione. Per lui, che è un Non-Morto, il tempo non ha significato. E' più paziente di qualsiasi mortale. Quando interpreti Strahd, non permettergli mai di lasciare qualche traccia o indizio. Non permette mai a nessuno di conoscere i suoi piani, che possono prevedere qualsiasi cosa i PC escogitino.

Strahd ha solo due debolezze: è stato tanto potente per così tanto tempo che tende a sottovalutare l'abilità dei normali umani. E' egocentrico, ma non permetterà mai a dello stupido orgoglio di metterlo in pericolo. Non gli dà nessun fastidio ritirarsi davanti ad un avversario. La sua seconda debolezza, la più grande, è il suo "eterno" amore per Tatyana. Il suo corpo non è mai stato trovato dopo che si gettò nel precipizio. Attraverso gli anni, c'è sempre stata una donna a Barovia che assomiglia a Tatyana tanto da poter essere solo la sua reincarnazione. Trovare questa donna, ottenerla e vincere il suo amore è l'ossessione di Strahd.

Strahd farebbe quasi tutto pur di riavere Tatyana. Non agirà da pazzo o da stupido per lei, ma si assumerà volontariamente dei rischi calcolati. Lei è la sola cosa che può emozionare il suo spirito.

Strahd mantiene delle relazioni con i gitani e anche con altri lord di Ravenloft. Li tratta come se fossero i pezzi di una scacchiera, che devono essere manipolati per ottenere un risultato. I gitani sono la sua fonte primaria di informazioni sugli altri domini. Fanno anche commerci e acquisti per lui. Non si cura per niente dei suoi discendenti, dei suoi servi e delle creature sotto il suo dominio.

Il semipiano ha dato a Strahd molti poteri. Per esempio, ha una carrozza trainata da cavalli che percorrono le strade di Barovia quando lo desidera. La carrozza può aspettare, far salire o scendere delle persone, anche se non c'è un cocchiere. Strahd può individuare la presenza di creature pensanti vicino alla carrozza e sapere se queste si trovano dentro o no. Non può leggere le loro menti o comunicare con loro. Gli altri poteri sono descritti dettagliatamente di seguito.

Combattimento: Strahd è formidabile. Ha tutte le abilità dei vampiri comuni, come risucchiare livelli a contatto, charmare con lo sguardo, ecc. (Fai riferimento al *Monstruous Compendium* per delle informazioni dettagliate.) Come vampiro di 384 anni, però è molto più potente dei suoi cugini comuni. E' immune all'aglio e agli specchi. (Non viene riflesso, ma la semplice presenza di uno specchi non lo

disturba.) Ogni vittima del suo sguardo charmante deve fare un TS contro Charme con una penalità di -3. Può rimanere per 10 round alla luce del sole senza subire dei danni, anche se all'undicesimo round potrebbe essere distrutto.

Le armi devono avere un bonus magico di +2, o superiore, per poterlo ferire. Quando impugna un'arma, non è ristretto dalla sua classe di mago. Come vampiro, può usare qualsiasi tipo di arma. Con la sua eccezionale Forza (For.), guadagna un bonus di +3 per colpire e un bonus di +6 per infliggere ferite.

Strahd domina su molte specie di creature e può chiamarle in aiuto in qualsiasi momento. Queste creature arriveranno in 2-12 (2d6) round. Può chiamare 10-100 (1d10x100) pipistrelli o ratti oppure 3-18 (3d6) Lupi Worg. I pipistrelli non possono attaccare, ma possono ridurre la visibilità, creare confusione e far fallire gli incantesimi. Può anche chiamare 1-10 Strahd Zombi o 2-20 (2d10) skeleton.

Per mezzo della sua magia necromantica, Strahd ha creato altre potenti creature che controlla. I Non-Morti creati da Strahd tendono a essere difficili da scacciare -rispetto al numero dei loro DV. Questo è un dono dei poteri oscuri di Ravenloft.

Come padrone dei vampiri, Strahd ha creato altri vampiri, la maggior parte donne. Abitualmente distrugge questi vampiri minori dopo un anno. Non può permettere che troppi vampiri si nutrano della popolazione o complotto per spodestarlo. Raramente crea dei vampiri maschi.

Diversamente dagli altri succhiasangue del suo genere, Strahd non ha bisogno di un permesso per entrare in una casa o in una costruzione di Barovia. In un certo senso, lui è la terra e il suo legame è così forte che non ha bisogno di un invito per entrare nel suo dominio.

Come lord, può controllare molti oggetti inanimati a Barovia. Per esempio, si sa che può aprire o chiudere i cancelli principali sulla Old Svalich Road semplicemente con un pensiero. Può essere ovunque a Ravenloft in quel momento. Ha un potere simile sulle entrate principali di Castel Ravenloft. Può sentire il passaggio di creature pensanti attraverso i cancelli. Però una volta che le creature sono passate attraverso i cancelli, perde ogni traccia di loro. Chiunque entri attraverso le Nebbie lo fa senza che Strahd ne sia a conoscenza.

La piena estensione dei poteri di Strahd sugli oggetti non è conosciuta. Potrebbe essere che questi poteri cambino per adattarsi ai desideri di qualche forza oscura o potrebbe darsi che abbia il controllo su tutto ciò che possiede direttamente.

Durante il giorno, Strahd cade in uno stato di coma e sembra morto a tutti i test magici o normali. Può dormire ovunque dentro Barovia e recuperare i suoi pf. Preferisce le bare, ma ogni luogo che sia al riparo dalla luce del sole va bene.

Oggi, Strahd è un Necromante del 16° livello. In vita era un semplice mago del 5° livello. Il semipiano di Ravenloft ha rivolto le sue abilità alla necromanzia e queste sono costantemente aumentate. Come necromante, Strahd può memorizzare un incantesimo

in più al giorno per ogni livello, se questo incantesimo appartiene alla scuola di Necromanzia. Guadagna un bonus di +1 ai suoi TS contro gli incantesimi necromantici e i suoi avversari hanno una penalità di -1 ai loro TS contro gli incantesimi necromantici che lancia.

Elenco Incantesimi: I paragrafi seguenti mostrano il numero di incantesimi che Strahd può memorizzare ogni giorno, ed elenca tutti gli incantesimi del suo libro. I nomi marcati con un asterisco sono di incantesimi necromantici.

Livello Incantesimi	Numero	Bonus Necromantico
1-5	5	+1
6	3	+1
7	2	+1
8	1	+1

Elenco Incantesimi:

1° Livello: Alterare i Fuochi Normali, Mani Brucianti, Comprensione dei Linguaggi, Luci Danzanti, Bloccaporta, Dardo Incantato, Protezione dal Bene, Lettura del Magico, Scossa Elettrica, Servitore Invisibile;

2° Livello: Alterare Se Stesso, Buio nel raggio di 4,5 m, ESP, Nube di Vapore, Invisibilità, Scassinare, Localizzare un Oggetto, Nube Maleodorante, Mano Spettrale*, Vocalize;

3° Livello: Dissolvi le Magie, Rune Esplosive, Morte Apparente*, Palla di Fuoco, Folata di Vento, Blocca Persona, Fulmine, Occulta Allineamento, Lingue, Tocco del Vampiro*;

4° Livello: Contagio*, Individuazione delle Spie, Porta Dimensionale, Risucchio*, Tempesta di Ghiaccio, Metamorfosi di Massa, Metamorfosi, Nebbia Persistente, Muro di Ghiaccio, Occhio dello Stregone;

5° Livello: Animare i morti*, Repulsione, Giara Magica*, Passapareti, Trasmissione, Modellare la Pietra, Attirare Ombre*, Telecinesi, Teletrasporto, Muro di Pietra;

6° Livello: Barriera Anti-Magia, Connessione, Controllare il Tempo Atmosferico, Incantesimo della Morte*, Sistema Difensivo, Cacciatore Invisibile, Pietra in Carne;

7° Livello: Palla di Fuoco a Scoppio Ritardato, Dito della Morte*, Gabbia di Forza, Desiderio Minore, Respingi Incantesimo;

8° Livello: Clonazione*, Labirinto, Simbolo.

Strahd tiene sempre attivo un incantesimo *Connessione*. Ha ordinato che deve essere immediatamente teletrasportato in una bara nascosta in una caverna segreta sulle montagne se viene esposto a una luce paralizzante o distruttiva. Li potrà riposarsi fino a che non sarà pronto a vendicarsi.

Gli oggetti magici sono rari a Ravenloft, ma Strahd ne ha una piccola collezione. L'oggetto più apprezzato è una sfera di cristallo. Con essa può controllare i viandanti del suo dominio e molti avvenimenti oltre i suoi confini. La collana con la pietra rosso-sangue che indossa è un *Amuleto a prova di Individuazione e Localizzazione*. Indossa anche una *Mantello di Protezione* +2. Sulla sua mano sinistra c'è un *Anello*

della *Resistenza al Fuoco*. Nella sua armeria è conservata una *Spada* +1, +2 contro creature che usano la magia o incantate.

Weathermay, George

7° Livello Ranger, Neutrale Buono

Classe Armatura	8 (5 con l'armatura)	For	11
Movimento	12	Des	16
Livello/Dadi-Vita	7	Cos	14
Punti Ferita	40	Int	13
THAC0	14 (13 con missili)	Sag	18
N° di Attacchi	3/2	Car	8
Danni per Attacco	4-11 (1d8+3) <i>Spada</i> o 2-7(1d6+1) accetta		
Attacchi Speciali	Nessuno		
Difese Speciali	+4 ai TS contro attacchi mentali		
Resist. alla Magia	Nessuna		

George è un serio giovane di 26 anni. E' alto 183 cm con un fisico snello. Normalmente sta meditando su qualche problema e ha un'espressione assente. Si veste senza cura, non abbina i vestiti e ignora gli accostamenti dei colori. E' un "cacciatore del male". Quando si veste per entrare in azione, indossa una Corazza di Cuoio Borchiate e porta una *Spada* e un'accetta.

Background: George è un membro della famiglia Weathermay, che possiede la maggior parte delle terre di Mordent. Il nome della sua famiglia è macchiato da una vecchia leggenda che la collega ad una "creatura" che ha maledetto la terra. George vuol essere un raddrizza torti.

Da ragazzo si dedicò alla caccia e alla virile arte della guerra. Suo padre trovò la cosa spiacevole, perché, chiaramente, a George non piacevano queste attività, ma le studiava comunque. Mentre cacciava, George scoprì di avere un rapporto speciale con gli animali, in particolare con i cavalli e i cani. A 17 anni, partì per fare del mondo un posto migliore.

Situazione Attuale: L'esperienza di George nella lotta al soprannaturale, lo ha reso molto saggio rispetto alla sua età. Visita ancora la casa di famiglia, ma passa la maggior parte del tempo in viaggio. E' una persona emotiva, la cui determinazione non vacilla mai. La sua intera persona è concentrata sul lavoro. In pubblico e con persone estranee si sente imbarazzato e si comporta da sciocco. Spesso dice la cosa sbagliata nel momento sbagliato, ma mente raramente. Si trova a suo agio affrontando il soprannaturale. Quando viene forzato ad conversare educata, in particolare con delle donne, si blocca o dice solo qualche parola. Si trova più a suo agio tra i suoi animali che con delle persone.

Combattimento: George ha tutte le normali abilità di un ranger del 7° livello. Porta con se una *Spada Lunga* +2 e un'accetta adatta a essere lanciata. In combattimento può impugnarle entrambe senza penalità (abilità standard dei ranger). Può anche scegliere se usare l'axe per un attacco o migliorare la propria Classe Armatura di 1. Deve prendere questa

decisione prima di ogni tiro di combattimento del round. Se tira l'axe, questa è la sola azione che può compiere durante il round.

George possiede un cavallo da guerra medio di nome Perseus. Il cavallo ha un morale di 12 ed è addestrato per disarcionare ogni cavaliere che non sia George. Nella sua sella ci sono tre compartimenti segreti che contengono una fiala di acqua santa, un pugnale d'argento e un simbolo sacro. Normalmente, George nasconde altre armi e oggetti utili su di se.

Capitolo XIV: Le Linee del Sangue

Le pagine seguenti sono tutto quello che rimane di un piccolo libro di genealogie carbonizzate. Il libro è stato recuperato tra le rovine di una piccola cappella tra le zone più alte delle Montagne Balinok. Si mormora che una giovane gitana portò il volume nella cappella e accese una candela a fianco delle pagine aperte. Mentre scendeva velocemente lungo il sentiero della montagna, le fiamme riempirono il santuario.

Von Zarovich, Boritsi, Drakov, Dilisnya - questi nomi sono tra quelli degli otto alberi familiari rimasti. I loro rami includono alcuni dei principali lord di Ravenloft. Osserva attentamente e queste pagine ti riveleranno storie d'amore e storie di odio, nascite e morti, omicidi e misteri. Gli alberi mostrano i nomi di persone di cui i lord potrebbero parlare ed espongono i segreti dei parenti defunti che frequentano i sogni dei vivi.

Gli alberi sono uno strumento utile per il DM quando sta progettando una avventura a Ravenloft. Lo possono aiutare a sviluppare il passato di un avversario. Possono anche fornire i parenti che gli avventurieri possono incontrare. Quando estrae un personaggio da un albero genealogico, lui o lei hanno un passato e delle relazioni con il mondo di Ravenloft già pronte. Alcuni di questi personaggi minori sono

delle pecore nere, ma molti sono buoni e solo pochi saranno malvagi o pericolosi come le "stelle" della famiglia. Gli alberi, inoltre, offrono un modo per ingannare. Per esempio, degli avventurieri che incontrassero la "Signora Likarevie" potrebbero non associarla con Vlad Drakov, anche se sono parenti.

Mentre studi gli alberi, noterai alcuni misteri. Alcuni rami indicano un discendente, ma il nome e le date mancano. Potrebbe darsi che questi dettagli non fossero disponibili a chi ha compilato la genealogia o che abbia deciso di non rivelarli. In ogni caso, il DM è libero di riempire questi spazi vuoti. Questi personaggi misteriosi, potrebbero aver avuto dei contatti diretti con i grandi malvagi, ma raramente hanno un ruolo rilevante nella loro storia.

Ancora più strane sono le date della morte. Uno spazio aperto dopo la data di nascita, normalmente significa che la persona è ancora viva. In ogni caso, un punto di domanda per la data della morte indica che la persona, presumibilmente, è deceduta. In molti casi, il personaggio è scomparso. O forse è la morte, e non la data che è dubbia. Molti che dovrebbero essere ridotti in polvere molto tempo fa, non possono riposare in pace a Ravenloft.

Legenda

- ♥ **Indica una relazione illecita.**
- = **Indica un matrimonio legale.**
- [H] **Umani, non Lupo Mannaro.**
- [W] **Topo mannaro**

Capitolo XV: Le Tecniche del Terrore

Normalmente, nel vero racconto del mistero c'è qualche cosa in più di un omicidio misterioso, di corpi sanguinanti e di una forma con un lenzuolo e delle catene che cigolano. Dev'essere presente un'atmosfera in cui inspiegabili forze esterne sconosciute e pericolose fanno trattenere il fiato; e deve esserci un indizio. . . della cosa più terribile che una mente umana può concepire: una sconfitta maligna o la sospensione di quelle leggi della Natura che sono la nostra sola protezione contro l'assalto del caos e dei demoni dello spazio inesplorato.

- H.P. Lovecraft
"Orrore Soprannaturale
nella Letteratura"

Facile da dire, difficile da fare. Pensando alla paura, Lovecraft aggiungeva, è "la più antica e la più forte emozione dell'umanità". Evocarla può essere difficile. Non ci vuole molto per creare un solo momento di acuta repulsione. Ma il vero orrore, quella dolorosa emozione che inizia con l'apprensione e porta alla palpitazione e poi anche a sudare freddo - quello è opera di esperti.

Questa sezione spiega alcuni degli metodi che chi racconta delle storie usa per creare la paura. Alla fine del capitolo troverai delle idee per provocare la paura nelle avventure di un gioco di ruolo.

Orrori Credibili

Niente nella letteratura dell'orrore è reale; è semplicemente immaginato. Ma se il lettore non crede in questo spaventoso mondo di ombre, almeno per un momento, si perde l'emozione della paura. E se il giocatore non ha un po' di paura per l'anima del suo personaggio durante un'avventura, allora non è veramente un'avventura dell'orrore.

Il vero orrore persuade l'ascoltatore ad abbassare gradualmente le proprie difese, sospendendo la sua incredulità, fino a che crede che l'impossibile può veramente essere *possibile*. Come riuscirci? Come convincere l'ascoltatore a credere che le ombre dei suoi incubi permettono di vedere cose orribili e reali? Con dettagli accurati, personaggi sviluppati in profondità e un ambientazione familiare che in qualche modo venga pervertita.

Dettagli, dettagli: I dettagli sono importanti in qualsiasi storia, ma sono essenziali nel vero orrore. Colore, massa, tatto, gusto, suoni, temperatura, sensazioni e odori - tutto fa vivere l'irreale. L'ascoltatore non crederà in quel mondo fino a che non lo vede, non lo sente e non lo percepisce con tutti i sensi. I dettagli non devono per forza essere sanguinosi. Spesso si concentrano su cose ordinarie: la debole, gelida brezza che soffia dal buco della serratura quando un personaggio guarda attraverso., l'odore di zolfo in un laboratorio, il suono secco di una corda che si spezza e la schiuma intorno alla bocca di un cavallo. A volte, semplicemente dare il nome giusto

ad un luogo o ad un oggetto aiuta a renderlo reale. (Lovecraft stesso usava questo metodo con successo; i suoi libri sono diventati così familiari che ci si aspetta di trovarli in biblioteca.)

Sviluppare i Personaggi : Nessun personaggio sarà credibile senza una storia è una personalità a guidarlo, in particolare un personaggio malvagio. Anche i personaggi "inumani" hanno delle motivazioni particolari che guidano le loro azioni. Hanno una storia, delle opinioni, abitudini, modi di comportarsi, punti deboli, punti di forza e ossessioni. Queste cose hanno una profonda influenza sulle azioni compiute dal personaggio, come se fossero un codice di comportamento. Anche se in un racconto non saranno svelati i dettagli del passato di un personaggio o non saranno rivelati subito i suoi poteri e le sue debolezze (e probabilmente non lo saranno mai), l'ascoltatore capirà quando questi elementi mancano. Senza, i personaggi sono piatti. I malvagi, per essere paurosi, devono avere uno spessore.

Familiare e Strano: Un personaggio ben sviluppato e un background dettagliato aiutano a rendere qualsiasi storia credibile. Ma una terza tecnica, "corrompere quello che è familiare" è usata unicamente nelle storie del terrore. Il gotico rende il soprannaturale credibile mescolandolo alle cose ordinarie e familiari; cose che conosciamo e nelle quali crediamo. Il viaggiatore che cerca riparo nella casa di un boscaiolo permetterà alle comodità che gli sono familiari di attirarlo all'interno se quando entra trova un orologio funzionante, una pentola che bolle e un caldo fuoco acceso. Quando il boscaiolo non compare e qualche terrore senza nome si alza dalle ceneri del fuoco, è più facile crederci. Come il demone che si nasconde sotto un manto di gentilezza per ottenere un invito nella casa della sua vittima, la familiarità è un veicolo che apre una porta sul nostro subconscio e permette agli orrori che aspettano di uscire.

Lovecraft eccelleva in questa tecnica. I suoi paesaggi del New England sono paurosi perché sono contorti; sono credibili perché sono familiari. Una strada polverosa, un muro di pietra, un po' di erbacce; non c'è nulla di alieno in queste cose. E' un mondo strano ma ancora comune che si trova altre alle strade che abbiamo già esplorato. Un viaggiatore potrebbe finirci facilmente se sbaglia strada . . .

Isolamento

Se ci fosse qualcuno con cui parlare potrei portarlo, ma non c'è nessuno . . .

J. Harker, in *Dracula*
di Bram Stoker

I bambini conoscono la paura di essere soli nel buio, o, più precisamente, la paura di non essere *completamente* soli. Hanno paura di sentirsi abbandonati, piccoli, di fronte alla bestia il cui respiro appanna il vetro della finestra. Con il loro sguardo vitreo, con i loro grandi occhi sbarrati e tremanti, vedono il fantasma prendere forma tra le ombre, il demone che aspetta pazientemente che le loro piccole palpebre assonnate scendano sui loro occhi, insieme alle loro difese. Perché i bambini credono che in quel momento le loro carni tenere e giovani saranno divorate. E non ci sarà nessuno che lo fermi. Nessuno che li aiuti . . .

Non è una coincidenza che nelle storie gotiche (e in altre storie dell'orrore) siano ambientate in luoghi isolati. Non perderemo mai la paura di essere soli, nell'oscurità, oltre le normali comodità della civiltà e, cosa più importante, troppo distanti da qualcuno che ci ami e ci protegga dal pericolo. Di giorno, un uomo adulto potrebbe sentirsi solo frustrato se il motore della sua macchina si bloccasse lasciandolo su una solitaria strada di campagna. Ma ci sono poche persone che possono camminare sulla stessa strada sconosciuta a notte fonda e non sentire le paure della propria infanzia rinascere, la propria immaginazione nutrirsi di ogni indizio di terrore.

L'isolamento non sempre è fisico, può anche essere sociale. Un abisso separa i diseredati da quelli che amano. Un emarginato è solo anche in una città affollata. Gli stranieri sono isolati in una terra straniera, dove il linguaggio e le usanze creano un circolo in cui non possono entrare. E' pauroso essere tagliati fuori dalle comodità umane quando sono a pochi centimetri dalla tua mano. Si può essere doppiamente impauriti quando si stende la propria mano verso un amico e si sentono delle gelide dita d'acciaio che afferrano le tue.

Un caso può isolare un personaggio e può farlo anche la società. Probabilmente la situazione peggiore è quando entrambe cospirano contro la vittima. La vittima si trova in un luogo desolato dove anche i suoi compagni sono pericolosi. Immagina questa scena: tre ragazzi, Jack, John e Blake, si avventurano fuori in un mattino di sole. Il trio si spinge per km tra le colline senza preoccuparsi o curarsi di nulla. Sulla cima, i ragazzi forgiavano un'unione speciale, pungendosi le dita "come gli indiani" e mettendole insieme, diventando fratelli di sangue. Blake, che è troppo schizzinoso, fa finta di pungersi. Quando si dirigono verso casa, prendono la strada sbagliata e si perdono. Nubi tempestose oscurano il cielo. I ragazzi si rifugiano in una capanna abbandonata, confortati dalla reciproca compagnia. Mentre la tempesta cresce, cresce anche uno strano fremito nel rifugio. Il legno geme, si contorce e una bocca comincia a formarsi nel muro. Le mani di Jack e John iniziano a tremare con lo stesso

ritmo dell'assordante battito del loro cuore. Un minuscolo rivolo di sangue scende dalla punta delle loro dita. Solo a Blake non succede. Gli altri si allontanano da lui. Soprafatti dalla paura, Jack e John si mettono d'accordo per tentare di buttare Blake nella bocca aperta. Un solo ragazzo viene usato dai suoi cari amici per fermare il terrore.

Quando le dita di nebbia di Ravenloft escono e attirano degli ignari personaggi, questi nuovi "ospiti" sono già isolati. La lingua è sconosciuta, la gente strana (o peggio), il paesaggio desolato. Non c'è la relativa sicurezza degli altri mondi. Non ci sono TS sicuri qui, nessun cavaliere bianco che corre al salvataggio. Mentre un'avventura si sviluppa, i personaggi potrebbero venire separati dal gruppo uno a uno. Perché, come ogni demone sa, l'improvviso isolamento, specialmente in un mondo oscuro e pieno di ombre dove non c'è nulla di sicuro, può ferire anche la pelle più resistente e eroica, aprendo la strada al male che la infetterà.

Un Malvagio che ha il Controllo

La bontà, la purezza e "l'eroe" o "l'eroina" non hanno mai il controllo completo di una storia dell'orrore, perché la mancanza di controllo li rende vulnerabili. L'eroe, incoraggiato dalle passate vittorie, (come molti PC) potrebbe credere di essere padrone di se stesso. In verità, assomiglia più a una marionetta. E nell'ombra qualcuno o qualche cosa sta tirando i fili.

All'inizio, l'eroe perde il controllo della situazione lentamente, così lentamente che potrebbe non accorgersene. Più tardi, quando il malvagio fa sentire il suo potere, la perdita di controllo della vittima diventerà lampante. Ogni malvagio avrà una sua tecnica per giocare con il destino delle sue vittime. Alcuni usano le maledizioni. Altri mantengono l'illusione che la vittima stia aumentando il proprio vantaggio e poi godono nel distruggere l'illusione quando la vittima ne è più felice. Non ha importanza chi o che cosa strappi il controllo al personaggio, il risultato è lo stesso: le azioni del personaggio raramente hanno le conseguenze che ci si aspetta, e non hanno mai il risultato che si spera.

Le Circostanze Strane e Sfortunate

La maggior parte delle vittime non sono benedette dalla fortuna, se lo fossero non sarebbero delle vittime. Circostanze "oltre il loro controllo" minano la loro sicurezza e possono metterli in pericolo. Il treno ritarda. Un orologio rotto fa perdere un appuntamento. Un soffio di vento spegne una candela. Queste sono le classiche coincidenze che gli sciocchi ignorano, o un impedimento di cui l'eroe dice "Non è niente che non possa sopportare."

Ma quando a un impedimento ne segue un altro anche uno sciocco non la prende facilmente. Una pioggia improvvisa riduce un fuoco in fumo e ceneri sfrigolanti. Il guidatore della carrozza improvvisamente ha una convulsione e muore, ed era l'unico che conosceva la strada. Alla fine, anche l'eroe

più coraggioso ha paura. Ogni momento aspetta ansiosamente che la fortuna cambi, perché sa che cambierà veramente.

Intrappolati

Sia un topo o un uomo, ogni animale ha paura di una trappola. È una questione di sopravvivenza: un essere vivente non può vivere incatenato. Quindi, in qualsiasi momento diminuisca la libertà, la tensione e la paura aumenteranno sicuramente.

La maggior parte delle trappole provocano un confinamento fisico. Un personaggio viene chiuso in una bara e sepolto vivo. Le pareti di una stanza senza uscita iniziano a muoversi minacciando di soffocare le vittime se non le schiacciano prima. Una ragazza si nasconde nel bagno mentre il criminale sta fuori in silenzio ascoltando il suono del suo respiro e del suo cuore che batte. Chi viene cacciato (o perseguitato) non sarà mai felice di essere catturato.

Ma non tutte le trappole sono riconoscibili. In *Dracula* di Bram Stoker, Harker non capisce di essere imprigionato nel castello da giorni; pensa di essere un ospite. Ne tutte le trappole consistono in una tagliola che schiaccia le gambe di un coniglio. Può essere una ragnatela di inganni - un piano malvagio formato da trucchi e tradimenti che tolgono all'eroe le difese una a una. O potrebbe essere una trappola che la vittima costruisce da sola, creandola con una serie di stupidi errori. Quando la vittima scopre che le sue scelte diminuiscono fino a che nessuna azione è più sicura, anche lui è caduto in trappola. E questa potrebbe essere più mortale di qualsiasi cosa fatta di pietra o acciaio.

Attaccare il corpo

Alcune vittime sono paralizzate solo dalla paura. La codardia li lascia paralizzati, deboli e indifesi. Normalmente gli eroi hanno le "spalle larghe" e quindi, gli autori del terrore spesso li gravano con qualche vera debolezza fisica (una che limiti la loro capacità di reagire al pericolo). Una caviglia slogata rallenterà il personaggio che tenta di scappare (ma non lo fermerà completamente). Un taglio alla mano limiterà la sua capacità di impugnare un'arma. (E naturalmente, avrà bisogno di impugnarne una, perché il debole odore del suo sangue attirerà i predatori del bosco.) Più forte è lo spirito della vittima e più grave sarà il suo handicap. Alcuni protagonisti coraggiosi sono paralizzati o bloccati su una sedia a rotelle. Altri potrebbero essere ciechi, muti o sordi, e spesso lo diventano improvvisamente per uno sfortunato incidente. La debolezza fisica limita solo parzialmente il personaggio, non lo lascia indifeso. Questo permette di mantenere la tensione. Dopo tutto, che divertimento ci sarebbe a giocare a "il gatto e il topo" se il topo non può correre?

Gli handicap menzionati in precedenza sono "naturali"; possono colpire chiunque, senza interventi sovranaturali. Peggiori sono le aggressioni "innaturali" al corpo. Quando su una gamba spuntano delle scaglie, al confronto un muscolo slogato sembra noioso. Delle

minuscole punture possono sconvolgere se compaiono quando la vittima sta nuotando da sola. E una donna che è felice di mostrare che la vita scaccia dentro di lei, difficilmente proverà quel sentimento se pensa di non essere incinta. Mutazioni, mutilazioni e invasioni; solo la minaccia è sufficiente ad impaurire la maggior parte delle persone. E, quando a un personaggio spuntano pelliccia, zanne e artigli e inizia a ululare alla luna senza controllarsi, ci sono tutte e tre.

Attaccare la mente

La mente è il luogo più personale di una persona, quello più intimo. Spesso il "male" si avventura anche là. È l'invasione più orribile, il modo peggiore di perdere il controllo. L'effetto potrebbe essere sottile all'inizio: la vittima sospetta che i suoi pensieri non siano più privati, o che un'idea che ha avuto non sia stata sua. Lotterà per negare quello che sa essere vero: "Devo aver immaginato la voce", "Mi perseguita nei sogni". Dei vuoti di memoria, delle strane visioni e dei messaggi telepatici porteranno via un'altra parte del controllo della vittima. Questa inizia a dubitare della propria sanità mentale e dubita delle proprie percezioni. Quando qualcun'altro (o qualche cosa) pianifica di prenderne possesso, perdere la propria mente è particolarmente orribile.

Effetti Marginali e Sottili

A Ravenloft la luce non si spegne di colpo. La luce diminuisce un po' per volta e, ogni volta che le tenebre aumentano, la vittima sente il suo sangue gelarsi sempre più. Almeno è questo quello che supponiamo. L'orrore è una sensazione di pericolo che cresce lentamente fino a un fortissimo momento di terrore. Creare questa terribile sensazione richiede tempo, pazienza e abilità.

La chiave per creare questi effetti è la sottigliezza. Un momento di repulsione è facile da creare, ma non è la sensazione di minaccia e di ansia che il vero orrore deve evocare. Evita di esagerare con il sangue e la morte. Poche gocce di sangue su una scala possono essere sinistre. Un fiume di sangue è solo disgustoso. Dove è necessario il sangue, la semplice allusione può essere sufficiente - una macchia di vino su del lino bianco; le labbra rosse di un vampiro che si è appena nutrito; il lontano e triste suono che fa pensare a dei colpi, anche se chi ascolta non può mai esserne completamente sicuro.

Gli orrori che prendono forma nella mente di qualcuno possono essere molto più paurosi della più dettagliata descrizione che non lascia niente all'immaginazione. Specialmente nell'orrore gotico, il lavoro dell'autore è di far vedere il seme del terrore con suggerimenti e minacce, non con una descrizione clinica.

Trame che stuzzicano i personaggi

Un vero maestro dell'orrore punzecchia il pubblico un po' alla volta. Non gli fa cadere un sacco di mostruosità sulla testa e pensa di costruirci sopra una

trama. Fa attenzione a non rivelare troppe cose troppo presto, ma ne rivela sempre abbastanza da attirare l'attenzione del pubblico (e della vittima) sul pericolo. All'inizio, un fantasma appare come una visione sfuggente, come una tenda che si muove o come un colpo alla porta della camera da letto. Una minaccia vaga e nascosta nell'ombra e il suo velo non sarà sollevato completamente fino al culmine della storia.

L'incertezza sta alla base della paura. Mistero, minaccia e incertezza stanno alla radice di tutto quello che non sai, non di quello che conosci perfettamente. Quasi sempre, la vittima in un racconto dell'orrore non sa mai esattamente che cosa l'aspetta, ma si aspetta sempre qualche cosa. Solo quando la tensione è cresciuta fino a essere quasi insopportabile e la vittima non può più trattenerne il fiato, allora un abile autore rompe la tensione almeno un po'. Qualche volta un po' di umorismo è il modo giusto. Un momento di pausa permette alla vittima di tirare il fiato e rilassarsi. O una distrazione che provoca la morte della vittima, quando stupidamente abbassa la guardia. Un "falso allarme" aiuta a rompere la tensione in altri casi. La vittima vaga in un labirinto cercando di uscire e sa che dietro a ogni angolo può esserci l'orrore che l'aspetta. Un gatto nero viene fuori, è il falso allarme. Ma la prossima volta, il pericolo potrà essere reale. E dato che la vittima ha appena espirato potrebbe non avere la forza di gridare.

Paura in un RPG

Metà del divertimento nel guardare o nel leggere una storia dell'orrore sta nella paura del personaggio principale - aggrappati alla sedia, con il cuore che martella, pensate "No! Non farlo, stupido!" come se il personaggio scegliesse una strada che lo porterà ad una sicura dannazione. State già procedendo senza preoccupazioni sulla strada del terrore che l'autore ha costruito.

L'autore che scrive quella storia ha il controllo completo delle azioni del personaggio. Può far ignorare alla vittima gli avvertimenti e fargli negare quello che il lettore sa essere la verità. Ma quando progetti o giochi una avventura di un RPG c'è un nuovo problema: non controlli le azioni delle vittime, lo fanno i giocatori.

Creare la paura in un'avventura RPG presenta delle sfide che altri autori non affrontano. Ma offre anche dei vantaggi. I due generi hanno una differenza basilare: tu devi impaurire il giocatore e il personaggio. Però, il giocatore (diversamente dai personaggi di un racconto) non subirà passivamente tutti gli orrori che gli mandi contro. Le idee seguenti, ti aiuteranno a mettere paura nei cuori degli avventurieri di un'avventura di RAVENLOFT™, siano giocatori o personaggi.

■ Quale che sia la tecnica che stai usando ricorda sempre due cose:

1) Usala con parsimonia. Nel migliore dei casi, ogni cosa troppo familiare non sarà più paurosa. Nel peggiore, rischi di far arrabbiare o di frustrare i giocatori. *Non fare dei massacri.*

2) Conserva la parte migliore alla fine. La regola precedente non significa che tu non devi mai usare i tuoi mezzi più potenti - solo usa un po' di parsimonia. Scegli attentamente il momento. Usa i trucchi più sporchi (un'aggressione mortale al corpo, per esempio) quando i personaggi sono troppo sicuri di se o quando sono più di una semplice seccatura per il malvagio di turno.

■ *Paura contro Frustrazione.* Praticamente ogni "tecnica dell'orrore" in questo capitolo indebolisce o limita i personaggi in qualche modo. Se usi una mano troppo pesante, i giocatori potrebbero considerare te la loro nemesis, non il malvagio. Ecco come evitarlo:

- Togli il controllo sul risultato dell'azione del personaggio, non sull'azione stessa. Anche mentre sta giocando un'avventura a RAVENLOFT un buon DM raramente dice "Non puoi farlo." Invece dice, "Va bene, puoi provarci. Ecco quello che succede..." I giocatori non dovrebbero mai pensare che stai muovendo i personaggi al posto loro.

- Non punire mai un PC arbitrariamente. Ogni infortunio, ogni afflizione, dovrebbero avere una causa logica che si adatti alla storia e alle motivazioni del malvagio. Un DM cauto non diminuirà le capacità di PC solo per fargli paura. Idealmente, le vittime dovrebbero sentire che le loro scelte hanno provocato le loro sofferenze; che la loro avidità, il loro orgoglio o semplicemente la loro stupidità li ha resi vulnerabili. ("Se non lo avessi toccato, la mia mano non sarebbe paralizzata.") E' più pauroso per la vittima, meno frustrante per il giocatore e più soddisfacente per il malvagio. Non c'è niente che piaccia di più a un malvagio che fare in modo che siano le vittime a decidere del proprio fato.

- Permetti che dei problemi "naturali" affliggano i PC. Un insediamento isolato, una terribile tempesta, una densa nebbia, tutto questo limita i personaggi. Dato che sono naturali, sembrano meno dannosi. I giocatori li accetteranno più facilmente e potrebbero anche chiederli come parte di una plausibile storia dell'orrore. Avvantaggiati dell'arsenale senza tempo di Madre Natura: vento, pioggia, neve, lampi, tuoni, tempeste di sabbia, eruzioni, fiumi impetuosi, incendi naturali e molto altro ancora.

- Permetti ai personaggi di avere dei piccoli successi. Quando i personaggi non riescono a fare niente i giocatori si sentono frustrati e si annoiano. Anche se "successo" a Ravenloft non significa mai "colpire il mostro più grosso e cattivo e ammazzarlo", puoi ancora dare delle piccole ricompense per mantenere l'interesse dei giocatori. Permetti ai giocatori di vincere qualche piccola battaglia contro i mostri al servizio del malvagio per evitare che si sentano frustrati. Permetti loro di colpire qualche volta anche il malvagio. Spesso questo va bene al malvagio. A volte, un cattivo di Ravenloft potrebbe anche aiutare i personaggi, in modo da renderli troppo sicuri di se.

■ *Colpiscili dove fa male.* I PC hanno poteri e vantaggi che gli sfortunati personaggi della letteratura non hanno. Maghi e preti possono lanciare incantesimi, per esempio. I guerrieri e i ladri possono impugnare

delle armi incantate. Alcune razze non umane hanno delle abilità speciali come l'infravisione. Per impaurire queste vittime straordinarie, potresti doverla mettere sul "personale". Quando i PC sono troppo sicuri di se devi logorare la fonte della loro sicurezza.

Alcune cose che torturano un po' i personaggi sono già presenti a Ravenloft. Per esempio, tutti i preti soffrono di una penalità di -1 quando tentano di scacciare i Non-Morti. La penalità cresce in presenza del lord che controlla le creature non-morte. (Vedi Cap.III.) Le maledizioni sono alcune delle più terribili e personali punizioni che i PC possono subire. Gli altri tipi di aggressioni sono lasciati a te e principalmente al malvagio.

I malvagi spesso sono perfettamente a conoscenza dei punti deboli dei personaggi. Se necessario li proveranno. Più personale e pericolosa è l'oltraggio di un PC contro il malvagio e peggiore sarà la sua risposta. (Sii cauto qui, ma non aver paura ad infliggere una punizione che si adatti al crimine.) Un potente e noioso mago non sarà un problema se balbetta o se ha le mani tremanti. Un prete avrà dei problemi a scacciare i Non-Morti se è legato e imbavagliato. Fai attenzione nel demolire completamente un guerriero, perché c'è poco che possa fare se il suo personaggio non può combattere. Invece, dirigi il tuo attacco contro la sua arma favorita. Per esempio, quando Dirk il Paladino tenta di colpire con la sua spada la vampira favorita del Conte, il Conte fonde la spada. (Chi ha detto che la cavalleria è morta?)

■ *Interpreta i cattivi come dei personaggi completi*, non come dei mostri che si divertono solo ad attaccare. Interpretare una personalità di Ravenloft non è come interpretare un mostro normale, è come interpretare un importante PNG. Dovresti conoscere e capire il malvagio completamente. Non devi sapere solo quali sono i suoi tremendi poteri, ma anche quello che desidera e le sue debolezze. Ricorda che un passato ben sviluppato rende credibili i cattivi. Inoltre li rende anche paurosi, non solo frustranti.

I malvagi di Ravenloft sono più forti, molto più forti di qualsiasi PC. Forza fisica contro forza fisica, incantesimo contro incantesimo, i PC vengono surclassati quasi sempre. Fortunatamente, la maggior parte dei malvagi di Ravenloft ha una debolezza fatale: l'ego. La maggioranza sottovaluta i suoi avversari e corre dei rischi per divertirsi. Potrebbero distruggere i PC in un attimo, ma non vogliono. Vogliono, quasi devono vedere le loro vittime tremare e gli uomini morti non tremano. Quindi, i malvagi giocano con le loro vittime perché si divertono e forse è il loro unico divertimento.

La maggior parte degli attacchi sono più creativi che sanguinosi e riflettono il senso dell'umorismo del malvagio. Una maledizione che faccia ridere incontrollabilmente un ladro non lo renderà inoffensivo. Ma gli sarà difficile spostarsi dietro a "Igor il Seguace" senza essere notato. Ecco come mantenere la tensione richiesta per creare la paura. Il personaggio deve sempre sentirsi minacciato; dovrebbero sentire che la

loro distruzione non è solo possibile, ma probabile se non giocano d'astuzia. Ma non dovrebbero mai pensare che quali che siano le loro azioni, non hanno speranza di salvarsi.

■ *Isola i giocatori*. I PC soffrono dell'isolamento proprio come gli altri personaggi. Puoi intrappolarli in un castello da soli. Permettere ad una bestia ululante di cacciarli in una brughiera solitaria. Riempire un villaggio di persone che rifiutano di aiutarli. Ma quando hai isolato i PC da tutti gli altri, il gioco di ruolo ti offre un nuovo trucco: puoi separare anche i giocatori.

I giocatori non dovrebbero vedere o sentire dei dettagli importanti che i loro personaggi non possono vedere o sentire. Se un muro improvvisamente divide il gruppo in due, prova a seguire ogni gruppo in due stanze separate per un po'. Se un personaggio cade dentro ad uno scivolo in un dungeon, allora chiedi al giocatore di lasciare la stanza. L'isolamento aiuta ad aumentare l'atmosfera del gioco. Solo non farlo troppo spesso, o troppo a lungo. Risparmia questa tecnica per degli incontri critici. Dopo tutto i tuoi giocatori vengono per giocare un'avventura a Ravenloft, non per fare conoscenza della tua anticamera.

Ecco un buon esempio di come isolare i giocatori. Boris e Ludwig, due sciocchi senza paura, stanno passando attraverso una porta stretta e buia. Improvvisamente, una porta invisibile si chiude e divide il passaggio. Boris e Ludwig vengono separati. Separa anche i due giocatori. Nessun personaggio può vedere l'altro, ma possono ancora sentirsi - o così credono. Boris sente Ludwig chiamare aiuto. (Questo è quello che racconti al giocatore di Boris. Poi gli domandi di dirti che cosa farà il suo personaggio e ritorni dal giocatore di Ludwig.) Anche Ludwig sente la propria voce, ma non è lui che grida. Un fantasma sta imitando la sua voce. E le istruzioni che il fantasma dà metteranno sicuramente Ludwig in pericolo. Disperatamente, Ludwig tenta di farsi sentire. Ma se riesce, a chi crederà Boris? Alla voce del fantasma o alla sua?

■ *Passa degli appunti*. Non è sempre necessario chiamare un giocatore in disparte per dargli delle informazioni privilegiate. Spesso è più efficace passargli una nota. Per esempio, un personaggio che sta sperimentando dei cambiamenti che imitano la trasformazione in un uomo-lupo. (Forse si trasformerà, forse no. Il malvagio potrebbe stare solo giocando con lui.) Durante il gioco puoi passargli, con naturalezza, una nota che dica "Le tue palme iniziano ad essere pelose" oppure "Le tue dita stanno crescendo in modo innaturale". Poi riprendi la nota, così gli altri giocatori non possano leggerla. Naturalmente gli altri giocatori vorranno sapere quello che dice la nota e diventeranno sospettosi quando il giocatore non risponderà o darà una risposta evasiva. (Per mantenere l'atmosfera, puoi passare delle note in bianco a uno o più giocatori, di volta in volta, per mantenere gli altri in dubbio.)

Usato bene, il passaggio di note rende più facile la tattica del "Dividi e Conquista". Quando i personaggi non si fidano l'uno dell'altro, allora iniziano a perdere

di vista la vera minaccia, il malvagio. Questo rende i personaggi più vulnerabili e il cattivo più felice.

■ *Aggiungi dell'atmosfera alla tua sala di gioco.* E' difficile creare un'atmosfera di paura alla luce del sole. E' difficile impaurire un giocatore quando la persona che ti sta davanti sta mangiando patatine o sta finendo un gelato. Per combattere queste distrazioni, aumenta l'atmosfera nella stanza dove giocate. Questo non significa che deve indossare un lenzuolo o metterti del sangue finto sulla bocca o giocare in soffitta tra le ragnatele. Però potresti alzarti ed abbassare un po' le luci. Suona una musica che faccia rabbrivire in sottofondo, se ne hai una. Usa dei semplici effetti sonori. (Se un fantasma gratta alla porta, gratta il tavolo.) Fai le stesse cose che un buon racconta storie farebbe se avesse degli spettatori interessati riuniti intorno al fuoco per ascoltare storie di fantasmi. Ma cerca di mantenerti sulle cose semplici e ricorda che è ci si deve divertire.

■ *Mina la sicurezza dei giocatori con una "occasionale misteriosa nuova procedura di gioco".* Idealmente, i tuoi giocatori non dovrebbero conoscere nessuna delle regole di questo libro e poco o niente dell'avventura che stanno giocando. Questo non succede spesso. Dopo poche partite, e dopo qualche

accenno alle procedure di gioco, cominciano a pensare di sapere che cosa il DM ha nella sua manica. Quindi, crea una regola "a sorpresa" occasionalmente, in modo che i giocatori si domandino che cosa sta succedendo dietro le scene. Per esempio:

- Quando un personaggio cammina nel bosco, tira un dado senza nessuna ragione apparente e scriviti una nota. I giocatori crederanno che stai nascondendo loro qualche orrore.

- Prendi i loro fogli dei personaggi. Poi dai loro un pezzettino di carta con i loro pf. Prima di restituire i fogli potresti scrivere una nota a uno o due giocatori su quello che hanno sperimentato. O potresti abbassare i loro pf in modo che siano più bassi di quanto erano stati segnati. (Qualsiasi cosa li attacchi infliggerà loro una quantità ingannevolmente bassa di pf.) Oppure potresti non fare niente e lasciare i giocatori nel dubbio.

- Prendi il dado ai giocatori e tiralo tu stesso in qualche punto durante un incontro.

Sii creativo. Sii drammatico. Ma non esagerare. Queste manovre dovrebbero essere dei rari "extra" che supportano le altre tecniche del terrore. Se usi troppo questi mezzi, diventeranno inefficienti.

Capitolo XVI: Idee per delle Avventure

Molte delle avventure di AD&D® sono simili a questa: i PC vagano da una stanza all'altra (o per valli e colline), uccidendo creature e dividendosi le spoglie, fino a che non si scontrano con la creatura più forte di tutte e la distruggono. A Ravenloft, potresti essere tentato di sostituire la "bestia suprema" con un potente vampiro, e riempire gli incontri minori con mostri "gotici" come pipistrelli, ghouls e Fantasma. Sfortunatamente, la formula lascia a desiderare: manca la storia.

La peggiore avventura per RAVENLOFT™ è una in cui si gira per un dungeon, perché manca di un vero problema, di un vero malvagio, di una vera trama. In questo reame, i personaggi devono fare di più che lanciare incantesimi e uccidere mostri, devono anche svelare dei misteri. Ogni incontro non è un incidente casuale con un premio. Deve fornire informazioni che servono a rendere più viva la storia e indizi che aiutino il personaggio a riuscire (o a sopravvivere). Se ci sono delle "spoglie", normalmente questi oggetti dovrebbero far parte della storia (qualche cosa di utile) non un semplice trofeo da aggiungere al tesoro.

Quando progetti un'avventura a Ravenloft per i tuoi giocatori è meglio se inizi con il cattivo. Ricorda che lui (o lei) è più di una creatura. È un personaggio completo ed intelligente, anche se è un Fantasma. Ha punti di forza e le debolezze che vanno oltre i semplici numeri. Si muove per fare qualche cosa e ha una buona ragione per farla. I PC devono fermarlo anche se non possono distruggerlo. I PC potrebbero non incontrarlo mai direttamente fino a che la storia non si è ben sviluppata, ma dovrebbero sempre sentire che lui (o qualche cosa) si muove dietro le quinte e tira i fili.

Alla fine, quando i PC si confrontano direttamente con il cattivo, l'incontro dovrebbe essere diverso da quelli che i PC hanno già sperimentato. In un tipico incontro di AD&D possono morire sia i mostri che i personaggi. A Ravenloft potrebbe non morire nessuno. Per esempio, quando un Guerriero alza la sua spada contro un signore dei vampiri e inizia il suo coraggioso e maestoso fendente, il vampiro potrebbe semplicemente afferrare la spada e piegarla. Il vampiro ucciderà il Guerriero? Probabilmente no, dal suo punto di vista perché dovrebbe preoccuparsi? (Se la storia è intelligente, il PC potrebbe essere una pedina utile ai piani del vampiro.) La creatura potrebbe fermarsi, sollevare il Guerriero e scagliarlo contro un muro come un sacco di patate, solo per provare quanto sono insignificanti i PC. Poi potrebbe semplicemente voltarsi e svanire.

Come creare una buona storia per Ravenloft? Guarda i classici per ispirarti. (Vedi la bibliografia nel Cap.I.) Storie moderne dell'orrore, sia libri che film, possono esserti di esempio. Ricorda che le avventure a Ravenloft dovrebbero essere modellate per assomigliare a *Dracula* e non a "Vergini Vampire con la Motosega". I film di Hitchcock hanno catturato lo spirito giusto; roba come *Venerdi 13* no.

Mentre sviluppi la tua avventura, rivedi i capitoli sull'orrore gotico e sulle tecniche del terrore. Ti aiuteranno a creare l'atmosfera giusta per terrorizzare i PC con un cattivo sarcastico e dispettoso. In particolare, concentrati sulla situazione e sui dettagli che rendono la tua storia credibile e paurosa. Questi potrebbero essere inutili in altre storie ma sono essenziali in una buona storia dell'orrore.

Di seguito troverai parecchie idee per delle avventure a Ravenloft. Non sono complete. Al contrario, sono dei semplici semi di terrore. Nutrili con i desideri oscuri di un malvagio. Innaffiali con l'intrigo e la paura. Con un po' di cura il tuo orribile giardino crescerà, crescerà, crescerà . . .

• **Omicidio al Chiaro di Luna.** I nostri eroi stanno viaggiando a Ravenloft quando un cavallo inizia a zoppiare. Una tempesta si avvicina. I PC si riparano in una vecchia villa di proprietà di una gentile ma addolorata famiglia. Solo le donne e i bambini sono a casa. Raccontano che dei lupi stavano uccidendo le loro pecore e che gli uomini sono usciti per cacciarli. I Lupo Mannaro sono un vero problema. Sfortunatamente, il padre della famiglia è già stato infettato. È scomparso durante la caccia e gli uomini temono il peggio. In quel momento, il padre (trasformato in uomo-lupo) tenta di entrare nella casa e di uccidere la sua famiglia. Il gruppo deve salvare la famiglia, curare il padre e salvare le proprie vite. Abbastanza facile, ma non c'è qualche cosa che non vada nel piccolo Wilhelm.??

• **Consegna Speciale.** Gli eroi chiedono ospitalità in un castello. La figlia del barone è incinta e partorirà quella sera durante la tempesta. Sfortunatamente, il bambino non è né umano né indifeso. Intrappolati nel palazzo, i PC devono sopravvivere alla notte e salvare la famiglia dalle tenebre.

La creatura potrebbe essere uno spirit naga in miniatura, nato con 1 DV e i poteri e le abilità magiche normali al 1° livello. Per ogni ora che passa potrebbe crescere di 60 cm e aumentare la propria abilità di un livello.

• **Una Storia di Fantasma.** Cerchi un modo per ridurre gli oggetti posseduti dai PC? In questa storia, gli eroi sono stati rapiti e drogati da una banda di tagliagole che hanno abbandonato il gruppo in un castello stregato (su richieste del "proprietario"). Gli eroi devono scappare dal castello e dal dominio. Poi devono inseguire i ladri con i loro oggetti. Sfortunatamente, quando li prenderanno la maggior parte degli oggetti sarà stata venduta.

• **Il Vecchio Amico.** Un PNG, che gli eroi hanno incontrato in una avventura precedente, ha chiesto il loro aiuto nella caccia a un vampiro. L'PNG invita il gruppo nella sua casa e li intrappola. Dall'ultima volta che lo hanno visto è diventato uno schiavo vampiro. Vuole che i suoi vecchi amici "vedano l'oscurità" come la vede lui. E lo vuole anche il lord vampiro che lo controlla e che si muove dietro le quinte.

- **La Bestia.** Sono passati molti anni da quando la Bestia vagava nella brughiera. E' ritornata. Ma che cos'è e che cosa vuole? Potresti progettare un'avventura intorno a uno dei seguenti mostri: Bestie Non Morte, bhaergala, bulette, margoyle, Mastino Infernale, Cacciatore Invisibile, leucrotta, Orsoguofo, rakshasa, terrasque (per gruppi di livello molto alto), thessalmonster, umber hulk, wight, Lupo Bianco. Altera le abilità della bestia, dalle un passato e delle motivazioni e tieni la sua identità segreta il più a lungo possibile.

- **Il Doppio Taglio.** Un doppleganger sta terrorizzando una piccola cittadina isolata. Un PNG che i PC conoscevano e di cui si fidavano è stato una delle sue vittime. Gli abitanti accusano i PC degli omicidi e l'PNG si fa avanti come testimone. Dichiarò che ha visto i PC divorare i cadaveri in un sanguinoso rituale. Mentre aspettano la loro sentenza, i PC devono escogitare un piano per salvarsi e distruggere il doppleganger.

- **Jack è tornato.** I nostri eroi stanno dando la caccia a un assassino in una grande città coperta dalla nebbia. Ma sono loro i cacciatori? Ogni persona che li ha aiutati o ha parlato con loro dei crimini viene uccisa dall'assassino.

- **La Mano.** La storia è ambientata nella casa di un ricco mercante. Nel mezzo della notte il mercante viene strangolato. I PC sono invitati a risolvere il caso. Vengono intrappolati nel maniero. Ogni notte, un'altra persona viene uccisa. Una mano senza corpo (una crawling claw, forse) è l'assassino. Gli eroi devono risolvere il mistero e distruggere la mano.

- **Doppio Pericolo.** Un gruppo di doppleganger si è infiltrato in una cittadina. Una a una, hanno rimpiazzato le famiglie. Gli eroi entrano in città. Metà delle persone con cui parlano sono dei doppleganger.

Normalmente, i doppleganger non possono riprodursi così velocemente da far funzionare un simile piano. Una mastermind dei doppleganger sta dietro a questo piano. Lei è come un'ape regina che depone molte uova e si difende con un pungiglione micidiale.

- **I Flebotomi.** La gente ha scoperto dei corpi dissanguati. La maggior parte sono corpi di animali, ma anche alcune persone sono state vittime di questo terribile destino. Il collo di ogni vittima mostra due minuscole ferite rosse causate da delle punte. La gente della città chiede al gruppo di risolvere il mistero.

Sembra il lavoro di un vampiro, ma non lo è. Un malvagio prete ha fondato un tempio e ha bisogno di sangue fresco per i suoi rituali. Con sangue sufficiente può chiamare una malvagia creatura dei piani inferiori che lo serva. Dopo aver sopraffatto le sue vittime, il prete usa uno strumento appuntito per pungere le vene del collo. Non è solo per raccogliere il sangue. Molti di coloro che hanno domandato ai PC di aiutarli sono in combutta con il prete. Questi adoratori hanno già ucciso la gente che è andata troppo vicino alla verità e hanno mascherato il loro crimine dissanguando le vittime.

I Punti Esperienza

In una avventura di Ravenloft, i PC potrebbero non avere la possibilità di "uccidere il grande mostro" per guadagnare punti esperienza. Per compensare, ti raccomandiamo di usare le regole opzionali per i punti esperienza del *MDM 2a Edizione*. Questo ricompenserà i personaggi per aver usato il cervello, quando con la sola forza avrebbero fallito.

Appendice: Nuovi Mostri

Geist

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Rarissimo
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO D'ATTIVITÀ:	Notturmo (normalmente)
DIETA:	Nessuna
INTELLIGENZA:	Varia
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Vario

N° DI MOSTRI:	1
CLASSE ARMATURA:	10
FATTORE-MOVIMENTO:	Volo 12
DADI-VITA:	Nessuno
THACO:	Nessuno
N° DI ATTACCHI:	Nessuno
DANNI PER ATTACCO:	Nessuno
ATTACCHI SPECIALI:	La sua vista provoca il panico
DIFESE SPECIALI:	Invulnerabile
RESISTENZA ALLA MAGIA:	100% (vedi sotto)
TAGLIA:	M (180 cm di altezza)
MORALE:	Impavido
VALORE IN PE:	0

Un *geist* è lo spirito Non-Morto di una persona. Assomiglia ad un Fantasma o a un *haunt*, ma è relativamente innocuo. È l'immagine trasparente di una persona nel momento della sua morte. Dato che la morte potrebbe essere stata violenta, il *geist* può avere il collo rotto o delle ferite mortali aperte. Altri che sono morti più pacificamente o per effetto di un veleno (per esempio) potrebbero non avere i segni di un trauma. I *geist* appaiono sempre con i vestiti che indossavano quando sono morti.

Questi spiriti non lasciano tracce di se stessi nel mondo reale. Non hanno odore e non possono manipolare gli oggetti fisici. Anche la vista o il suono di un *geist* sono apparenti. Sono simili a un'allucinazione e possono essere sentiti solo nella mente di una persona. I personaggi che sono protetti dagli attacchi mentali non possono percepire un *geist*.

A volte un *geist* può desiderare di essere visto da alcune persone in un gruppo e non da altre. Il *geist* può scegliere chi lo vede e chi no. Può parlare e decidere chi è in grado di udirlo. Il linguaggio non è una barriera; un *geist* parla il linguaggio universale della mente.

Combattimento: Un *geist* non può combattere fisicamente. (La sua arma più potente è la parola.) È stata

segnata una Classe Armatura 10, perché i personaggi potrebbero tentare di colpirlo. Un colpo andato a segno passa semplicemente attraverso il corpo del *geist*. Lo spirito può far finta di attaccare un personaggio, ma i suoi attacchi passano attraverso il corpo della vittima senza provocare danni.

La vista di un *geist* produce un forte senso di pericolo. Normalmente, chi vede un *geist* presume che si tratti di un Fantasma o di un *haunt*. I personaggi che vedono un *geist* devono fare un Fear Check o scappare in preda al panico. Se il *geist* è particolarmente orribile, potrebbe essere necessario un Ravenloft Horror Check.

Un *geist* può dare l'impressione di teletrasportarsi. Può decidere di non essere visibile, spostarsi in un altro punto e poi rendersi di nuovo visibile. Può muoversi attraverso ogni oggetto fisico senza problemi. Ma le protezioni magiche lo terranno a distanza.

Incantesimi o oggetti magici non possono divinare delle informazioni su un *geist*, come l'allineamento, la sincerità, ecc. Un incantesimo *Visione del Vero* o una magia equivalente permetterà di vedere confusamente un'immagine bianca del *geist* quando questo decide di essere invisibile. Gli incantesimi *Espulsione*, *Bandire*, *Desiderio*, *Scongiorare* e *Parola Sacra* (o magie equivalenti) manderanno il *geist* verso il suo luogo di riposo finale. Negli altri casi è immune a tutte le magie e a tutti gli incantesimi.

Abitat/Società: Un *geist* può esistere in ogni clima. Normalmente frequenta la località in cui è morto e il suo territorio è limitato a un solo edificio o a una piccola area. In casi particolari, un *geist* può essere in grado di muoversi in un'area maggiore.

Il *geist* non hanno una loro società, perché sono delle creature non-morte solitarie. Però, un *geist* può parlare volontariamente con degli esseri viventi. La sua personalità e il suo allineamento al tempo della morte determinano le sue predisposizioni e le sue reazioni. Alcuni *geist* possono aiutare, mentre altri spargono menzogne e confusione.

Ecologia: Un *geist* viene creato quando una persona muore in un modo traumatico. Normalmente c'è qualche cosa che è rimasta incompiuta o qualche peccato che non è stato espiato. Lo spirito della persona si rifiuta di lasciare il piano (o il semipiano) nel quale è morto e diventa un *geist*.

Geist Maggiori: Questi spiriti possono creare delle illusioni che includono il suono. L'illusione sarà sempre semitrasparente per coloro che non hanno mai creduto che sia reale. I *geist* maggiori possono apparire come se fossero di carne e ossa, anche se non lo sono. Possono alterare le apparenze del loro corpo e dei vestiti che indossano. Per esempio, potrebbe scegliere di staccarsi la testa e di portarla in giro. In ogni caso, non può cambiare la propria forma per assomigliare ad un'altra persona; la corporatura, i lineamenti del viso, il colore dei capelli, ecc. rimangono sempre gli stessi. Un *geist* maggiore ha lo stesso aspetto che aveva da vivo al momento della morte.

Gremishka

CLIMA/TERRENO:	Ogni zona temperata
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Clan
CICLO D'ATTIVITÀ:	Notturmo
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Alta (13-14)
TESORO:	Z
ALLINEAMENTO:	Caotico Malvagio
<hr/>	
N° DI MOSTRI:	3-18
CLASSE ARMATURA:	4
FATTORE-MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	1/2 (1d4 pf)
THACO:	20 (18 per bersagli grandi)
N° DI ATTACCHI:	1
DANNI PER ATTACCO:	1-3
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	+4 ai TS
RESISTENZA ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	T (60 cm di altezza)
MORALE:	Unsteady
VALORE IN PE:	35

Come i loro parenti stretti, i gremlins, queste minuscole creature umanoidi sono dei dannosi parassiti. Vivono sotto i palazzi e si nascondono ai loro abitanti. A distanza, un gremishka può essere scambiato per un piccolo cane o un grosso gatto. Sono pelosi, con orecchie appuntite e un muso allungato. La pelliccia può essere di qualsiasi colore e avere un qualsiasi disegno. La bocca è troppo grande per il viso e gli occhi sono gialli con le pupille verticali, come i gatti. Al contrario dei gremlin i gremishka non hanno ali.

Possono manipolare ogni strumento con le loro agili mani. Un gremishka raramente porta in giro un arma per più di un'ora, la getterà o la nasconderà prima. Anche se sanno a che cosa servono le armature e i vestiti non li usano.

Combattimento: I gremishka non inizieranno un combattimento corpo a corpo se non sono chiusi in trappola. Sono estremamente veloci e agili, capaci di scivolare tra le gambe o di girare intorno alle gambe dei loro avversari. Questa velocità da loro una CA particolarmente bassa e un bonus di +4 per i TS contro

armi che hanno effetto su un'area. Ricevono un bonus di +2 per colpire ogni avversario con una altezza di 120 cm o superiore, perché, per loro, l'avversario appare come un bersaglio grande e facile.

In gruppo, i gremishka impiegano la tattica dello sciame. Si arrampicano su un avversario in massa mordendolo e dilaniandolo. Devono riuscire a fare un Tiro per Colpire per avere una buona presa, ma in ogni round successivo il danno è automatico. Metà dei gremishka dello sciame rosicchieranno le cinghie, apriranno le fibbie e ruberanno ogni cosa che non sia legata. Chi attacca uno sciame di gremishka può ferire il personaggio su cui si trovano le creature. Se l'attaccante infligge un danno superiore a quello necessario per uccidere il gremishka, il personaggio su cui si trova la creatura subirà il danno in eccesso. Il basso morale dei gremishka può provocare la loro fuga se c'è una dimostrazione di grande forza. Naturalmente, ogni cosa le creature abbiano rubato sarà portata nella loro tana.

Abitat/Società: I gremishka non rimangono alla luce del sole, ma la luce non li danneggia. Vivono sotto e dentro le fondamenta delle costruzioni (di grandi case, per esempio). Se possibile scelgono una tana che permetta di accedere a molti punti della costruzione.

Conservano i frutti dei loro furti nella tana. Quasi sempre, il tesoro è un'insieme di oggetti rubati, e alcuni sono veramente preziosi. Amano prendere le cose, ma i loro gusti in fatto di tesori non sono dei migliori.

La rabbia e la frustrazione degli umanoidi di dimensioni maggiori sembra provocare un estremo piacere nei gremishka. Godono a fare scherzi malvagi e distruttivi ai loro ospiti. Non riconoscono nessun capo tra quelli del loro genere. Però possono cooperare per provocare dei danni e seguiranno i suggerimenti e le istruzioni di un gremlin che suggerisca loro uno scherzo. Alcune delle loro trappole sono molto elaborate, a conferma della loro grande intelligenza. Si nascondono nelle mura e sotto i pavimenti per spiare le loro potenziali vittime. Quando una vittima scopre lo scherzo o cade nella loro trappola sente spesso la stridula risata del gremlin.

Ecologia: I gremishka mangiano qualsiasi cosa. Catturano piccole creature come topi, gatti, piccoli cani e qualche volta anche bambini piccoli. Si sa che si affezionano temporaneamente a bambini della loro grandezza che sono imprigionati, ma finiscono per divorarli comunque. I gremishka vengono cacciati da qualsiasi cosa li possa trovare e prendere. I loro predatori includono grossi serpenti, cani, ragni giganti, coboldi, e molti altri, in particolare gli uomini.

Licantropo, Loup-Garou

	PIANURA	MONTAGNA
CLIMA/TERRENO:	Foreste temperate, colline	Colline temperate, montagne
FREQUENZA:	Rarissimo	Rarissimo
ORGANIZZAZIONE:	Branco	Branco
CICLO D'ATTIVITÀ:	Notturno	Notturno
DIETA:	Carnivora	Carnivora
INTELLIGENZA:	Alta	Alta
TESORO:	K, M	R
ALLINEAMENTO:	Caotico Malvagio	Caotico Malvagio
N° DI MOSTRI:	2-12 (2d6)	3-10 (1d10+2)
CLASSE ARMATURA:	4	3
FATTORE-MOVIMENTO:	15 (18)	15 (18)
DADI-VITA:	5+4	7
THACO:	15	13
N° DI ATTACCHI:	3 (1)	3 (1)
DANNI PER ATTACCO:	1-4/1-4/2-8 (2-8)	1-4/1-4/2-8 (2-8)
ATTACCHI SPECIALI:	Sorpresa	Sorpresa
DIFESE SPECIALI:	Armi d'argento o magiche per colpire	Armi d'argento o magiche per colpire
RESISTENZA ALLA MAGIA:	20%	40%
TAGLIA:	M (180 cm di altezza)	M (180 cm di altezza)
MORALE:	Elite (13)	Elite (14)
VALORE IN PE:	2.000	4.000

I luop-garou sono dei parenti più forti dei comuni Lupo Mannaro. Come molti veri Lupo Mannaro a Ravenloft, possono assumere aspetto umano, di lupo e ibrido. L'aspetto umano è normale. Il loup-garou è sempre uguale a se stesso in forma umana, così come lo è nelle sua altre due forme

Come uomo-lupo, è alto 210 cm ed è estremamente muscoloso. Il corpo è coperto da una pelliccia e ha una corta coda, gambe simili a quelle di un lupo e una testa di lupo. La creatura cammina eretta e può manipolare oggetti con le sue mani. In questa forma, il Lupo Mannaro può parlare, anche se la sua voce è bassa e roca.

In forma di lupo, un loup-garou della pianura appare simile a Lupo Worg. (I loro cugini sono più grandi; vedi sotto.) La creatura è più rapida ma non può manipolare oggetti e non può parlare.

Combattimento: La creatura ha bisogno di un round completo per cambiare forma. In forma umana può appartenere a una classe qualsiasi e avere un livello qualsiasi, anche se la maggior parte dei loup-garou sono ladri o guerrieri (Ladro o Guerriero). L'esperienza non influenza mai i loro DV e i loro pf. I Lupo Mannaro che non appartengono a nessuna classe vengono considerati come dei Guerrieri del 1° livello.

Nella sua forma di uomo-lupo, il loup-garou può attaccare tre volte per round: una con gli artigli di una mano, una con gli artigli dell'altra e la terza mordendo. Se usa un'arma ha solo un attacco per round. La creatura ha una forza di 18/00 in questa forma e riceve i bonus di combattimento appropriati.

In forma di lupo un loup-garou può attaccare solo una volta per round mordendo. Però, questa forma ha il vantaggio della sorpresa e della velocità. (I loup-garou non ricevono bonus speciali per la sorpresa nelle loro altre forme.) La forma di lupo è più piccola della forma di uomo-lupo e sembra quella di un animale normale e non quella di una creatura sovranaturale.

In qualsiasi forma, il loup-garou della pianura ha una naturale resistenza alla magia. Le sue capacità mentali rimangono le stesse in ogni forma. La creatura può essere ferita solo da armi magiche o d'argento. Le armi d'argento provocano il danno normale, mentre le armi magiche provocano un danno pari al loro bonus. Per esempio, una *Spada +1* può infliggere solo 1 pf per ogni attacco, quale che sia il tiro per i danni. Il bonus per la Forza di un personaggio non viene usato. Un'arma benedetta (o un'altra arma speciale senza bonus) infliggerà 1 pf per colpo.

Abitat/Società: I branchi di loup-garou delle pianure vagano per le pianure di Ravenloft in cerca di prede e preferiscono quelle umane. Nelle zone selvagge, spesso i branchi delle pianure usano una caverna o delle rovine come rifugio. Viaggiano anche in forma umana e si fermano negli alberghi. Odiano gli altri licantropi, specialmente i Lupo Mannaro. Per avere più informazioni sui licantropi leggi il *Monstruous Compendium I°*.

Ecologia: Il più pauroso aspetto dei licantropi è l'infezione trasmessa dal loro morso. Ogni umano(ide) si trasformerà in un Lupo Mannaro quando si verificano le condizioni appropriate. (Normalmente durante le tre notti di luna piena.) Il Lupo Mannaro infettato può essere controllato dal vero Lupo Mannaro che lo ha infettato. In forma animale, la creatura infetta è una bestia rabbiosa e semi-intelligente (Int. 3). Un Lupo Mannaro infettato impiega un intero turno per trasformarsi da uomo a lupo o viceversa.

Loup-Garou di montagna: Questa razza è grande quanto un Lupo Nero quando ha la forma di un lupo. Può essere ferita solo da armi magiche o d'oro. Ha una resistenza alla magia superiore a quella di molti tipi di licantropi e può rigenerare 1 pf ogni turno. I luop-garou di montagna hanno una maggiore tendenza a cacciare da soli rispetto agli altri tipi di uomini-lupo.

Odem

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Rarissimi
ORGANIZZAZIONE:	Solitaria
CICLO D'ATTIVITÀ:	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna
INTELLIGENZA:	Alta (13-14)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico Malvagio

N° DI MOSTRI:	1
CLASSE ARMATURA:	N/A
FATTORE-MOVIMENTO:	9
DADI-VITA:	N/A
THACO:	N/A
N° DI ATTACCHI:	1
DANNI PER ATTACCO:	Nessuno
ATTACCHI SPECIALI:	Possessione
DIFESE SPECIALI:	Immune al danno fisico
RESISTENZA ALLA MAGIA:	Vedi Sotto
TAGLIA:	N/A
MORALE:	Speciale
VALORE IN PE:	1.000

Un odem è uno spirito Non-Morto che entra nei corpi viventi e ne prende il controllo. E' invisibile alla normale vista. I personaggi che possono vedere gli oggetti eterei se l'odem è fuori da un corpo vedono un vapore bianco, se l'odem è dentro a un corpo vedono un'aura bianca intorno al viso che si concentra sugli occhi e sulla bocca. Nel piano etereo la creatura appare come un vapore bianco.

Combattimento: Quando è fuori da un corpo vivente, l'odem non combatte. In questo stato è invisibile. E' anche immune a ogni forma di attacco fisico e ad ogni attacco magico che infligga danni. Qualsiasi incantesimo progettato per forzare delle creature extraplanari a ritirarsi o a lasciare il primo piano materiale (*Bandire, Espulsione, ecc.*) bandirà un odem da quel piano. Nel semipiano di Ravenloft, questi incantesimi lo scacciano solo dal corpo che lo ospita e lo

costringono a scappare dalla regione. Questo implica che la persona che lancia l'incantesimo riesca a vedere l'odem. Un odem non può essere scacciato da un prete.

Un odem si stabilisce in un corpo entrando da un orifizio come la bocca, il naso o le orecchie. Può stabilirsi nel corpo di qualsiasi creatura umanoide. Una volta entrato nel corpo, l'odem è immune ad ogni incantesimo, eccetto Desiderio e *Giara Magica* il quale può scacciarlo dal corpo e rimpiazzarlo con lo spirito del mago.

Il corpo è totalmente vulnerabile alle ferite mentre è occupato dall'odem. Visto che la mente che lo controlla è quella dell'odem, gli incantesimi che influenzano la mente non funzionano. Se il corpo che lo ospita viene ucciso, l'odem deve trovare una nuova vittima. Un odem può passare attraverso qualsiasi oggetto fisico, ma non attraverso un ostacolo magico. Un incantesimo *Intrappolare l'Anima, Stasi Temporale* o *Imprigionare* imprigioneranno l'odem e/o il suo corpo ospite.

Un odem non uccide la sua vittima, ne le impedisce di pensare. Se il corpo è una carrozza e la mente il cocchiere, l'odem attaccherà il cocchiere, lo legherà e poi prenderà le redini. Come un povero spettatore legato al fianco del nuovo cocchiere, la persona che è stata derubata del corpo sa tutto quello che fa l'odem. Semplicemente è incapace di agire. Può comunicare telepaticamente con l'odem se lo desidera. Se l'odem viene scacciato, il personaggio ritorna normale. Naturalmente, la vittima potrebbe "riprendere le redini" di un corpo che è stanco nel migliore dei casi o ferito nel peggiore, a seconda delle azioni dell'odem.

Lo scopo dell'odem è sempre quello di provocare dolore e distruzione. Si nutre della paura, della rabbia e dell'odio di chi lo circonda. Visto che non viene danneggiato dalla morte del corpo, lo considererà sacrificabile. Normalmente tenterà di iniziare un combattimento con degli insulti e anche con un attacco fisico. Potrebbe anche prendere qualche cosa da una persona e metterlo tra quelle di un'altra.

Abitat/Società: L'odem vaga nei confini del piano etereo e appare nel primo piano materiale. Cerca vittime con un grande potenziale di paura, rabbia o odio. L'odem è uno spirito Non-Morto solitario e non ha una società.

Ecologia: L'odem è uno spirito Non-Morto malvagio. Personaggi malvagi e sanguinari con una grande volontà possono diventare degli odem quando muoiono.

Scheletri di Strahd

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi (a Barovia)
FREQUENZA:	Rarissimi
ORGANIZZAZIONE:	Rarissimi
CICLO D'ATTIVITÀ:	Notturmo
DIETA:	Nessuna
INTELLIGENZA:	Nessuna (0)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale
<hr/>	
N° DI MOSTRI:	7-20 (2d10)
CLASSE ARMATURA:	7
FATTORE-MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	2
THACO:	19
N° DI ATTACCHI:	3/2
DANNI PER ATTACCO:	1-6 o dipende dall'arma
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Scacciati come wight
RESISTENZA ALLA MAGIA:	20%
TAGLIA:	M (180 cm di altezza)
MORALE:	Speciale
VALORE IN PE:	420

Gli scheletri di Strahd sono mostri Non-Morti creati magicamente dal Conte Strahd Von Zarovich per fare da guardiani o da guerrieri. Il Conte è il lord vampiro di Barovia, nel semipiano di Ravenloft. Diversamente dai normali scheletri, in alcuni casi sulle creature di Strahd ci sono ancora dei resti di pelle, di carne e anche di vestiti. In altri casi, non c'è altro che ossa. In ogni caso si può capire che sono degli scheletri e non degli Zombi. La magia tiene insieme le giunture e muove le ossa; non ci sono abbastanza tessuti per farlo.

Gli scheletri di Strahd non possono produrre dei suoni, ma le loro ossa producono un leggero rumore. I loro movimenti sono veloci ma traballanti. In un batter d'occhio

possono partire da fermi e raggiungere la massima velocità. A parte un debole odore di polvere e terra appena scavata, non hanno odore.

Combattimento: Gli scheletri di Strahd impugnano sempre un'arma di qualche tipo, anche una semplice tavola di legno da usare come clava. Quale che sia la loro arma, infliggono solo 1d6 pf di danno per ogni attacco riuscito. È passato molto tempo da quando persero tutte le loro abilità di combattenti. Però, la loro insolita velocità permette loro 2 attacchi ogni secondo round.

Armi a punta, come lance e frecce, scivolano sulle ossa senza provocare danno. Armi ad asta, lance e simili possono essere usate come un Bastone da Combattimento. Gli altri tipi di arma infliggono solo metà del normale danno. Ogni arma magica contundente (come una mazza) infligge il danno normale.

Questi mostri possono individuare le creature invisibili alla distanza di 9 metri. La forte natura magica degli scheletri di Strahd da loro una resistenza alla magia del 20%. Come tutti i Non-Morti, sono immuni agli incantesimi che controllano la mente come *Sonno*, *Charme*, *Blocco*. Essendo creature di Strahd possono venire scacciate solo come wight. Non hanno carne e quindi gli attacchi basati sul freddo non li danneggiano.

Abitat/Società: Gli scheletri di Strahd si trovano in cimiteri, dungeon e ovunque dentro a Castel Ravenloft. Si sa che il Conte li ha sistemati in tutti i luoghi di Barovia dove potrebbero essergli utili. Si suppone che un gruppo di scheletrici trovi da qualche parte sotto il fiume Ivlis.

Essendo dei Non-Morti senza mente, queste creature non hanno una società. Obbediscono ad ogni ordine che viene dato loro. Il comando deve essere semplice, una sola frase di non più di una dozzina di parole.

Quando sono a Barovia, possono fare rapporto a Strahd se fa parte dei loro ordini. Impiegano un turno completo per stabilire il contatto, se lui si preoccupa di rispondere. Possono comunicare solo una semplice impressione di successo o fallimento.

Ecologia: Gli scheletri di Strahd non fanno parte della natura. Solo Strahd Von Zarovich conosce l'arcano rituale per la loro creazione. Come materia prima servono degli scheletri umani che includono il teschio e almeno il 90% delle ossa.

Zombi di Strahd

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi (a Barovia)
FREQUENZA:	Rarissimi
ORGANIZZAZIONE:	Nessuna
CICLO D'ATTIVITÀ:	Notturmo
DIETA:	Nessuna
INTELLIGENZA:	Nessuna (0)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale
<hr/>	
N° DI MOSTRI:	1-10
CLASSE ARMATURA:	8
FATTORE-MOVIMENTO:	9
DADI-VITA:	4
THACO:	17
N° DI ATTACCHI:	1-3
DANNI PER ATTACCO:	1-8
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Scacciato come una mummia
RESISTENZA ALLA MAGIA:	Vedi sotto
TAGLIA:	M (180 cm)
MORALE:	Speciale
VALORE IN PE:	270

Gli Zombi di Strahd sono un tipo di Non-Morti creato dal Conte Strahd Von Zarovich. Il Conte è il lord vampiro di Barovia, nel semipiano di Ravenloft.

Questi Non-Morti sono dei corpi umani che sono stati fatti risorgere come morti viventi. Indossano quello che resta delle armature e dei vestiti che indossavano al momento della morte. Dato che molti di loro una volta erano guardie di Castel Ravenloft, il 50% di queste creature indossa degli inutili pezzi di armatura arrugginita. Non portano mai strumenti o armi.

Gli Zombi di Strahd sembrano fragili. La loro carne grigioverde sembra soffice e anche le loro ossa sembrano fragili. I loro occhi sono buchi vuoti che in qualche modo sembrano vedere ovunque. Le labbra e le guance degli Zombi si sono accartocciate e mostrano grandi denti ricurvi. Le loro mani terminano con delle unghie affilate simili ad artigli che assomigliano poco alle unghie di una persona normale. Gli Zombi di Strahd hanno l'odore degli Zombi normali. In altre parole, trasudano un puzzo di marcio che può essere sentito fino a 30 metri se non è bloccato.

Gli Zombi di Strahd possono emettere solo due suoni. Un basso gemito che indica un'impazienza di agire. La seconda è il nome "Strahd" che viene sussurrato in modo parziale. Se un personaggio dichiara di voler decifrare quello che queste creature stanno sibilando, deve fare un Check per l'Intelligenza.

Combattimento: La vista di uno Zombi di Strahd richiede un Horror Check. Se l'osservatore vede i resti di qualcuno che conosceva tra gli Zombi, si applica una penalità di -4. A dispetto della loro apparente fragilità, l'energia del piano negativo scorre con forza dentro di loro. Il potere di Strahd Von Zarovich scorre in loro e permette di scacciarli solo come se fossero mummie.

Come gli Zombi comuni, uno Strahd Zombi colpisce sempre alla fine del round. All'inizio, può attaccare una volta per round con una mano artigliata. In seguito, potrebbe non avere una mano per attaccare. Ogni colpo singolo che provochi 5 o più pf stacca un pezzo dello Zombi. Dato che avanzano sempre con le braccia tese in avanti, normalmente questo indica un braccio. Quando entrambe le braccia sono state staccate, la testa è il bersaglio più logico, perché gli Zombi tenderanno di attaccare mordendo gli avversari. Se un avversario tenta di colpire qualche altra cosa che non sia un braccio o la testa, soffre una penalità al suo Tiro per Colpire. Se tira un 1 naturale, colpisce comunque un braccio o la testa (O qualsiasi cosa si protenda in avanti.).

La testa e le braccia dello Zombi che sono state tagliate continuano a muoversi alla velocità di 1 metro per round. Le braccia si muovono come dei vermi mentre la testa rotola. Possono attaccare indipendentemente dal corpo una volta che sono state staccate. Se altre parti del corpo vengono staccate, cadono ma non possono attaccare. La prima volta che un personaggio vede una parte staccata muoversi per attaccare deve fare un altro Horror Check. Questa volta guadagna un bonus di +2 per aver già sopportato la vista di questa folli creature.

La forza vitale degli Zombi di Strahd è condivisa da tutte le parti del corpo che sono cadute. Quando ogni parte del corpo ha subito dei danni, i pf sono sottratti dal totale complessivo. Se lo Zombi viene ridotto a 0 pf totali, tutte le parti del corpo smettono di attaccare e di muoversi.

Abitat/Società: Gli Zombi di Strahd si trovano nei dangeon e nei cimiteri, in particolare intorno a Castel Ravenloft. Sono esseri Non-Morti senza mente e non hanno una società.

Questi Zombi eseguono ogni ordine dato dal loro padrone (Strahd). Deve essere una semplice frase di 20 parole o meno. Non controllano mai il morale ed eseguono sempre gli ordini fino a che non vengono completamente distrutti. Quando si trovano nella loro terra natale di Barovia, gli Zombi di Strahd possono "fare rapporto" a Strahd se fa parte dei loro ordini. Impiegano un round completo di inattività per stabilire un contatto. Anche in questo caso, è possibile che Strahd sia troppo occupato per ascoltarli. Il rapporto è una sensazione: Strahd riceve la sensazione di successo o di fallimento. Questa abilità fa parte della natura di Strahd e del suo legame con la terra. Non è una capacità degli Zombi.

Ecologia: Gli Zombi di Strahd non sono fanno parte della natura, neanche di quella contorta di Ravenloft. Sono creati con una formula arcana conosciuta solo da Strahd Von Zarovich. Lui può crearli solo usando corpi di esseri umani.

Vampiro, Nosferatu

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Rarissimo
ORGANIZZAZIONE:	Solitaria
CICLO D'ATTIVITÀ:	Notturmo
DIETA:	Speciale
INTELLIGENZA:	Variabile (3-18)
TESORO:	F
ALLINEAMENTO:	Qualsiasi Malvagio
<hr/>	
N° DI MOSTRI:	1
CLASSE ARMATURA:	1
FATTORE-MOVIMENTO:	12, Volo 18 (C)
DADI-VITA:	8+3
THACO:	13, 11 con un'arma
N° DI ATTACCHI:	1
DANNI PER ATTACCO:	Dipende dall'arma, bonus di +4 per la Forza (For.)
ATTACCHI SPECIALI:	Vedi sotto
DIFESE SPECIALI:	Armi magiche +1 o migliori per colpire
RESISTENZA ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 150-180 cm)
MORALE:	Champion (16)
VALORE IN PE:	2.000

I nosferatu sono una variante dei vampiri comuni (vedi il *Monstruous Compendium 1*). Come gli altri vampiri, i nosferatu possono appartenere a qualsiasi razza umanoide.

Durante le ore notturne, un nosferatu sembra simile a un normale membro della sua razza, anche se normalmente la sua pelle è pallida. All'alba, un nosferatu cade in un coma simile alla morte. Il suo colorito è leggermente meno pallido se si è nutrito nelle ultime due ore. Se tagliato o punto, sanguina. Quando il giorno finisce, il corpo inizia a perdere la sua apparente freschezza. Il viso torna scarno e la carne diventa grigia.

Combattimento: I vampiri comuni sottraggono livelli. I nosferatu sottraggono punti Costituzione. I nosferatu hanno tutte le altre abilità e debolezze dei vampiri normali.

I nosferatu non hanno un tipo di attacco proprio. Possono usare i pugni o la lotta o lanciare oggetti pesanti o pericolosi. In caso contrario devono usare delle armi o incantesimi come gli altri umanoidi. La loro Forza gli conferisce un bonus di +2 ai tiri per colpire e +4 ai tiri per infliggere ferite. I nosferatu più potenti o abili dispongono sempre di qualche tipo di arma magica.

I nosferatu attaccano solo prede deboli o charmate. Per sottrarre a una vittima i suoi punti Costituzione, il nosferatu deve morderla (normalmente sul collo) e bere il suo sangue.

Se la vittima fa resistenza, l'azione richiede un tiro per colpire. Un armatura può proteggere la vittima se copre il punto dove viene morsa. Quando la vittima è stata morsa, il nosferatu può sottrarre automaticamente i punti di Costituzione. Normalmente, la vittima perde un punto per round, permettendo al nosferatu di assaporare la lenta morte della sua preda. Se necessario, un nosferatu può sottrarre fino a tre punti di Costituzione per round.

Mentre si nutre, un nosferatu può attaccare solo con lo sguardo charmante. Naturalmente, può decidere di interrompere il pasto. La vittima di un nosferatu recupera 1 punto di Costituzione perso ogni 2 giorni.

Usando una forma di telepatia, il nosferatu può charmare ogni persona che ha morso. La vittima è vulnerabile a questo tipo di charme per il resto della vita o fino a che non viene usato su di lei un incantesimo *Scaccia Maledizioni* pronunciato da un prete del 14° livello o superiore. La comunicazione è a senso unico. Il nosferatu dà ordini alla sua vittima, ma questa non può riferire nulla al vampiro. Il nosferatu deve trovarsi a meno di 120 metri e la vittima può fare un TS contro Incantesimi ogni turno per evitare lo charme.

Abitat/Società: La maggior parte dei nosferatu vive nei cimiteri o in altri luoghi abbandonati. Caccia durante la notte e ritorna alla sua bara durante il giorno. Un nosferatu normalmente ha almeno 3 o 4 bare nascoste in posti differenti.

I nosferatu non si associano con altri esseri, se non in una relazione padrone-schiavo. Normalmente se due nosferatu di uguale potere si incontrano, iniziano a combattere e normalmente il perdente lascerà la zona per trovare un nuovo luogo dove stabilirsi.

Molti nosferatu passano la loro esistenza pensando solo a nutrirsi, ma alcuni aspirano a qualche cosa di più. Normalmente queste pericolose creature diventano lord vampiri con molti schiavi nosferatu. In casi rari, possono ottenere delle nuove abilità se vengono accolti da Ravenloft.

Ecologia: Come un vampiro comune, un nosferatu ha bisogno di sangue. Se non sottrae almeno 3 punti di Costituzione ogni notte da una o più vittime, perde 1 DV. La perdita è cumulativa e continua ogni notte, fino a che non si nutre di sangue a sufficienza o non arriva a 4 DV. A 4 DV la creatura smette di perdere DV, ma diventa furiosa se una vittima umanoide è disponibile a meno di 12 metri.

Se non è possibile attaccare una vittima umanoide, un nosferatu può recuperare quasi tutti i DV persi bevendo il sangue degli animali. Se il nosferatu si nutre del sangue di animali raramente riuscirà a recuperare tutti i suoi DV meno uno.

I nosferatu hanno anche bisogno di dormire. Perdono un DV per ogni giorno in cui non si riposano correttamente. Riposare correttamente significa giacere in una bara con una manciata della terra del suo luogo di sepoltura originale per circa 8 ore. Un nosferatu può recuperare un DV per ogni giorno di corretto riposo se ha sottratto almeno 6 punti di Costituzione durante la notte precedente. Il nosferatu potrebbe essere costretto a bere molto sangue per parecchie notti di fila per riuscire a recuperare tutti i DV persi.

- A. Moglie di Pidlwik Dilisnya. Vedi l'albero dei Dilisnya
- B. Cresciuto come figlio di Pidlwik Dilisnya. Quando Pidlwik morì, Leo seppe la verità e lasciò la famiglia Dilisnya.
- C. Vedi l'albero dei Timothy. Ester è un Lupo Mannaro.
- D. Camille fu il primo lord di Borca. Avvelenò suo marito e la sua amante nel 684; un'altra serie di omicidi nel 698 distrusse il resto dell'albero.
- E. Dopo un anno di matrimonio con Camille, Stephan scappò da Borca con la sua amante Brunhilda.
- F. Divenne il lord di Borca dopo aver avvelenato sua madre, Camille, nel 711.

-
- A. Morì di parto. Il bambino, Dominic, sopravvisse.
 - B. Divenne lord di Demetlieu nel 707.

-
- A. Tutte le morti del 351 avvennero a Castel Ravenloft, il giorno delle nozze di Tatyana.
 - B. Dorfniya crebbe il figlio illegittimo di Gunther Cosco come figlio di Pidlwik Dilisnya. Pidlwik non lo seppe mai. Vedi l'albero dei Boritsi.
 - C. Boris D. pretende di essere il padre di almeno uno dei figli delle ragazze del villaggio.
 - D. Ivan Dilisnya diventò lord di Dorvinia nel 715.
 - E. Gemelli

-
- A. Diventò lord di Falkovnia nel 690.

-
- A. Lord di Richemulot dal 694 al 726.
 - B. Il secondo nome di tutte le discendenti di Isabelle Museau e Isabelle ed ebbero molti figli (i gemelli sono comuni).
 - C. Uccise suo marito (Simon); diede ai suoi figli il suo cognome da ragazza.
 - D., E. Gemelli.
 - F. Divenne lord di Richemulot nel 726. Rispettando la tradizione di famiglia uccise suo marito Dominic e diede ai suoi figli il nome dei Renier.
 - G. Vedi l'albero dei Von Zarovich.

-
- A. Un Lupo Mannaro che vive a Mordent.
 - B. Vedi l'albero dei Boritsi.
 - C. Lord di Arkandale.
 - D. Lord di Verbrek.
 - E. Alfred, lord di Verbrek, sposò una sua distante cugina, Winifred Ratcliff.
 - F. La discendenza di questo ramo della famiglia non è indicata nell'albero di famiglia.

-
- A. Diventò lord di Falkovnia nel 690.

-
- A. Diventò il lord Non-Morto di Barovia nel 351.
 - B. L'oggetto della passione di Strahd; presumibilmente morta nel 351, il giorno delle sue nozze con Sergei.
 - C. Non ci sono notizie sul figlio o figlia di Anna e Tod. La coppia svanì quando Anna aspettava il bambino.
 - D. Andrea lasciò Barovia nel 698; ritornò nel 700 con suo figlio appena nato Klaus. Il padre del bambino è sconosciuto; Andrea si rifiuta di dire di chi si tratti.
 - E. Raul, il marito di Gertrude, si mormora sia un Renier. (Vedi l'albero dei Renier.) Raul Renier è un topo mannaro.

-
- A. Visse per tutta la vita a Mordent. Aveva 57 anni quando mordent entro a Ravenloft.
 - B. In cambio di denaro, Henry accettò di prendere il nome dei Weathermay come desiderava suo suocero. Tutti i figli di Virginia Weathermay continuarono il nome della famiglia di lei.
 - C. Lord Godefroy uccise sua moglie e sua figlia nel 578. I loro spiriti lo perseguitarono e lui si suicidò un anno dopo. Divenne il lord fantasma di Mordent nel 579.
 - D. Gemelli.