

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

## FANTASMI

Il “fantasma” è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi aberrazione, animale, bestia magica, drago, gigante, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale. La creatura (cui d’ora in avanti ci si riferirà col termine di “creatura base”) deve avere un punteggio di Carisma di almeno 6.

Un fantasma fa riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

**Taglia e tipo:** Il tipo di creatura cambia in non morto. Non si deve calcolare nuovamente il bonus di attacco base, i tiri salvezza o i punti abilità. La creatura guadagna il sottotipo incorporeo. La taglia rimane invariata.

**Dadi Vita:** Tutti i Dadi Vita attuali e futuri aumentano a d12.

**Velocità:** I fantasmi hanno una velocità di volare di 9 metri, a meno che la creatura base non abbia una velocità di volare maggiore, con una manovrabilità perfetta.

**Classe Armatura:** L’armatura naturale è la stessa della creatura base ma si applica esclusivamente agli incontri eterei. Quando un fantasma si manifesta (vedi sotto), il valore dell’armatura naturale è +0, ma acquista un bonus di deviazione pari al suo modificatore di Carisma o a +1, a seconda di quale sia il più alto.

**Attacco:** Un fantasma mantiene tutti gli attacchi della creatura base, per quanto quelli che fanno assegnamento sul contatto fisico non sortiscano alcun effetto sulle creature non eteree.

**Attacco completo:** Un fantasma mantiene tutti gli attacchi della creatura base, per quanto quelli che fanno assegnamento sul contatto fisico non sortiscano alcun effetto sulle creature non eteree.

**Danni:** Contro le creature eteree un fantasma usa le quantità di danni della creatura base. Contro le creature non eteree solitamente un fantasma non può infliggere alcun danno fisico ma quando si manifesta può ricorrere ai suoi attacchi speciali, se ne possiede (vedi sotto).

**Attacchi speciali:** Un fantasma mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base, sebbene quelli che si basano sul contatto fisico non abbiano alcun effetto sulle creature non eteree. In più il fantasma acquista la capacità di manifestarsi, più altri 1d3 attacchi speciali descritti sotto. I tiri salvezza hanno una CD di  $10 + 1/2$  dei DV del fantasma + il modificatore di Car del fantasma, tranne quando diversamente specificato.

*Sguardo corruttore (Sop):* Il fantasma può flagellare le creature viventi con un semplice sguardo fino a una distanza di 9 metri. Le creature che incrociano lo sguardo del fantasma devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o subire 2d10 danni e 1d4 danni al Carisma.

*Tocco corruttore (Sop):* Un fantasma che colpisce un bersaglio vivente con il suo attacco incorporeo infligge 1d6 danni. Contro gli avversari eterei, aggiunge il proprio modificatore di Forza ai tiri per colpire e ai danni. Contro gli avversari non eterei, aggiunge il proprio modificatore di Destrezza solo ai tiri per colpire.

*Tocco di risucchio (Sop):* Un fantasma che colpisce un bersaglio vivente con il suo attacco incorporeo risucchia 1d4 punti a una caratteristica di sua scelta. Ogni attacco che va a segno permette al fantasma di guarirsi 5 danni. Contro gli avversari eterei, aggiunge il proprio modificatore di Forza solo ai tiri per colpire. Contro gli avversari non eterei, aggiunge il proprio modificatore di Destrezza solo ai tiri per colpire.

*Lamento terrificante (Sop):* Il fantasma può emettere un lamento terrificante come un’azione standard. Tutte le creature viventi entro una propagazione di 9 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o essere colte dal panico per 2d4 round. Si tratta di un effetto di paura sonoro, necromantico, che influenza la mente. Una creatura che superi il tiro salvezza contro il lamento, per 24 ore non potrà più essere colpita dal lamento di quello stesso fantasma.

*Aspetto spaventoso (Sop):* Qualsiasi creatura vivente in un raggio di 18 metri che veda un fantasma deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o subire immediatamente 1d4 danni alla Forza, 1d4 danni alla Destrezza e 1d4 danni alla Costituzione. Una creatura che superi il tiro salvezza contro gli effetti di questo attacco speciale, per 24 ore non potrà più essere colpita dall’aspetto spaventoso di quello stesso fantasma.

*Malevolenza (Sop):* Una volta ogni round, un fantasma etereo può fondere il suo corpo a quello di una creatura sul Piano Materiale. Questa capacità è simile a un incantesimo *giara magica* (10° livello dell’incantatore o DV del fantasma, a seconda di quale presenti il valore più alto), eccetto per il fatto che non richiede un contenitore. Per utilizzare questa capacità, il fantasma deve manifestarsi e tentare di muoversi nello spazio occupato dal bersaglio; muoversi nello spazio occupato per fare uso di malevolenza non provoca attacchi di opportunità. Il bersaglio può resistere all’attacco superando un tiro salvezza sulla Volontà (CD  $15 +$  modificatore di Car del fantasma). Una creatura che superi il tiro salvezza è immune alla malevolenza di quello stesso fantasma per 24 ore, e il fantasma non può entrare nello spazio da essa occupato. Se l’attacco ha successo, il corpo del fantasma scompare dentro quello dell’avversario.

*Manifestazione (Sop):* Tutti i fantasmi possiedono questa capacità. Un fantasma dimora nel Piano Etereo, e in quanto creatura eterea non può colpire o essere colpito da nulla che attenga al mondo materiale. Quando si manifestano, i fantasmi entrano parzialmente nel Piano Materiale e divengono visibili pur rimanendo incorporei. Un fantasma reso visibile può essere colpito soltanto da creature eteree, armi magiche e incantesimi, con il 50% di probabilità di ignorare i danni che provengono da fonti materiali. Se vuole può passare attraverso oggetti solidi, e i suoi attacchi oltrepassano le

armature. Un fantasma visibile si muove sempre nel massimo silenzio.

Quando si manifesta, un fantasma può colpire con il suo attacco di contatto oppure con un'arma di contatto del fantasma (vedi "Equipaggiamento del fantasma", sotto). Quando si manifesta, un fantasma rimane parzialmente sul Piano Etereo, dove non è incorporeo. Un fantasma che si manifesta può quindi essere attaccato da avversari sia sul Piano Etereo che su quello Materiale. L'incorporeità può contribuire a proteggerlo da avversari del Piano Materiale, ma non da quelli del Piano Etereo.

Quando un fantasma incantatore si trova sul Piano Etereo, i suoi incantesimi non possono avere effetto su bersagli sul Piano Materiale, ma funzionano normalmente su quelli del Piano Etereo. Quando un fantasma incantatore si manifesta, i suoi incantesimi, pur continuando ad agire sul Piano Etereo, possono avere effetto normalmente su bersagli del Piano Materiale, a meno che gli incantesimi non necessitino di contatto. Gli incantesimi di contatto di un fantasma che si è manifestato non funzionano su bersagli materiali.

Un fantasma ha due piani nativi, il Piano Materiale e quello Etereo. Quando si trova in uno di questi due piani, il fantasma non è considerato una creatura extraplanare.

*Telecinesi (Sop)*: Il fantasma può usare *telecinesi* come azione standard (12° livello dell'incantatore o DV del fantasma, a seconda del valore più alto). Dopo avere utilizzato questo potere il fantasma deve attendere 1d4 round prima di impiegarlo di nuovo.

**Qualità speciali:** Un fantasma possiede tutte le qualità speciali della creatura base più quelle elencate qui di seguito.

*Ringiovanimento (Sop)*: Nella maggior parte dei casi risulta difficile distruggere un fantasma ricorrendo a un semplice combattimento: lo spirito "distrutto" si rigenera in 2d4 giorni. Persino gli incantesimi più potenti si dimostrano spesso soltanto soluzioni temporanee. Un fantasma che dovrebbe essere distrutto torna invece a infestare il suo vecchio luogo se supera una prova di livello (1d20 + DV del fantasma) con CD 16. Come regola generale, l'unica maniera di sbarazzarsi per sempre di un fantasma è quella di determinare la ragione della sua esistenza e risolvere il problema che gli impedisce di riposare in pace. La soluzione più corretta varia a seconda del soggetto in questione e può richiedere una lunga ricerca.

*Resistenza allo scacciare (Str)*: Il fantasma ha una resistenza allo scacciare di +4.

**Caratteristiche:** Le stesse della creatura base, tranne che il fantasma non ha un punteggio di Costituzione e che il suo punteggio di Carisma aumenta di +4.

**Abilità:** I fantasmi ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Nascondersi e Osservare. Per il resto mantengono le stesse abilità della creatura base.

**Ambiente:** Qualsiasi, spesso lo stesso della creatura base.

**Organizzazione:** Solitario, banda (2-4), o folla (7-12).

**Grado di Sfida:** Lo stesso della creatura base +2.

**Tesoro:** Nessuno.

**Allineamento:** Qualsiasi.

**Modificatore di livello:** Lo stesso della creatura base +5.

### **Equipaggiamento del fantasma**

Quando un fantasma si forma, l'intero suo equipaggiamento e gli oggetti trasportati di norma divengono anch'essi eterei. In aggiunta, il fantasma mantiene 2d4 oggetti che gli erano particolarmente cari in vita (purché non siano in possesso di un'altra creatura). L'equipaggiamento funziona in maniera normale sul Piano Etereo ma passa attraverso oggetti o creature materiali senza far danno. Un'arma con incantamento +1 o migliore, tuttavia, può ferire creature materiali quando il fantasma si manifesta, ma ogni attacco ha il 50% di probabilità di fallire a meno che non si tratti di un'arma da contatto del fantasma (proprio come le armi magiche, che a volte non feriscono il fantasma).

Gli oggetti materiali originali rimangono sul Piano Materiale, proprio come le spoglie mortali del fantasma. Se un'altra creatura si impossessa dell'originale, la copia eterea svanisce. Ciò suscita immancabilmente l'ira del fantasma, che farà di tutto pur di far ritornare l'oggetto in questione là dove si trovava prima.