

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

LICANTROPI

Il “licantropo” è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide o gigante (cui d’ora in avanti ci si riferirà col termine di creatura base). L’archetipo del licantropo può essere ereditario (per i licantropi naturali) o acquisito (per i licantropi contagiati). Divenire un licantropo è un processo molto simile all’aggiungere una classe di animale e ottenere i Dadi Vita appropriati.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura base non cambia, ma la creatura ottiene il sottotipo mutaforma. Il licantropo prende gli aspetti caratterizzanti di un tipo di creatura carnivora o onnivora appartenente al tipo animale (cui d’ora in avanti ci si riferirà con il termine di animale base). Questo animale può essere qualsiasi predatore, animale che si nutre di carogne o onnivoro la cui taglia non si discosti di più di una categoria rispetto alla taglia della creatura base (quindi Piccolo, Medio o Grande per una creatura base di taglia Media). I licantropi possono anche adottare una forma ibrida che combina aspetti della creatura base e dell’animale base. La forma ibrida di un licantropo è della medesima taglia dell’animale base o della creatura base (a seconda di quale sia la più grande).

Un licantropo utilizza o le statistiche e le capacità speciali della creatura base o quelle dell’animale base, oltre a quelle descritte qui.

Dadi Vita e punti ferita: Gli stessi della creatura base più quelli dell’animale base. Per calcolare i punti ferita totali, si applichino i modificatori di Costituzione in base al punteggio che il licantropo possiede in ogni forma. Per esempio, un popolano umano con un punteggio di Costituzione di 11 come umano e un punteggio di Costituzione di 15 come lupo ha 1d4 più 2d8+4 punti ferita.

Velocità: La stessa della creatura base o dell’animale base, a seconda di quale forma il licantropo stia usando. Gli ibridi usano la velocità della creatura base.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale della creatura base aumenta di +2 in tutte le forme. In forma ibrida, il bonus di armatura naturale del licantropo è uguale al bonus di armatura naturale dell’animale base o della creatura base, a seconda di quale sia il più alto.

Attacco base/Lotta: Si aggiunge il bonus di attacco base per l’animale base al bonus di attacco base per la creatura base. Il bonus di lotta del licantropo utilizza il suo bonus di attacco e i modificatori per la Forza e la taglia a seconda della forma del licantropo.

Attacchi: Gli stessi della creatura base o dell’animale base, a seconda di quale forma il licantropo stia usando.

Un licantropo in forma ibrida ottiene due attacchi con l’artiglio e un attacco con il morso come armi naturali. Queste armi infliggono danni a seconda della taglia della forma ibrida. Un ibrido può attaccare con un’arma e un morso, oppure con le sue armi naturali. L’attacco con il morso di un ibrido è un attacco secondario.

Danni: Gli stessi della creatura base o dell’animale base, a seconda di quale forma il licantropo stia usando.

Attacchi speciali: Un licantropo mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base o dell’animale base, a seconda della forma che sta usando, guadagnando inoltre quelli elencati di seguito.

La forma ibrida di un licantropo non ottiene alcun attacco speciale dell’animale base. Un licantropo incantatore non può lanciare incantesimi che abbiano componenti verbali, somatiche o materiali mentre è in forma animale, o incantesimi con componenti verbali mentre è in forma ibrida.

Maledizione della licantropia (Sop): Qualsiasi umanoide o gigante che venga colpito da un attacco con il morso di un licantropo in forma animale o in forma ibrida deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o contrarre la licantropia. Se la taglia della vittima non si discosta di più di uno dalla categoria di taglia del licantropo (per esempio, un gigante delle colline morso da un topo crudele), la vittima non può contrarre la licantropia attraverso il contatto con quel licantropo. I licantropi contagiati non possono trasmettere la maledizione della licantropia.

Qualità speciali: Un licantropo mantiene tutte le qualità speciali della creatura base o dell’animale base più quelle elencate di seguito.

Forma alternativa (Sop): Tutti i licantropi sono capaci di mutarsi in forma di animale come se ricorressero ad un incantesimo *metamorfosi* su se stessi (anche se la loro attrezzatura non cambia, non ottengono punti ferita per il cambiamento di forma, e possano assumere solo la forma dell’animale specifico indicato per quel licantropo). Non guadagna i punteggi di caratteristica dell’animale, ma invece aggiunge i modificatori per le caratteristiche fisiche dell’animale ai suoi punteggi di caratteristica. Un licantropo può anche assumere una forma ibrida bipede, con mani prensili e tratti distintivi animaleschi.

La trasformazione in e da animale o forma ibrida è un’azione standard. Quando un licantropo viene ucciso, ritorna alla sua forma umanoide, ma rimane morto. Le parti del suo corpo che fossero state smembrate, tuttavia, rimangono nella forma animale. I licantropi contagiati possono trovare difficoltoso controllare questa capacità (vedi “La licantropia come malattia”, più avanti).

Riduzione del danno (Str): Un licantropo contagiato in forma ibrida o animale acquisisce una riduzione del danno 5/argento. Un licantropo naturale in forma ibrida o animale ha una riduzione del danno 10/argento.

Empatia del licantropo (Str): In qualsiasi forma, i licantropi sono in grado di comunicare e creare un legame empatico con gli animali e gli animali crudeli di cui assumono la forma. Questa capacità conferisce loro un bonus

razziale di +4 alle prove tese ad influenzare l'atteggiamento degli animali e consente la comunicazione di concetti elementari e (se l'animale in questione è amichevole) di comandi quali "amico", "nemico", "scappa" e "attacca".

Visione crepuscolare (Str): Un licantropo possiede la visione crepuscolare in qualsiasi forma.

Olfatto acuto (Str): Un licantropo possiede la capacità olfatto acuto in qualsiasi forma.

Bonus ai tiri salvezza base: Sommare i bonus ai tiri salvezza base dell'animale base ai bonus ai tiri salvezza base della creatura di base.

Caratteristiche: Tutti i licantropi ottengono un +2 alla Saggezza. Inoltre, quando sono in forma animale, i punteggi delle caratteristiche fisiche di un licantropo migliorano in base alla sua specie, come indicato nella tabella successiva. Questi aggiustamenti sono uguali ai normali punteggi di caratteristica dell'animale -10 o -11. Per esempio, un coccodrillo mannaro (For 19, Des 12, Cos 17) aggiungerebbe For +8, Des +2 e Cos +6 ai suoi normali punteggi di caratteristica quando prende la forma di coccodrillo. Un licantropo in forma ibrida modifica i suoi punteggi delle caratteristiche fisiche in base allo stesso numero.

Inoltre, un licantropo può anche ottenere un incremento ulteriore in un punteggio di caratteristica in virtù dei suoi Dadi Vita extra.

Abilità: Un licantropo ottiene punti abilità pari a (2 + modificatore Int, minimo 1) per Dado Vita della sua forma animale, come se avesse acquisito una classe nel tipo animale. Dato, tuttavia, che l'animale non è mai il suo primo Dado Vita, il licantropo non ottiene il quadruplo dei punti abilità per il primo Dado Vita animale. Qualsiasi abilità fornita nella descrizione dell'animale è un'abilità di classe per i livelli da animale del licantropo. In qualsiasi forma, il licantropo ha anche tutti i bonus razziali della creatura base e dell'animale base, anche se i bonus di abilità di condizione, come il bonus per il mimetismo di una tigre mannara alle prove di Nascondersi, si applicano soltanto quando il licantropo si trova nella forma in questione.

Talenti: Aggiungere i talenti dell'animale base a quelli della creatura base. Se con ciò il licantropo si ritrova a possedere due volte lo stesso talento, non otterrà alcun beneficio a meno che il talento non possa normalmente essere preso più di una volta, nel qual caso il talento duplicato funziona come indicato nella descrizione del talento. Questo processo può fornire al licantropo più talenti rispetto a quanti spetterebbero di norma ad un personaggio con il suo stesso numero di Dadi Vita; in questo caso, tutti i talenti "extra" sono indicati come talenti bonus.

È possibile che un licantropo, quando è in forma umanoide, non presenti tutti i prerequisiti necessari per i suoi talenti. In questo caso, il licantropo possiede comunque i talenti, ma non può usarli quando è in forma umanoide. Un licantropo riceve Volontà di Ferro come talento bonus.

Ambiente: Lo stesso della creatura base o dell'animale base.

Organizzazione: Solitario o coppia, qualche volta famiglia (3-4), branco (6-10) o truppa (famiglia più gli animali correlati).

Grado di Sfida: Per livello di classe o creatura base, modificato in base ai DV dell'animale base: 1 DV o 2 DV, +2; da 3 a 5 DV, +3; da 6 a 10 DV, +4; da 11 a 20 DV, +5; da 21 DV in poi, +6.

Tesoro: Standard.

Allineamento: Qualsiasi. Le creature nobili, come orsi, aquile e leoni, tendono a produrre licantropi di allineamento buono. Le creature sinistre come topi, serpenti e lupi tendono a produrre licantropi di allineamento malvagio. Questo è un riflesso di come vengono percepiti questi animali, non una caratteristica innata dell'animale stesso, e quindi il Dungeon Master può assegnare arbitrariamente l'allineamento della forma animale.

Avanzamento: Per classe del personaggio.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +2 (contagiato) o +3 (naturale). Inoltre, il livello del personaggio di un licantropo viene aumentato del numero di Dadi Vita razziali posseduti dall'animale base.

LICANTROPI COMUNI

Nome	Forma animale	Modificatori punteggi caratteristiche	Allineamento preferito
		Forma animale o ibrida	
Cinghiale mannaro	Cinghiale	For +4, Cos +6	Neutrale
Lupo mannaro	Lupo	For +2, Des +4, Cos +4	Caotico malvagio
Orso mannaro	Orso bruno	For +16, Des +2, Cos +8	Legale buono
Tigre mannara	Tigre	For +12, Des +4, Cos +6	Neutrale
Topo mannaro	Topo crudele	Des +6, Cos +2	Caotico malvagio
Cinghiale crudele mannaro	Cinghiale crudele	For +16, Cos +6	Neutrale

LICANTROPIA COME MALATTIA

Quando un personaggio contrae la licantropia a causa del morso di un licantropo (vedi sopra), non si manifesta alcun sintomo fino alla prima notte di luna piena. Quella notte, il personaggio contagiato assume involontariamente la forma animale e diventa temporaneamente un PNG sotto il controllo del DM, dimenticando la propria identità. Il personaggio rimane in forma animale, assumendo l'allineamento appropriato, fino all'alba.

Le azioni del personaggio durante questo primo episodio sono dettate dall'allineamento della sua forma animale. I licantropi di allineamento buono cercano di evitare gli insediamenti o i viaggiatori e gli ambienti civilizzati, preferendo restare nelle zone selvagge. Possono dare la caccia alle prede normali per la loro specie, ma evitano di attaccare le creature intelligenti buone e neutrali. I licantropi di allineamento malvagio cercano di assassinare quante più creature intelligenti è possibile, a cominciare spesso dai loro stessi parenti e amici. Di solito vanno in cerca dei luoghi in cui si possono trovare queste vittime. Le creature neutrali cercano le zone più remote ed evitano il contatto con la civiltà, ma possono anche attaccare i viaggiatori o le altre creature che popolano le terre selvagge, se i viaggiatori sono pochi. Ad ogni modo, l'attacco è guidato dalla ferocia naturale e dalla fame, piuttosto che dalla crudeltà. In tutti i casi, i personaggi non ricordano nulla dell'intero episodio (o degli episodi successivi) a meno che non superino una prova di Saggezza con CD 15, nel qual caso si rendono conto della loro condizione di licantropi.

Da quel momento in poi, il personaggio è soggetto a trasformazioni involontarie nelle notti di luna piena e tutte le volte che subisce danni durante un combattimento. Sente crescere dentro un'incontenibile rabbia e deve effettuare con successo una prova di Controllare Forma (vedi pagina 303) per resistere alla trasformazione in forma animale.

Qualsiasi personaggio giocante che non sia ancora consapevole della sua condizione di licantropo diviene temporaneamente un PNG sotto il controllo del DM ogniqualvolta subisce una trasformazione involontaria, e agisce come è stato descritto sopra a seconda dell'allineamento della sua forma animale.

Un personaggio che sia consapevole della sua condizione mantiene la sua identità e non perde il controllo delle sue azioni se si trasforma. Tuttavia, ogni volta che si trasforma nella sua forma animale, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 + il numero di volte in cui si è trasformato in forma animale per non assumere in maniera permanente l'allineamento della sua forma animale. Un licantropo malvagio che sia consapevole delle sue azioni in forma animale non è costretto ad uccidere e assassinare in maniera indistinta, ma si rallegra degli spargimenti di sangue, e cercherà sicuramente ogni opportunità di far strage di esseri intelligenti, preferibilmente della sua stessa razza.

Una volta che un personaggio diviene consapevole della sua malattia, può tentare di assumere volontariamente la forma animale o ibrida, utilizzando la CD appropriata per la prova di Controllare Forma. Un tentativo è un'azione standard e può essere effettuato ogni round. Qualsiasi trasformazione volontaria in forma animale o ibrida cambia in modo immediato e permanente l'allineamento del personaggio in quello del licantropo appropriato.

Cambiare forma

Cambiare forma è un'azione standard. Se la trasformazione è involontaria, il personaggio completa il cambiamento al proprio turno successivo all'evento che ha innescato la trasformazione. Assumere la forma di animale o ibrida rovina l'armatura e i vestiti del personaggio (inclusi tutti gli oggetti indossati) se la nuova forma è più grande della forma naturale del personaggio; gli oggetti trasportati vengono semplicemente lasciati a terra. I personaggi possono levarsi di fretta i vestiti mentre si trasformano, ma non l'armatura. Le armature magiche sopravvivono al cambiamento se superano un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15. Un personaggio contagiato che sia consapevole della propria condizione (vedi sopra) può provare a riacquisire la forma umanoide a seguito di una trasformazione (volontaria o involontaria) con una prova di Controllare Forma, ma se fallisce la prova rimane in forma animale (o ibrida) fino all'alba successiva.

Guarire dalla licantropia

Un personaggio contagiato che mangi un ramoscello di belladonna (detta anche flagello dei lupi) entro un'ora dall'attacco di un licantropo può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 per liberarsi dalla malattia. Se è un guaritore a somministrare l'erba, si ricorra al bonus al tiro salvezza base del personaggio o alla prova di Guarire del guaritore, a seconda di quale sia migliore. Il personaggio ha soltanto una possibilità, a prescindere dalla quantità di belladonna ingerita. Quest'ultima deve essere piuttosto fresca (raccolta entro la settimana trascorsa).

Tuttavia, che sia fresca o no, la belladonna è tossica. Il personaggio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o subire 1d6 danni iniziali di Forza. Dopo un minuto, deve superare un secondo tiro salvezza o subire altri 2d6 danni di Forza. Anche un incantesimo *rimuovi malattia* o *guarigione* lanciato da un chierico che sia almeno di 12° livello è in grado di curare la malattia, ammesso che il personaggio sia sottoposto all'incantesimo entro tre giorni dall'attacco del licantropo.

L'unica altra maniera di rimuovere la malattia è quella di lanciare sul personaggio l'incantesimo *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento* durante uno dei tre giorni di luna piena. Dopo aver subito l'incantesimo, il personaggio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20 per spezzare la maledizione (l'incantatore sa se l'incantesimo ha funzionato). Altrimenti il procedimento deve essere ripetuto. I personaggi sottoposti a questo trattamento vengono spesso legati o chiusi in gabbia finché la cura non abbia effetto.

Solo i licantropi contagiati possono essere guariti dalla licantropia.

PERSONAGGI LICANTROPI

Vivendo allo stato brado, la maggior parte dei licantropi diventano barbari o ranger. I topi mannari tendono a diventare ladri. Il fatto di diventare un licantropo non modifica la classe preferita di un personaggio, ma provoca solitamente un cambiamento nel suo allineamento (vedi sopra). Per personaggi di certe classi questo cambio di allineamento può significare la perdita di alcune peculiarità di classe. I personaggi licantropi possiedono i seguenti tratti razziali.

- +2 alla Sagesza. Le caratteristiche fisiche vengono incrementate in base al modificatore della forma animale quando un licantropo assume la sua forma animale o ibrida.
- Taglia uguale a quella della creatura base o dell'animale base.
- Visione crepuscolare in ogni forma.
- Olfatto acuto in ogni forma.
- Dadi Vita razziali: Un licantropo aggiunge i Dadi Vita della sua forma animale al suo Dado Vita base per la razza, il livello e la classe. Questi Dadi Vita aggiuntivi modificano di conseguenza il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza base.
- Abilità razziali: Un licantropo aggiunge i punti abilità per i suoi Dadi Vita da animale, proprio come se avesse preso la classe del tipo animale. Ottiene punti abilità pari a (2 + modificatore Int, minimo 1) per Dado Vita della forma animale. Qualsiasi abilità che compare nella descrizione dell'animale è considerata come abilità di classe per i livelli di animale del licantropo. I gradi massimi di abilità per il licantropo sono uguali ai Dadi Vita della sua forma animale + i Dadi Vita razziali (se esistono) + i suoi livelli di classe + 3. Qualsiasi aggiustamento alle abilità razziali della razza di base e della forma animale del licantropo (tranne gli aggiustamenti di condizione) va aggiunto ai suoi modificatori di abilità in ogni forma.
- Talenti razziali: Si aggiungano i Dadi Vita dell'animale ai Dadi Vita del personaggio per determinare quanti talenti possiede il personaggio. Tutti i licantropi ottengono Volontà di Ferro come talento bonus.
- Bonus di armatura naturale +2 in ogni forma.
- Qualità speciali (vedi sopra): Forma alternativa, empatia del licantropo, maledizione della licantropia (solo in forma animale o ibrida).
- Licantropo contagiato: Riduzione del danno 5/argento (solo in forma animale o ibrida).
- Licantropo naturale: Riduzione del danno 10/argento (solo in forma animale o ibrida).
- Linguaggi automatici: Come la creatura base.
- Classe preferita: Come la creatura base.
- Modificatore di livello: Come la creatura base +2 (contagiato) o +3 (naturale).

CONTROLLARE FORMA (sag)

Qualsiasi personaggio che abbia contratto la licanthropia e sia consapevole della propria condizione può apprendere Controllare Forma come abilità di classe. (Una persona ammalata di licanthropia ma non ancora consapevole della propria condizione può tentare una prova di Controllare Forma senza addestramento). Questa abilità serve a determinare se il licanthropo ammalato è in grado di controllare la propria forma. Un licanthropo naturale non ha bisogno di questa abilità, dato che ha il pieno controllo sulla propria forma.

Prova (cambiamento involontario): Un personaggio ammalato deve compiere una prova ogni notte al sorgere della luna piena per resistere all'istinto di assumere forma animale. Anche un personaggio ferito deve compiere una prova contro una mutazione involontaria dopo aver accumulato danni sufficienti per ridurre i suoi punti ferita di un quarto, e ogni volta che perde un altro quarto dei suoi punti ferita.

Cambiamento involontario	CD di Controllare Forma
Resistere al cambiamento involontario	25

Con una prova fallita, il personaggio deve rimanere in forma animale fino alla prossima alba, quando ritornerà automaticamente alla sua forma base. Un personaggio consapevole della propria condizione, ha un tentativo per tornare alla sua forma umanoide (vedi sotto), ma se fallisce, rimarrà nella forma animale fino al mattino successivo.

Ritentare (cambiamento involontario): Compiere una sola prova per resistere al cambiamento involontario ogni volta che si manifesta un evento scatenante.

Prova (cambiamento volontario): Inoltre, un licanthropo malato, consapevole della propria condizione può cercare di utilizzare questa abilità volontariamente per cambiare in forma animale, assumere la forma ibrida o tornare alla forma umanoide, quale che sia la fase lunare o la sua salute fisica.

Cambiamento volontario	CD di Controllare Forma
Ritornare alla forma umanoide (luna piena)*	25
Ritornare alla forma umanoide (luna non piena)	20
Assumere forma ibrida	15
Cambiamento volontario in forma animale (luna piena)	15
Cambiamento volontario in forma animale (luna non piena)	20

*Ai fini del gioco, la luna piena dura tre giorni al mese.

Ritentare (cambiamento volontario): Un personaggio può riprovare a cambiare forma volontariamente quante volte desidera. Ogni tentativo è un'azione standard, ma con una prova fallita per ritornare in forma umanoide, il personaggio deve rimanere in forma animale o ibrida fino al mattino successivo, quando ritornerà automaticamente in forma umanoide.

Speciale: Un licanthropo malato non può cercare di compiere un cambiamento volontario a meno che non diventi consapevole della propria condizione (vedi "Licanthropia come malattia").