

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

LICH

Il “lich” è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide (cui d’ora in avanti ci si riferirà col termine di “creatura base”), purché si possa creare il filatterio necessario; vedi “Il filatterio del lich”, più avanti. (I lich di altre specie di creature, come i draghi, esistono ma utilizzano archetipi diversi).

Un lich 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 è necessario calcolare nuovamente il bonus di attacco base, i tiri salvezza o i punti abilità. La taglia non viene modificata.

Dadi Vita: Aumentano a d12 tutti i DV attuali e futuri.

Classe Armatura: Il lich ha un bonus di armatura naturale +5 o il bonus di armatura naturale della creatura base, il migliore dei due.

Attacco: Un lich ha un attacco di contatto che può utilizzare una volta per round. Se la creatura base può utilizzare le armi, il lich mantiene questa capacità. Una creatura con armi naturali mantiene anche quelle armi naturali. Un lich che combatte senz’armi usa il suo attacco di contatto o la sua arma naturale primaria (se posseduta). Un lich che impugna un’arma usa il suo tocco o l’arma, quale dei due preferisce.

Attacco completo: Un lich che combatte senz’armi usa il suo attacco di contatto (vedi sopra) o le sue armi naturali (se posseduta). Se impugna un’arma, di solito usa l’arma come attacco primario insieme a un tocco come attacco naturale secondario, purché abbia un modo di compiere quell’attacco (una mano libera o un’arma naturale che può utilizzare come attacco secondario).

Danni: Un lich senza armi naturali ha un attacco di contatto che sfrutta l’energia negativa per infliggere 1d8+5 danni alle creature viventi; un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV del lich + il suo modificatore di Carisma) dimezza i danni. Un lich con attacchi naturali può usare l’attacco di contatto o le sue armi naturali, come preferisce. Se sceglie quest’ultime, infligge 1d8+5 danni extra con un attacco con arma naturale.

Attacchi speciali: Un lich mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e guadagna quelli elencati più avanti. I tiri salvezza hanno una CD pari a 10 + 1/2 dei DV del lich + il suo modificatore di Carisma, tranne quando diversamente indicato.

Aura di paura (Sop): I lich sono ammantati da una terrificante aura di morte e malvagità. Le creature con meno di 5 DV in un raggio di 18 metri che lo guardano devono superare un tiro salvezza sulla Volontà, oppure subire gli effetti di un incantesimo *paura* lanciato da uno stregone di livello pari a quello del lich. Una creatura che supera il tiro salvezza non può più subire gli effetti dell’aura dello stesso lich per 24 ore.

Tocco paralizzante (Sop): Qualsiasi creatura vivente colpita da un lich con un attacco di contatto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o restare permanentemente paralizzata. La vittima può essere liberata dall’incantesimo *rimuovi paralisi* o da qualsiasi altro incantesimo in grado di rimuovere una maledizione (vedi la descrizione dell’incantesimo *scagliare maledizione*, pagina 285 del *Manuale del Giocatore*). L’effetto non può essere dissolto. Chiunque venga paralizzato da un lich sembra morto, ma una prova di Osservare con CD 20 o di Guarire con CD 15 rivela che la vittima è ancora viva.

Incantesimi: Il lich è in grado di lanciare tutti gli incantesimi che poteva lanciare in vita.

Qualità speciali: Un lich mantiene tutte le qualità speciali della creatura base più quelle elencate di seguito.

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

Riduzione del danno (Sop): Il corpo non morto di un lich è robusto, conferendo pertanto alla creatura una riduzione del danno di 15/contundente e magia. Le sue armi naturali vengono considerate magiche allo scopo del superamento della riduzione del danno.

Immunità (Str): I lich sono immuni al freddo, all’elettricità, alla metamorfosi (anche se possono usare effetti di metamorfosi su se stessi) e agli attacchi di influenza mentale.

Caratteristiche: Aumentano rispetto a quelli della creatura base come segue: Int +2, Sag +2, Car +2. Essendo un non morto, un lich non ha punteggio di Costituzione.

Abilità: Un lich riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Percepire Intenzioni. Per il resto ha le stesse abilità della creatura base.

Organizzazione: Solitario o drappello (1 lich, più 2-4 vampiri e 5-8 progenie vampiriche).

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

Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; doppio degli oggetti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Avanzamento: Per classe del personaggio.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +4.

PERSONAGGI LICH

Il procedimento a cui occorre sottoporsi per diventare lich è di una malvagità inaudita per cui può essere iniziato solo per libera scelta di un personaggio. Il lich mantiene tutti i privilegi di classe che aveva in vita.

IL FILATTERIO DEL LICH

Parte fondamentale del processo per diventare lich è la creazione di un filatterio magico in cui possa essere immagazzinata la sua energia vitale. Come regola generale, il solo modo per eliminare definitivamente un lich è distruggere il suo filatterio. A meno che il filatterio non venga individuato e distrutto, il lich ricompare 1d10 giorni dopo la sua morte apparente.

Ciascun lich deve fabbricare il proprio filatterio, che richiede il talento Creare Oggetti Meravigliosi. Il personaggio deve essere in grado di lanciare incantesimi e avere un livello dell'incantatore di 11 o superiore. Il filatterio ha un costo di 120.000 mo e 4.800 PE per essere creato e ha un livello dell'incantatore pari a quello del suo creatore al momento della creazione.

Il tipo più comune di filatterio consiste in una scatola metallica sigillata che conserva al suo interno strisce di pergamena su cui sono state trascritte delle formule magiche. La scatola è Minuscola e ha 40 punti ferita, una durezza di 20, e una CD per romperla di 40. Possono esistere altri tipi di filatterio, quali anelli, amuleti od oggetti simili.