

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

## VAMPIRI

Il “vampiro” è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide o umanoide mostruosa (cui d’ora in avanti ci si riferirà col termine di “creatura base”).

Un vampiro usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

**Taglia e tipo:** Il tipo della creatura cambia in “non morto” (umanoide o umanoide mostruoso atipico). Non è necessario ricalcolare il bonus di attacco base, i tiri salvezza o i punti abilità. La taglia non cambia.

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

**Velocità:** La stessa della creatura base. Se quest’ultima ha una velocità di nuotare, il vampiro mantiene la capacità di nuotare e non è vulnerabile all’immersione in acqua corrente (vedi sotto).

**Classe Armatura:** Il bonus di armatura naturale della creatura base aumenta di +6.

**Attacco:** Un vampiro mantiene tutti gli attacchi della creatura base e guadagna inoltre un attacco di schianto se non ne ha già uno. Se la creatura base può usare le armi, il vampiro mantiene questa capacità. Una creatura con armi naturali mantiene quelle armi naturali. Un vampiro che combatte senza armi usa il suo attacco di schianto oppure la sua arma naturale primaria (se ne ha una). Un vampiro armato con un’arma usa il suo schianto oppure un arma, come preferisce.

**Attacco completo:** Un vampiro che combatte senza armi usa il suo attacco di schianto (vedi sopra) oppure le sue armi naturali (se ne ha). Se armato con un’arma, di solito usa l’arma come attacco primario insieme ad uno schianto o ad un’altra arma naturale come attacco naturale secondario.

**Danni:** I vampiri hanno attacchi di schianto. Se la creatura base non ha questa forma di attacco, utilizzare il valore per i danni appropriato nella tabella seguente in base alla taglia del vampiro. Le creature che hanno altri tipi di armi naturali mantengono i loro vecchi valori per i danni oppure utilizzano il valore appropriato nella tabella seguente, quale che sia il migliore.

Taglia	Danni
Piccolissima	1
Minuta	1d2
Minuscola	1d3
Piccola	1d4
Media	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Mastodontica	2d8
Colossale	4d6

**Attacchi speciali:** Un vampiro mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base guadagnando inoltre quelli elencati di seguito. I tiri salvezza hanno CD 10 + 1/2 dei DV del vampiro + il suo modificatore di Carisma, eccetto quando diversamente indicato.

**Risucchio di sangue (Str):** Un vampiro può succhiare il sangue di una vittima viva con le sue zanne superando una prova di lotta. Se immobilizza l’avversario, riesce a succhiargli il sangue, infliggendogli 1d4 danni alla Costituzione per ogni round in cui lo tenga immobilizzato. Per ognuno di tali attacchi riusciti, il vampiro ottiene 5 punti ferita temporanei.

**Figli della notte (Sop):** I vampiri comandano le creature inferiori della terra e una volta al giorno possono richiamare 1d6+1 sciami di topi, 1d4+1 sciami di pipistrelli, o un branco di 3d6 lupi come azione standard. (Se la creatura base non è terrestre, questo potere potrebbe evocare altre creature di potere simile). Queste creature sopraggiungono in 2d6 round e obbediscono al vampiro per 1 ora.

**Dominare (Sop):** Un vampiro può piegare la volontà di un avversario semplicemente fissandolo negli occhi. Questo è simile ad un attacco con lo sguardo, eccetto per il fatto che il vampiro deve consumare un’azione standard, e che quanti dovessero guardarlo di sfuggita non resterebbero sopraffatti dal suo potere. Chiunque il vampiro scelga come bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o cadere istantaneamente sotto l’influenza del vampiro come accadrebbe per l’incantesimo *dominare persone* (12° livello dell’incantatore). Questa capacità ha un raggio di azione di 9 metri.

**Creare progenie (Sop):** Un umanoide o umanoide mostruoso ucciso dal risucchio di energia del vampiro resuscita come progenie vampirica (vedi la descrizione “Progenie vampirica”, pagina 253) 1d4 giorni dopo la sepoltura.

Se invece il vampiro riduce la Costituzione della vittima a 0 o meno, quest’ultima torna in forma di progenie vampirica se aveva 4 o meno DV e come vampiro se aveva 5 o più DV. In entrambi i casi, il nuovo vampiro o progenie vampirica è sotto il controllo del vampiro che lo ha creato, rimanendone schiavo fino alla distruzione del padrone. In qualsiasi

momento, un vampiro può avere il controllo di un numero totale di progenie non superiore al doppio dei suoi Dadi Vita; tutte le progenie create oltre questo limite vengono create come vampiri o progenie privi di alcun controllo. Un vampiro dominato può a sua volta creare o rendere schiave altre progenie, in modo tale che un vampiro padrone possa così controllare un certo numero di vampiri minori. Un vampiro può liberare volontariamente una progenie schiava allo scopo di rendere schiava un'altra progenie, ma una volta liberato, un vampiro o una progenie non può essere nuovamente resa schiavo.

**Risucchio di energia (Sop):** Le creature viventi colpite da un attacco di schianto di un vampiro (o da qualsiasi altra arma naturale che il vampiro potrebbe possedere) acquisiscono 2 livelli negativi. Per ogni livello negativo conferito, il vampiro ottiene 5 punti ferita temporanei. Un vampiro può usare la sua capacità di risucchio di energia una volta per round.

**Qualità speciali:** Un vampiro mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene quelle elencate di seguito.

**Forma alternativa (Sop):** Un vampiro può assumere la forma di pipistrello, pipistrello crudele, lupo o lupo crudele come azione standard. Questa capacità è simile all'incantesimo *metamorfosi* lanciato da un personaggio di 12° livello, tranne per il fatto che il vampiro non riguadagna i punti ferita per aver cambiato forma e deve scegliere una delle forme qui menzionate. Mentre è nella sua forma alternativa, il vampiro perde il suo attacco di schianto naturale e la capacità di dominare, ma ottiene le armi naturali e gli attacchi speciali straordinari della sua nuova forma. Può rimanere in quella forma fin quando non ne assume un'altra o fino al successivo sorgere del sole. (Se la creatura base non è terrestre, questo potere potrebbe consentire di assumere altre forme).

**Riduzione del danno (Sop):** Un vampiro ha riduzione del danno 10/argento e magia. Le armi naturali di un vampiro devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

**Guarigione rapida (Str):** Un vampiro guarisce 5 danni ad ogni round finché possiede almeno 1 punto ferita. Se in combattimento viene ridotto a 0 punti ferita, assume automaticamente la forma gassosa e prova a scappare. Deve riuscire a raggiungere la sua bara entro 2 ore o essere completamente distrutto. (In due ore è in grado di percorrere fino a 13,5 km). Qualsiasi danno aggiuntivo inflitto a un vampiro costretto alla forma gassosa non ha alcun effetto. Una volta al sicuro dentro la sua bara, un vampiro è indifeso. Recupera 1 punto ferita dopo 1 ora, e non è più indifeso, per poi guarire alla velocità di 5 punti ferita per ogni round.

**Forma gassosa (Sop):** Un vampiro può assumere forma gassosa a volontà come azione standard, come per l'incantesimo (5° livello dell'incantatore), ma può restare in quella forma per un tempo indefinito, avendo una velocità di volare di 6 metri con manovrabilità perfetta.

**Resistenze (Str):** Un vampiro ha resistenza al freddo 10 e all'elettricità 10.

**Movimenti del ragno (Str):** Un vampiro è in grado di scalare superfici perpendicolari come con un incantesimo *movimenti del ragno*.

**Resistenza allo scacciare (Str):** Un vampiro ha una resistenza allo scacciare di +4.

**Caratteristiche:** Rispetto alla creatura base aumentano come segue: For +6, Des +4, Int +2, Sag +2, Car +4. In quanto creatura non morta, un vampiro non ha punteggio di Costituzione.

**Abilità:** I vampiri hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Percepire Intenzioni e Raggiare. Per il resto le abilità sono le stesse della creatura base.

**Talenti:** I vampiri acquisiscono Allerta, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei e Schivare, supponendo che la creatura base soddisfi i prerequisiti e non possieda già tali talenti.

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

**Organizzazione:** Solitario, coppia, gruppo (3-5) o drappello (1-2 più 2-5 progenie vampiriche)

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

**Tesoro:** Doppio dello standard.

**Allineamento:** Sempre malvagio (qualsiasi).

**Avanzamento:** Per classe del personaggio.

**Modificatore di livello:** Lo stesso della creatura base +8.

### **Debolezze del vampiro**

Nonostante tutti i loro poteri, i vampiri hanno un certo numero di debolezze.

**Respingere un vampiro:** I vampiri non sopportano l'odore acre dell'aglio e non entreranno in aree che ne sono circondate. Allo stesso modo, si ritraggono davanti ad uno specchio o se viene imposto loro un simbolo sacro. Simili cose tuttavia non li danneggiano, riescono a malapena a tenerli alla larga. Un vampiro che si ritrae deve stare ad almeno 1,5 metri da una creatura che tiene in mano uno specchio o un simbolo sacro e non può toccare o compiere attacchi in mischia contro la creatura che ha in mano l'oggetto per il resto dell'incontro. Tenere alla larga un vampiro richiede un'azione standard.

I vampiri, inoltre, non possono attraversare l'acqua che scorre, anche se vi possono passare sopra quando sono trasportati dentro le loro bare o a bordo di una barca. Sono poi del tutto impossibilitati a entrare in una casa o in un qualsiasi edificio, a meno che non vi vengano invitati da qualcuno che abbia l'autorità per farlo. Possono frequentare

liberamente i luoghi pubblici, poiché per definizione sono luoghi aperti a tutti.

**Uccidere un vampiro:** Ridurre i punti ferita di un vampiro a 0 o meno non serve a distruggerlo ma lo rende solo incapacitato (vedi la nota sulla guarigione rapida). Eppure, certi attacchi sono in grado di uccidere i vampiri. Esporre un vampiro alla luce diretta del sole, lo disorienta: può compiere solo una singola azione di movimento o azione di attacco e, se non riesce a fuggire, viene completamente distrutto nel round successivo. Allo stesso modo, immergere un vampiro in acqua corrente gli fa perdere un terzo dei suoi punti ferita ogni round, fino alla sua completa distruzione alla fine del terzo round di immersione.

Trapassare il cuore di un vampiro con un paletto di legno ne provoca la morte istantanea. Tuttavia, se il paletto viene rimosso prima che il suo corpo venga distrutto, il vampiro ritorna in vita. Una tattica molto comune è quella di decapitarlo e riempire poi la bocca di ostie consacrate (o qualcosa di equivalente).

### **Personaggi vampiri**

I vampiri sono sempre malvagi, e questo può far sì che i personaggi di particolari classi perdano i loro privilegi di classe. Inoltre, certe classi subiscono ulteriori penalità.

**Chierici:** I vampiri chierici perdono la loro capacità di scacciare non morti, acquistando in cambio quella di intimorire non morti. Questa capacità non ha effetto né su colui che controlla il vampiro, né su altri vampiri che sono controllati da un padrone.

Un vampiro chierico ha accesso a due dei seguenti domini: Caos, Distruzione, Inganno o Male.

**Maghi e stregoni:** I vampiri maghi e stregoni mantengono tutti i privilegi della loro classe, ma se un personaggio ha un famiglia che non sia un topo o un pipistrello, il legame che li unisce si rompe, e il famiglia sfugge al suo precedente compagno. Il personaggio può evocare un altro famiglia, ma dovrà essere un pipistrello o un topo.