

DHAMPIR

di Marco Dalmonte

Requisiti Primari: Forza e Destrezza, e il requisito primario della classe di appartenenza.

Altri requisiti: Forza e Destrezza maggiori o uguali a 14, Costituzione maggiore o uguale a 10.

Classi accessibili: tutte.

Dadi Vita: il dhampir usa gli stessi DV della classe di appartenenza.

PE e Livello massimo: il dhampir usa la tabella di PE della classe di appartenenza, maggiorata di un certo numero di PE per ogni livello d'esperienza (Vantaggio Minimo).

Tiri Salvezza: Classe di appartenenza di pari livello.

THACO: Classe di appartenenza di pari livello.

Armature consentite: in base alla classe di appartenenza.

Armi consentite: in base alla classe di appartenenza.

Abilità Speciali: longevità, fisico superiore, percepire vampiri, zanne, resistenza alla malia vampirica, doni oscuri, maledizione ancestrale

Maestria nelle Armi: in base alla classe di appartenenza.

Abilità Generali obbligatorie: in base alla classe di appartenenza.

DESCRIZIONE

Il Dhampir è il frutto innaturale dell'unione di una donna vivente e di un vampiro maschio. Di solito, un dhampir nasce quando una donna incinta viene assalita da un vampiro che le succhia il sangue o prosciuga parte della sua energia vitale, pur senza ucciderla, ma può verificarsi anche nel raro caso in cui un vampiro maschio riesca ad ingravidare una donna mortale. A volte si tratta di eventi casuali, quando il vampiro viene interrotto prima di terminare il suo pasto uccidendo la vittima. Altre invece è una scelta consapevole da parte del vampiro, che si è invaghito a tal punto della donna da non volere che ella condivida la sua sofferenza nella non-morte, ma queste sono eccezioni che capitano una volta ogni secolo.

Solitamente il dhampir assomiglia alla madre, anche se vi sono alcune caratteristiche fisiche che ne tradiscono l'eredità paterna: il pallore costante, i canini insolitamente sviluppati (che si allungano ancora di più al calar del sole), e l'insolita colorazione rossastra o gialla delle iridi (che brillano nel buio come gli occhi dei lupi!) sono tutti segni distintivi della natura dei dhampir. Questi tratti di solito diventano evidenti durante la pubertà, e nel giro di sei anni il dhampir assume un aspetto misterioso, tetro e poco rassicurante.

Il padre è sempre una costante spina nel fianco per ogni dhampir, sia perché la sua eredità rende la vita del dhampir più difficile che mai, sia perché il genitore spesso decide di eliminare qualsiasi prole indesiderata, (visto che il dhampir è un nemico naturale per i vampiri). Ogni dhampir conduce quindi un'esistenza isolata,



ignorato o evitato dal resto delle persone quando è fortunato e riesce a confondersi all'interno di una comunità, assalito, umiliato o persino perseguitato quando invece la sua natura diventa palese.

Il dhampir però, a differenza del padre, è vivo, ma il sangue del padre vampiro gli dona alcuni oscuri poteri fin dalla pubertà. Tuttavia, il dhampir eredita anche alcuni svantaggi particolari, che riflettono la maledizione sovranaturale che grava sul suo lignaggio.

Se il dhampir si accoppia e dà la vita a un bambino, c'è sempre il 50% che il piccolo sia anch'egli un dhampir. La donna che lo partorisce però, deve effettuare un TS contro Veleno o morire durante il parto a causa del sangue impuro e della maledizione del dhampir (e la stessa cosa accade alle donne incinte infettate da un vampiro).

POTERI SPECIALI

Innanzitutto, i dhampir godono di una incredibile **longevità**, grazie all'energia sovranaturale infusa alla loro anima dal padre. Infatti, anche se invecchiano normalmente per i primi 30 anni, successivamente invecchiano di 1 solo anno ogni 5 anni di vita, e quando arrivano al massimo previsto dalla razza della madre fisicamente sembrano molto più giovanili e meglio conservati (anche se non possono comunque oltrepassare quel limite e vivere in eterno). Questo significa che essi non soccomberanno mai completamente al decadimento che i mortali subiscono invecchiando.

Tutti i dhampir poi condividono alcuni poteri che vengono ereditati dal padre e si manifestano a partire dalla pubertà:

- **Fisico superiore:** il personaggio guadagna gratuitamente 2 punti da poter aggiungere ad una delle seguenti caratteristiche fisiche: Forza, Destrezza o Costituzione.
- **Percepire vampiri:** il dhampir può sentire la presenza di un vampiro entro 12 metri semplicemente concentrandosi per un intero round (prova di Saggezza), una volta al turno. Se la prova riesce, egli avverte l'aura maligna del vampiro ed è in grado di determinare a che distanza si trovi entro i 12 metri (ma non la direzione), viceversa non riesce a percepire nulla.
- **Resistenza alla malia vampirica:** ogni dhampir sviluppa un'innata resistenza al potere di fascinazione dei vampiri, e possiede un bonus di +3 ai TS contro qualsiasi tentativo di charme o dominazione da parte di un vampiro.
- **Zanne:** dal tramonto all'alba il dhampir guadagna un attacco aggiuntivo trasformando i canini in zanne che infliggono 1d4 punti di danno più metà del bonus Forza. Se resta attaccato alla vittima può succhiare ogni round un numero di PF pari a metà del suo bonus di Forza (min. 1 PF al round).

Oltre a questi poteri che accomunano tutti i dhampir, la natura sovranaturale del padre vampiro concede al figlio anche i cosiddetti **doni oscuri**, ovvero abilità speciali che si manifestano in modo differente nei vari individui, ma che sono tutte riconducibili alla natura del genitore. Ogni dhampir possiede due doni oscuri minori, che compaiono fin dalla pubertà in modo totalmente casuale (per sceglierli tirare 1d6 sulla tabella seguente, ignorando risultati ripetuti):

Doni Oscuri Minori

1. **Agilità innata:** il dhampir guadagna gratuitamente le abilità generali *Acrobazia* ed *Equilibrio*.
2. **Fisico temprato:** il dhampir guadagna gratuitamente le abilità generali *Resistenza* e *Robustezza*.
3. **Furtività:** il dhampir guadagna gratuitamente le abilità generali *Movimento furtivo* e *Nascondersi*.
4. **Movimento incrementato:** per un'ora al giorno, il dhampir è in grado di raddoppiare la sua normale velocità di movimento e di salto.
5. **Sensi acuti:** il dhampir guadagna gratuitamente le abilità generali *Ascoltare*, *Osservare* e *Fiutare*.
6. **Sesto senso:** il dhampir guadagna gratuitamente le abilità generali *Sesto senso* e *Senso del pericolo*.

Ogni dhampir può acquisire anche doni oscuri maggiori, a patto di rendere più stretto il vincolo con il proprio lato oscuro e rinunciare ad una parte della propria umanità. In termini di gioco ciò è possibile attribuendo al PG Dhampir alcune vulnerabilità, fino ad un massimo di una ogni 2 livelli fino al 10° (per un totale di 5), tramite un rituale appropriato che impiega un giorno e consuma 100 PE per livello del dhampir. La debolezza acquisita deve essere scelto consapevolmente tra quelle presentate di seguito:

Vulnerabilità

- **Avversione all'aglio:** il dhampir non sopporta la vista e l'odore dell'aglio e deve rimanere entro 3 metri da qualsiasi fiore d'aglio. Se viene a contatto con l'aglio, deve effettuare un TS contro Veleno o rimanere paralizzato e agonizzante per 1d6 turni (TS a -2 se ingerisce l'aglio).
- **Avversione alla luce:** se esposto ad una fonte di luce intensa (come la luce solare o un incantesimo di *luce magica*), il dhampir ha una penalità di -2 a tutti i suoi tiri.
- **Avversione a simboli consacrati:** il dhampir è in soggezione di fronte ai rappresentati delle divinità e può essere scacciato come un non-morto con un numero di DV pari al suo livello.
- **Brama di sangue:** il dhampir ha un desiderio insano di sangue e non riesce a trattenersi quando lo vede. Se infatti il suo sguardo si posa sul sangue, egli viene assalito da un desiderio frenetico che lo spinge a fare qualsiasi cosa pur di raggiungere la fonte del sangue e dissetarsi: solo con l'abilità *Autocontrollo* può riuscire a dominare la sua sete per un round. La brama di sangue scompare quando la fonte del desiderio esce dal suo campo visivo e olfattivo, oppure quando il dhampir la raggiunge e si disseta per almeno 1 minuto (succhiando 1d4 PF al round). Una volta saziato, il personaggio non cederà più alla brama di sangue per le prossime 24 ore.
- **Nessun riflesso né ombra:** il dhampir ha perso l'ombra e non riflette la sua immagine. Questo può essere notato da chiunque possieda l'abilità *Osservare* o con una prova di Saggezza a -2.
- **Vulnerabile agli elementi:** il dhampir è particolarmente vulnerabile agli attacchi portati con un certo tipo di elemento, a scelta tra fuoco, ghiaccio, acido o fulmine. Egli non può mai effettuare alcun TS per ridurre i danni, anche qualora sia possibile, quando viene colpito dall'elemento al quale risulta vulnerabile (questo punto debole può essere scelto più volte per elementi differenti).
- **Vulnerabile all'acqua santa:** l'acqua santa brucia la pelle del dhampir causando 1d6 punti di danno per dose (20 cl). Queste ferite non possono essere rigenerate, ma devono essere curate magicamente.
- **Vulnerabile alla luce solare:** il dhampir perde 1 PF per ogni turno in cui rimane esposto alla luce solare. Se riesce a coprirsi completamente, perde comunque 1 PF ogni ora di esposizione, che però viene rigenerato normalmente (i danni del sole sono contrastati dalle sue capacità rigenerative).

In cambio di ogni vulnerabilità acquisita, il personaggio può sviluppare un nuovo dono oscuro dalla tabella sottostante (tirando 1d10 casualmente).

Doni Oscuri Maggiori

1. **Artigli micidiali:** il dhampir può allungare le sue unghie fino a trasformarle in pericolosi artigli con cui guadagna un attacco aggiuntivo al round e causa 1d4 punti di danno più il bonus di Forza.

2. *Evocare animali*: il dhampir può evocare o controllare 2d8 DV di animali (domestici o selvatici) concentrandosi per un round. Se vuole evocarli, essi arrivano con mezzi naturali entro 2d4 round (se l'ambientale circostante lo permette) e lo servono per 1 ora al massimo. Questo potere può essere utilizzato per 3 volte al giorno.
3. *Forma animale*: il dhampir può trasformarsi in un solo tipo di animale normale a scelta tra lupo, topo o pipistrello; la forma scelta non può essere cambiata successivamente. La trasformazione può avvenire una volta al giorno ogni 3 livelli del personaggio (max 5 volte al giorno), arrotondando per difetto, ed ognuna dura al massimo per 4 turni. Gli oggetti posseduti dal dhampir si fondono con lui al momento della trasformazione e sono inutilizzabili fino a quando non ritorna normale. Questo potere può essere scelto più volte per potersi trasformare in più forme animali differenti.
4. *Forma gassosa*: il corpo del dhampir (inclusi tutti gli oggetti indossati o trasportati, che però diventano inutilizzabili) può diventare una nuvola di gas 3 volte al giorno, rimanendo in tale stato per 4 turni. In questa forma può essere colpito solo da incantesimi e armi magiche, mantiene le sue capacità sensoriali, può passare attraverso fessure di almeno 1 cm e vola a una velocità di 27 metri al round.
5. *Infravisione*: il dhampir guadagna l'infravisione entro 18 metri permanente.
6. *Movimenti del ragno*: come per l'omonimo incantesimo arcano, il dhampir può muoversi lungo soffitti e pareti senza paura di cadere, finché ha almeno tre arti attaccati alla superficie.
7. *Resistenza alle armi normali*: il dhampir è particolarmente resistente rispetto ad una certa categoria di armi (contendenti, penetranti o taglienti) e subisce automaticamente la metà del danno arrecato da armi normali di quel tipo, mentre subisce danni interi se l'arma è magica. Questo potere può essere scelto una sola volta per una sola tipologia di armi.
8. *Rigenerazione*: il dhampir rigenera automaticamente un numero di PF all'ora pari a 1 + bonus Costituzione. È possibile rigenerare parti del corpo recise (tranne la testa) ma non rigenera da morto.
9. *Riflessi fulminei*: il dhampir possiede un bonus di +2 a qualsiasi Tiro Salvezza che chiama in causa i suoi riflessi per schivare i danni (TS Schivabili), come evitare una palla di fuoco o una trappola.
10. *Sguardo ammaliante*: il dhampir può ammaliare qualsiasi essere umanoide senziente e vivente fissandolo intensamente per un round. La vittima deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali o subire gli effetti dello *charme*. Vittime di cui il dhampir ha già assaggiato il sangue subiscono una penalità di -2 al loro Tiro Salvezza. Questo potere si può usare tre volte al giorno, e il dhampir può mantenere ammaliato al massimo un numero di vittime pari a un quarto del punteggio di Carisma.
11. *Tempra vigorosa*: il dhampir possiede un bonus di +2 a qualsiasi Tiro Salvezza che chiama in causa la sua resistenza fisica (TS Corpo), come veleni, stordimento, metamorfosi, pietrificazione, ecc.

12. *Volontà superiore*: il dhampir possiede un bonus di +2 a qualsiasi Tiro Salvezza che tenta di influenzare la sua mente (TS Mente), come illusioni, ammaliamento e paralisi (il bonus si somma alla sua resistenza alla malia vampirica).

SVANTAGGI PARTICOLARI

Oltre ai poteri di cui dispone ogni dhampir deve anche sopportare la **maledizione ancestrale** ereditata dal padre, che si manifesta sotto forma di alcuni spiacevoli effetti e compulsioni.

In primo luogo, per mantenere i propri doni oscuri, il dhampir deve bere sangue (pari a 10 PF) almeno una volta alla settimana: se non si ciba a sufficienza, allora non è in grado di evocare nessuno dei suoi doni oscuri, fino a che non banchetta col sangue.

Inoltre, nessun dhampir può diventare un chierico di una qualsiasi divinità benevola o neutrale, a causa della loro natura tormentata e della parentela demoniaca. Quei pochi che ambiscono alla carriera sacerdotale, di solito si votano a divinità del caos o della morte.

Infine, tutti i dhampir sono accomunati da un fato comune, che per loro è inevitabile. Sanno infatti che alla loro morte, la maledizione paterna divorerà la loro anima, ed essi si risveglieranno dopo tre giorni come vampiri, unendosi al padre nella non-morte. Gli unici rimedi possibili per evitare questa sorte sono:

- Resuscitare il dhampir entro 24 ore dalla morte;
- Lanciare un incantesimo di *distruzione del male* sul cadavere del dhampir (che distruggerà la maledizione e anche il dhampir stesso);
- Distruggere completamente il corpo del dhampir (col fuoco, l'acido o la magia);
- Tagliare la testa al dhampir ed estrarli il cuore, bruciandolo dopo averlo cosperso di acqua santa.

PUNTI ESPERIENZA

I Punti Esperienza che un dhampir deve guadagnare per avanzare di livello dipendono dalla classe a cui appartiene, ma esso è costretto ad accumularne un certo quantitativo in più rispetto a quelli normali per bilanciare i poteri della sua razza. Fare riferimento alla seguente tabella per capire quali sono i PE da aggiungere per ogni singolo livello:

<i>Liv</i>	<i>PE Aggiuntivi</i>
1	+0
2	+100
3	+200
4	+400
5	+800
6	+1.600
7	+3.200
8	+6.400
9	+13.000

nessun PE aggiunto per livelli successivi