

# Sterminatore

Nuovo Kit per qualsiasi Classe di D&D  
Di Marco Dalmonte

Requisiti Primari: Saggezza e Forza.

Altri requisiti: Punteggi di Saggezza e Forza maggiori o uguali a 13, Allineamento morale Legale o Neutrale.

Abilità Speciali: Determinazione implacabile, identificare mostri, tenere a bada i mostri (3°).

Abilità Generali obbligatorie: Seguire tracce (bonus), e una Conoscenza relativa al proprio tipo di nemico.

## Descrizione Generale

Gli sterminatori sono individui che cercano di portare ordine in un universo in cui le creature del male predano su vittime indifese. Sempre in viaggio, in cerca di mostri da sconfiggere e di nuove informazioni che li aiutino a comprendere meglio i loro nemici, e quindi a distruggerli, si tengono costantemente in allenamento per affinare le loro capacità marziali e quelle intellettive, unendo una mente agile ad un naturale istinto da cacciatori.

Gli sterminatori sono un gruppo scelto di individui che si distinguono per la loro dedizione alla propria professione, che diventa sempre più una vocazione più che un lavoro man mano che acquistano esperienza. Nel loro animo alimentano un odio radicato per una certa specie di nemici, spesso causato da un episodio passato che ha fortemente condizionato in maniera negativa la loro vita. Per evitare che altri soffrano come è capitato a loro, ogni sterminatore comincia quindi una crociata contro i mostri che infestano il mondo, raccogliendo informazioni vitali per riuscire a combatterli più efficacemente. Alcuni sterminatori inseguono e uccidono le loro vittime solo per vendetta, altri per un senso di giustizia, altri ancora per denaro o per convenienza, altri infine per la gloria, ma tutti condividono lo stesso obiettivo: distruggere il proprio nemico, e liberare il mondo da ciò che essi considerano un pericolo mortale per chiunque.

Uno sterminatore spesso inizia a muovere i primi passi nella sua carriera affiancandone uno più esperto, che gli insegna a riconoscere le tracce lasciate da determinati mostri, e a capire quali siano i metodi migliori per individuare, inseguire e sterminare il proprio nemico. Quando lo giudica pronto, il mentore lascia il suo allievo libero di seguire la strada che preferisce, continuando a cacciare insieme a lui (se condivide il nemico del suo maestro) oppure separandosi e andando ognuno per la propria strada. Sono pochi coloro che diventano sterminatori da soli, dopo numerose esperienze che se da un lato li temprano dall'altro li rendono particolarmente sospettosi. Questi solitari imparano a proprie spese a sopravvivere senza contare su nessun altro tranne se stessi, e sono quindi i più ossessionati dalla propria causa di vendetta e spesso anche i più letali.

Molti sterminatori condividono un approccio guardingo nei confronti della magia, poiché spesso i loro nemici ne fanno largo uso, e ciò rende le arti occulte un possibile strumento per diventare una creatura assetata di potere e di sangue. Quindi, anche se possono esistere incantatori sterminatori o gruppi in cui



compaiono sia incantatori che sterminatori, sono sempre vigili nei confronti di stregoni e sacerdoti, specie fino a quando non conoscono a fondo la personalità e le motivazioni che li caratterizzano. Infine, anche se certamente non esitano a ricorrere ad ogni sorta di oggetto incantato per vincere le loro battaglie, gli sterminatori preferiscono distruggere tutti quegli oggetti dai poteri chiaramente malefici anziché usarli a proprio vantaggio, dato il rischio di corruzione latente.

## Poteri dello Sterminatore

Ogni sterminatore si specializza fin dal principio nell'inseguire e combattere un certo tipo di nemico, spinto da una volontà di sterminio al limite dell'ossessione. Solitamente il motivo della scelta è legato ad un evento traumatico o ad un fatto personale che ha coinvolto una di quelle creature e ha segnato profondamente la vita del personaggio. Le categorie di esseri tra cui lo sterminatore può scegliere il proprio nemico sono le seguenti:

- Demoni (demoni e diavoli);
- Draghi (tutti i tipi);
- Fate (tutti i tipi di creature fatate)
- Fantasmi (qualsiasi non-morto incorporato);
- Golem (tutti i tipi);
- Goblinoidi (tutti i tipi);
- Giganti (tutti i tipi);
- Licantropi (tutti i tipi);

- Morti viventi (zombi, scheletri, ghoul, spettri e mummie);
- Mostri marini (qualsiasi mostro acquatico);
- Negromanti (inclusi Lich, Demonisti e Streghe)
- Vampiri.

Quando combatte contro un essere appartenente alla sua categoria di nemici giurati, lo sterminatore possiede una **determinazione implacabile** che lo rende più furioso e determinato a distruggere il suo avversario. Questa volontà distruttrice gli conferisce un bonus di +1 ogni 2 livelli (max +5 al 10°) al suo Tiro per Colpire e ai danni inflitti con qualsiasi arma negli attacchi contro quel tipo di creatura. Con l'andare del tempo poi, il personaggio può acquisire nuovi nemici e scegliere una nuova specie particolarmente odiata, contro cui acquista un bonus di +1 al TxC e ai danni, che migliora ulteriormente solo se sceglie nuovamente lo stesso nemico dopo aver accumulato altri 5 livelli (bonus max per nemici secondari: +3). Lo sterminatore può scegliere una nuova categoria di nemici ogni 5 livelli (arrotondando per difetto). Tuttavia, gli svantaggi dovuti alla sua determinazione implacabile (v. sotto) si applicano sempre a tutti i suoi nemici giurati, e ciò può risultare deleterio a lungo andare. Per questo la scelta di nuove categorie di nemici è libera e non obbligatoria, e dovrebbe essere motivata dagli eventi vissuti dal personaggio durante la sua carriera.

Lo sterminatore inoltre è abile nel **Seguire tracce** (abilità bonus) e nel comprendere, in base alle tracce fisiche e alle dicerie che si spargono in una certa zona, quale tipo di creatura potrebbe aggirarsi nei paraggi. Grazie alla sua abilità di **identificare mostri**, derivata dal suo intuito e dalla sua esperienza, quando viene messo di fronte ad una prova dell'esistenza di un mostro, ogni sterminatore ha una probabilità base del 30% di riuscire a capire se si tratta di un essere appartenente a una delle categorie di nemici precedentemente elencate. La probabilità viene modificata del 5% per ogni livello di differenza tra quello del cacciatore e i DV/livelli della creatura: in eccesso se il cacciatore è di livello maggiore della preda, in difetto se è vero il contrario (fino al punto che se la creatura ha più di 6 DV/livelli rispetto a quello del personaggio, il cacciatore non riesce ad identificarla). Questa capacità è legata anche alle sue conoscenze (obbligatoria un'abilità generale di Conoscenza legata al suo nemico), visto che ogni sterminatore è attento a sfruttare ogni informazione che acquisisce nel corso della sua carriera per fronteggiare i nemici. Infatti, per il personaggio è importante conoscere a fondo la natura dei suoi nemici (poteri, debolezze e abitudini), al fine di studiare le tattiche migliori per identificare e affrontare i mostri e distruggerli. Per questo si può dire che ogni sterminatore unisce la sua determinazione in combattimento ad una buona perspicacia e un'astuzia superiore alla media.

A partire dal 3° livello poi, ogni sterminatore è in grado di **tenere a bada i mostri** semplicemente con la forza del suo carisma e utilizzando certi simboli e allergeni che incutono timore nei suoi avversari, senza però fare nient'altro durante il round. È possibile tenere a bada solamente non-morti, demoni e streghe (utilizzando un simbolo sacro, che quindi implica che il cacciatore sia devoto fedele di un immortale buono), licanthropi (utilizzando armi d'argento o il fumo dell'erba anti-licantropi), mostri marini e goblinoidi (usando il fuoco) e draghi (utilizzando speciali amuleti della razza

draconica). Per tenere a bada un certo tipo di mostri basta mostrare loro l'oggetto specifico ed effettuare una prova di Carisma (il tiro riceve un bonus di +1 ogni 6 livelli dello sterminatore, arrotondando per difetto). Se la prova riesce, i nemici che hanno visto l'oggetto non possono avvicinarsi a meno di 1,5 metri né toccare lo sterminatore, per un numero di round pari al suo punteggio di Carisma, al termine dei quali il personaggio può però ripetere il tentativo nel modo sopra indicato. Se la prova di Carisma fallisce invece, essa non potrà essere ritentata contro quel gruppo di nemici prima di 24 ore, e se lo sterminatore li assale, la protezione contro di loro cessa.

## Svantaggi

La determinazione dello sterminatore nel distruggere i suoi nemici è anche il suo punto debole più grande. Infatti, una volta ingaggiata battaglia contro un nemico giurato lo sterminatore non potrà abbandonare il combattimento prima di averlo distrutto. Se però perde oltre 2/3 dei suoi PF, può scegliere la fuga per salvarsi la vita e tornare a finire il lavoro in condizioni migliori. Questa scelta è tuttavia particolarmente difficile da affrontare per il personaggio, che entra in crisi e perde la sua determinazione (e il bonus associato) fino a che non riesce ad uccidere un qualsiasi essere appartenente alla specie nemica che lo ha costretto alla fuga.

## Livello del Titolo

Giunto al 9° livello, uno sterminatore può stanziarsi in una regione ben precisa e cominciare a scrivere le sue memorie e pubblicare guide e grimori, condividendo con altri le esperienze che ha acquisito durante la sua vita. In questo modo può creare una propria biblioteca, fornita di altri libri, che gli permette di avere un bonus di +10% a qualsiasi prova di identificare i mostri.

Inoltre, al 9° livello egli può prendere con sé un allievo da addestrare come sterminatore, anche se per ogni livello acquisito oltre il 1° il seguace deve effettuare un tiro con 1d10: se il risultato è un valore superiore al proprio livello allora l'allievo continua a seguire il maestro come allievo, viceversa si stacca da lui per imboccare da solo la propria strada.

Infine, ogni sterminatore di livello del titolo è ormai abbastanza famoso da essere riconosciuto solo grazie al proprio nome in tutte le regioni in cui ha compiuto qualche azione degna di nota. Quando si presenta in uno di questi luoghi, occorre tirare 3d10: se il risultato è inferiore al suo livello, allora significa che è stato riconosciuto, e avrà un bonus di +2 alle reazioni da parte della gente comune e delle persone oneste, mentre i malviventi o i nemici intelligenti sapranno che è in giro e cercheranno di stargli alla larga, oppure di farsi un nome uccidendolo.