

TRICLOPE

Di Marco Dalmonte

(Special Thanks to Gianluca Fiumana)

Requisiti Primari: Saggezza e Intelligenza, e il requisito primario della classe di appartenenza.

Altri requisiti: Saggezza e Intelligenza maggiori o uguali a 13, Costituzione pari almeno a 9.

Classi accessibili: tutte, tranne quelle che hanno a che fare con la magia divina.

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

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

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: poteri triclopici, resistenza alla magia, nuovi incantesimi arcani

Maestria nelle Armi: in base alla classe di appartenenza.

Abilità Generali obbligatorie: Senso del pericolo (bonus), Conoscenza di Blackmoor.

LA LEGGENDA DI SANSHJIAMA

Durante l'epoca di Blackmoor, il Governo Centrale autorizzò alcuni esperimenti biogenetici e cibernetici per migliorare la razza umana e creare esemplari perfetti di guerrieri con cui espandere il proprio dominio sul mondo. Tra i vari esperimenti biogenetici ve ne fu uno condotto dal Professor Yakomo che mirava a potenziare le capacità psichiche dei soggetti, per far loro ottenere uno stadio di conoscenza e comprensione del mondo circostante molto più completo di

quello umano. Il Professor Yakomo tuttavia era uno scienziato alquanto bizzarro e fuori dagli schemi, e si servì di esemplari di altre razze (oltre a quella umana) per portare avanti le sue ricerche. Tra le sue caviglie finì anche una sidhe, una creatura millenaria del Popolo Fatato, e combinando i suoi geni con quelli elfici e quelli umani riuscì a creare un bimbo che apparve subito diverso dalla specie umana. Dotato di un terzo occhio al centro della fronte, il piccolo mostrava capacità telepatiche sin dalla nascita ed era in grado di influenzare l'ambiente esterno con le proprie limitate capacità psicocinetiche. Yakomo chiamò il piccolo Sanshjiama e tentò nuovamente di creare altri come lui, soprannominando la nuova razza *Triclopi*. Tuttavia, i suoi ulteriori esperimenti si rivelarono un fallimento, proprio perché non fu mai più in grado di ritrovare un altro essere fatato del quale utilizzare i geni.

Una volta cresciuto, il Governo Centrale volle che il Professore mettesse a sua disposizione Sanshjiama per ulteriori studi e ricerche. Sanshjiama però, ormai maturo e in pieno possesso dei suoi poteri, capì di essere non più che una cavia da laboratorio, e aiutato da Yakomo fuggì prima che i soldati inviati dal Governo riuscissero a rinchiuderlo; nella fuga però, Yakomo venne ferito a morte. Disperato e braccato dalla polizia di Blackmoor, il fuggitivo aprì involontariamente un cancello interplanare grazie ai suoi poteri e sparì, finendo in un altro piano di esistenza. In seguito alla distruzione del suo laboratorio durante la fuga di Sanshjiama, gli esperimenti del Professor Yakomo vennero dichiarati sospesi 'ad libitum'.

Giunto nel nuovo mondo, Sanshjiama si accorse di essere circondato da popolazioni molto primitive, e grazie ai suoi poteri mentali e magici (dovuti al



suo retaggio elfico e fatato) e alla sua conoscenza superiore, iniziò ben presto ad essere venerato come una divinità. L'essere superiore che governava su quel piano cominciò ad essere fortemente seccato dalle imprese di Sanshjiamia, e così decise di eliminarlo. Il Triclope però, superò tutti gli avversari che gli furono mandati contro, e alla fine lottò faccia a faccia con Creh'ebard, il Demone che governava quel mondo, sconfiggendolo. Grazie alle conoscenze assorbite dal demone, Sanshjiamia padroneggiò infine l'arte dell'immortalità, ma non riuscì ad elevarsi allo stato supremo delle Sfere Celesti a causa del fatto che era pur sempre un membro del Popolo Fatato.

Col tempo creò nuovi seguaci e si riprodusse, dando vita alla stirpe dei triclopi, con la quale arrivò a conquistare Aratsym, il mondo su cui era finito. Ma un desiderio ossessivo scavava la sua mente di giorno in giorno: ritornare a Blackmoor e vendicarsi di coloro che avevano fatto soffrire lui e ucciso suo padre (il professor Yakomo). Con le enormi conoscenze acquisite, costruì in cinque secoli quattro potenti creature meccaniche chiamate semplicemente le Somme Armi (Rubino, Smeraldo, Diamante e Ametista), costruite ad imitazione dei leggendari Draghi Dormienti di Aratsym, e finalmente riaprì il passaggio verso il mondo di Blackmoor, pronto a vendicarsi.

Con suo grande stupore tuttavia, scoprì che Blackmoor non esisteva più, e dalle informazioni che riuscì a raccogliere, comprese che proprio a causa degli esperimenti del Governo Centrale il suo mondo aveva subito uno sconvolgimento di proporzioni colossali. Il sentimento di vendetta cedette il posto alla pietà e il Primo Triclope cominciò ad aiutare alcune delle popolazioni di Skothar a risollevarsi dallo stato primitivo e di degrado in cui erano cadute dopo il crollo dell'Impero di Blackmoor (correva l'anno 2800 DI).

Tuttavia, le quattro Somme Armi che aveva portato con sé (dotate di una mente propria, benchè meccaniche) cominciarono a mostrare segni di squilibrio, e improvvisamente si ribellarono a Sanshjiamia, portando la distruzione nel continente. Dopo sforzi titanici e battaglie che ridussero incredibilmente il numero dei triclopi su Mystara, Sanshjiamia fu in grado di bloccare le Armi in uno stato di catalessi e le nascose ai quattro angoli del mondo, in luoghi ove gli esseri viventi non avrebbero potuto trovarle e ridestarle, affidandone la custodia a quattro triclopi a cui donò il segreto dell'immortalità affinché le sorvegliassero per l'eternità.

Sanshjiamia e i triclopi rimasti quindi, si isolarono sulle vette nordorientali di Skothar, creando la città leggendaria di Santuario, e da lì continuarono a vegliare sul continente. Quando una terribile esplosione causata da un ordigno di Blackmoor devastò una parte di Brun, nel 1500 PI, Sanshjiamia si rese conto che esistevano ancora molti congegni tecnologici sparsi per il mondo che avrebbero potuto causare gravi disastri. Così, d'accordo con gli esponenti del Popolo Fatato che vivevano in Skothar, prese l'impegno di eliminare dal mondo la minaccia della tecnologia, un'arte instabile e pericolosa per Mystara, e diede ordine ai suoi triclopi di viaggiare per il mondo alla ricerca di artefatti di Bla-

ckmoor e distruggerli. Quelli che non potevano essere distrutti (vuoi perché infrangibili, vuoi perché avrebbero causato esplosioni apocalittiche) vennero portati sulle loro montagne e sono tutt'ora custoditi gelosamente nel Tempio della Conoscenza Perduta.

Oggi, Sanshjiamia passa gran parte del suo tempo a studiare gli antichi artefatti di Blackmoor su Aratsym, ritornando una volta all'anno su Mystara nel paese dei triclopi grazie ad un portale permanente creato sul Picco della Saggezza (la montagna più alta dei Monti Sagarmatha), per monitorare la ricerca dei suoi figli e risolvere eventuali problemi. Mentre Sanshjiamia è nel mondo dei triclopi, Benares, il suo Wu, è l'autorità che governa Santuario e a cui rispondono tutti gli abitanti della città e i triclopi in giro per il mondo. Chiunque insorga contro il Sanshjiamia o contro Benares viene ritenuto un disertore, e una volta sottoposto all'arte di umanizzazione (ossia privato dei suoi poteri e reso umano) tramite la Statua dell'Umanità, viene inviato in cave sotterranee, privo di qualsiasi memoria, oppure abbandonato nelle steppe ai piedi delle montagne dei triclopi, in balia delle orde di barbari e umanoidi che imperversano in quelle terre.

ASPETTO

Un triclope è una creatura millenaria che ha molto in comune con il Popolo Fatato. Come le fate e i folletti, un triclope non risente degli effetti dell'invecchiamento e può vivere fino a 1000 anni, ma a differenza dei Fatati il suo corpo tende a mostrare segni di decadimento dopo un certo tempo. La crescita di un triclope è simile a quella di un elfo: a 22 anni raggiunge la maturità completa ed è pronto per affrontare la prova che lo porterà a diventare un adulto a tutti gli effetti.

Un triclope di solito ha un aspetto molto giovanile, come se fosse ancora nei suoi vent'anni, per i primi cinquecento anni di vita. Successivamente il suo corpo subisce un lento decadimento esteriore nei decenni successivi e arrivato a 1000 anni di vita è costretto a disperdere la propria essenza vitale a causa dell'impossibilità di mantenere il proprio corpo fisico, entrando così nel grande ciclo della vita del Popolo Fatato. Per ogni 10 anni trascorsi oltre i 500 iniziali, infatti, il triclope invecchia di 1 anno, e anche se non risente degli effetti dell'invecchiamento a livello mentale, il suo fisico comincia lentamente a decadere mostrando i segni del tempo.

[In termini di gioco, solo i punteggi di Costituzione e Destrezza calano di 1 ogni 50 anni dopo i primi 500. Se uno di essi scende sotto lo zero, il triclope muore, viceversa riesce a sopravvivere fino a 1000 anni ma non oltre.]

Un triclope ha tratti molto delicati, quasi elfici, e vagamente orientali, con grandi occhi a mandorla, orecchie a punta, zigomi rialzati e dita affusolate. Il colore della pelle varia dal roseo al latteo, mentre il colore di occhi e capelli riflette l'ampia gamma che si può trovare tra elfi e umani, anche se sono rarissimi i triclopi coi capelli rossi. La caratteristica fisica che più d'ogni altra contraddistingue un triclope comunque, è

la presenza di un terzo occhio al centro della fronte, dal quale si dice provengano i poteri attribuiti a questa razza. Facilmente nascosto sotto una frangia piuttosto lunga o una bandana, quando è chiuso appare come una strana cicatrice a forma di mezzaluna, mentre una volta aperto è simile ai due occhi normali del triclope ma emana un'aura di magia tutt'intorno ad esso (un triclope viene registrato come creatura 'magica' di fronte a incantesimi di individuazione solo quando ha il terzo occhio aperto). Solo aprendo il terzo occhio, inoltre, è possibile per il triclope usare i suoi poteri speciali.

CLASSI

A causa della loro natura immortale, i triclopi non servono altri esseri superiori (a parte Sanshjiana, che comunque non può concedere loro incantesimi non essendo una divinità), e dunque non esistono veri e

propri sacerdoti tra di loro, né è possibile per loro appartenere ad una classe che utilizzi la magia divina.

ABILITÀ SPECIALI

Una volta superata la prova di maturità e diventato effettivamente adulto, ogni triclope guadagna dei poteri particolari e individuali che derivano dalla padronanza delle proprie energie spirituali e dall'uso del terzo occhio (che rimane sempre chiuso fino alla maturità). Ogni triclope possiede 1d4 **poteri triclopici** che acquisisce nel corso della sua vita. Il primo potere può essere ottenuto immediatamente, mentre gli altri vengono padroneggiati a intervalli di due livelli (quindi il secondo al 3°, il terzo al 5°, il quarto al 7°, e un eventuale quinto al 9°). Per determinare quali poteri ha a disposizione il triclope, tirare sulla tabella sottostante.

Dado %	Tipo di Potere
01-06	Dal terzo occhio può lanciare un raggio energetico (tiro Intelligenza per colpire il bersaglio) che causa 1d8+(liv/2) Pf, per un numero di volte al giorno pari al bonus Intelligenza. TS Incantesimi (Schivabili) per dimezzare le ferite.
07-10	Resistenza alla Magia aumentata del 10% (cumulabile)
11-15	<i>Blocca persone</i> entro 1m/liv per 3 volte al giorno (tiro Saggezza per bloccare fino a 4 esseri umanoidi, che evitano con un TS Incantesimi Mentali)
16-20	Aumenta di 1 punto la Saggezza (cumulabile fino al massimo consentito)
21-25	<i>Vedere l'invisibile</i> permanente tramite il terzo occhio entro 18 metri
26-29	<i>Telepatia</i> permanente entro 1m per livello
30-32	Dimezza automaticamente i danni da armi da botta
33-35	Aumenta di 1 punto l'Intelligenza (cumulabile fino al massimo consentito)
36-38	Migliora il THACO di 1 punto (cumulabile)
39-41	Aumenta di 1 punto la Forza (cumulabile fino al massimo consentito)
42-44	Pelle spessa e più resistente del normale (CA naturale pari a 7)
45-47	Aumenta di 1 punto la Destrezza (cumulabile fino al massimo consentito)
48-50	<i>Vista rivelante</i> tramite il terzo occhio entro 18 metri, 3 volte al giorno per 3 turni
51-53	Aumenta di 1 punto la Costituzione (cumulabile fino al massimo consentito)
54-55	Dimezza automaticamente i danni da armi da taglio
56-60	Infravisione permanente tramite il terzo occhio entro 30 metri
61-64	Rigenera 1 Pf/turno (cumulabile)
65-67	<i>Volare</i> permanente alla velocità massima di 3 m/livello al round, per un massimo di 10 ore al giorno (deve riposare per 1 turno dopo ogni ora di volo)
68-70	Dimezza automaticamente i danni da fuoco
71-73	Dimezza automaticamente i danni da freddo
74-76	Dimezza automaticamente i danni da fulmini/elettricità
77-79	<i>Porta dimensionale</i> 3 volte al giorno (tiro Intelligenza)
80-82	<i>Invisibilità</i> a piacere solo concentrandosi per 1 round (tiro Intelligenza)
83-85	Parla e comprende qualsiasi linguaggio permanentemente
86-87	Dimezza automaticamente i danni da armi da punta
88-90	<i>ESP</i> permanente entro 1m/liv (tiro Saggezza per penetrare la mente degli altri; bloccato solo da schermi mentali magici e psichici)
91-92	<i>Cura ferite gravi</i> 3 volte al giorno al tocco (anche su se stesso)
93-96	<i>Creazione spettrale</i> 1 volta al giorno ogni 3 livelli (tiro Intelligenza)
97-99	<i>Charme</i> su qualsiasi creatura (esclusi non-morti), 3 volte al giorno (tiro Carisma, la vittima evita con un TS Incantesimi Mentali)
00*	Ritira altre due volte su questa tabella

* Ignora la ripetizione di questo risultato dopo la prima volta.

Nota: nel caso di poteri attivabili con un tiro abilità, se il tiro non riesce il potere viene sprecato.

Tutti i Triclopi infine, a causa della loro natura, hanno una **Resistenza al magia** di base pari al 20% (può aumentare con uno specifico risultato nella tabella sovrastante). Questa resistenza si applica a *tutti gli incantesimi lanciati da mortali sui triclopi*, sia offensivi (*palla di fuoco, dardo incantato, ecc.*) che difensivi o benefici (*protezione dal male, benedizione, velocità, ecc.*) che curativi (*cura ferite, cura malattie, ecc.*). Non influisce tuttavia sul lancio degli incantesimi da parte dei triclopi stessi (compresi i poteri speciali), anche se li lanciano su se stessi: la magia dei triclopi infatti si può considerare di natura sovraumana, anche se non paragonabile a quella degli Immortali veri e propri. Lo stesso può dirsi per gli incantesimi del Popolo Fatato e dei non-morti capaci di lanciare incantesimi, che quindi agiscono regolarmente sui triclopi. Naturalmente, il triclope può abbassare questa sua aura ogni round con la semplice concentrazione, per ricevere incantesimi benefici da parte dei mortali, ma questo può esporlo anche a potenziali magie negative fintanto che non decide di ripristinarla.

Alcuni triclopi maghi infine sono in grado di evocare larve (creature simbiotiche dotate di grandi poteri) dal mondo di Aratsym e di creare Wu, cosiddetti immortali che li servono fedelmente per il resto della loro lunghissima vita. Per ulteriori specifiche su queste due peculiarità, si faccia riferimento alla sezione seguente.

NUOVI INCANTESIMI ARCANI DEI TRICLOPI MAGHI

Evoca e Vincola Larva

(8° livello)

Raggio d'azione: 3 metri

Area d'effetto: 1 larva

Durata: Speciale

Con questo incantesimo, l'incantatore è in grado di richiamare una larva dal mondo di Aratsym e asservirla alla propria volontà. Il tipo di larva che appare può essere deciso dall'incantatore tra quelle da lui conosciute con una semplice prova di *Conoscenza delle larve* (Intelligenza): se la prova fallisce, allora si materializza una larva scelta a caso. La larva può rimanere in vita senza unirsi ad un individuo per un numero di ore pari ai Punti larva di chi la evoca, al termine dei quali muore per inedia. Fintanto che esiste però, è sotto il controllo dell'incantatore e attacca come una normale creatura evocata con queste statistiche:

Larva di Aratsym (solitaria): CA 9; DV 6; Pf: 40; MV: 9(3); N° Att: 1 aculeo o artiglio; F: 1d6 + veloce (TS o paralisi 1d6 round); ML 12; AM: L.

L'incantatore può anche decidere di farla entrare in simbiosi con un'altra creatura, e in quest'ultimo caso la creatura che riceve la larva può evitare la simbiosi (se non è d'accordo) con un TS Raggio della Morte (Corpo) che riesca. Se invece il destinatario autorizza la simbiosi, la larva si installa permanentemente sul suo corpo, modificandolo asseconda della propria forma e dei propri poteri, e ivi resta fino a che non vie-

ne uccisa o il suo ospite muore; a quel punto svanisce e ritorna su Aratsym.

LARVE

Le cosiddette larve appartengono al mondo dei triclopi e sul Primo Piano sono rare. Esse assomigliano a varie parti anatomiche, spesso con tratti mostruosi, e sono in grado di deambulare da sole o persino parlare in vari casi.

Questi esseri si nutrono di essenza vitale e possono avere il più disparato utilizzo. Ogni Wu ben addestrato che trovi una larva può riconoscerla e tentare di stringere un patto con essa. Tale patto consiste nel donare parte della vitalità (in questo caso illimitata) alla creatura per farla crescere in cambio dei suoi servizi. Anche i triclopi possono all'occorrenza evocare larve da Aratsym grazie ai loro poteri naturali o ad un incantesimo apposito degli stregoni triclopi di 8° livello, *Evoca e vincola larva*. Quando si attacca ad una creatura mortale, la larva si salda al suo corpo come un'appendice mostruosa (più o meno difficile da celare, in base al tipo di larva) e rimane con esso fino a che questi non viene ucciso, o la larva distrutta. Ogni larva può infatti essere attaccata singolarmente e ferita, e se viene ridotta a meno di 0 Pf essa muore e si dissolve. Ciascuna larva possiede tanti Pf quanti i Punti Larva impiegati per nutrirla (questo viene deciso dall'individuo che la vincola a sé al momento della creazione del vincolo – vedi sotto), mentre la sua CA è esattamente quella dell'individuo che la porta addosso.

Ogni larva concede all'individuo che la vincola a sé alcuni poteri peculiari, in base alla sua natura. In cambio, essa usufruisce dell'energia vitale che l'essere gli concede come nutrimento. L'ovvio vantaggio per i Wu è il fatto di essere teoricamente immortali e di poter donare quindi alla larva grandi quantità d'energia senza rischiare la morte. Dal canto loro invece, i triclopi evocano le larve solo quando gli è indispensabile, e di solito lo fanno proprio per potenziare i loro Wu servitori. È possibile attaccare al proprio corpo un massimo di sei larve contemporaneamente, anche se pochi riescono a sostenere così tante larve allo stesso tempo.

Ai fini di utilizzare le Larve nel sistema di gioco di D&D, si consideri che ogni personaggio possiede dei Punti larva che può spendere quotidianamente per nutrire la sua larva ed usufruire dei suoi poteri. Se terminasse i Punti Larva e volesse comunque continuare ad usufruire dei suoi poteri oltre il limite giornaliero consentito, l'individuo potrebbe farlo, ma solo utilizzando i propri Punti Ferita (ovvero perdendo Pf, donandoli alla larva in cambio del suo potere). Quei Pf persi in questo modo possono poi essere recuperati solo con cure magiche.

Tutti i Wu e le creature teoricamente immortali (ovvero in grado di risorgere dalla morte coi propri mezzi oppure immuni alla morte per invecchiamento naturale) possiedono un ammontare di Punti Larva pari al loro livello moltiplicato per due, più 10 per livello d'incantesimi padroneggiato, se si tratta di personaggi in grado di lanciare incantesimi. Tutte le altre creature possiedono un numero di Punti Larva pari al proprio

livello, più 10 per livello d'incantesimi padroneggiato,

se in grado di lanciare incantesimi.

Poteri delle Larve

<i>Capacità</i>	<i>Punti Larva</i>	<i>Descrizione</i>	<i>Aspetto</i>
<i>Abilità generale</i>	5 ogni Abilità scelta +2 ogni punto aggiunto all'Abilità	La larva dotata di questo potere conosce un'abilità generale (inclusa la conoscenza di un'altra lingua) e rende chi la vincola a sé in grado di utilizzarla (basandosi sulla sua caratteristica relativa).	Cervello
<i>Aculeo</i>	10 per ogni d6 di danno + 10 per veleno (paralisi per 1 turno) + 30 per veleno mortale (istantaneo)	La larva è munita di una coda lunga 3 metri che può attaccare (l'attacco è aggiuntivo rispetto a quelli del PG); le ferite provocate dipendono dai punti larva spesi al momento dell'evocazione. Se la coda è avvelenata vi è un TS Veleno (Corpo) per evitare gli effetti.	Coda con aculeo
<i>Ali d'insetto</i>	2 ogni 3 metri al round di velocità	La larva è munita di enormi ali diafane ed emana un ronzio assordante. Chiunque si trovi entro 3 metri dall'individuo (escluso lui) rimane assordato finché la fonte del rumore non si sposta (TS Paralisi/Corpo per evitare, ogni round). Può inoltre trasportare un peso di 100 mon/livello del PG.	Ali d'insetto
<i>Ali di pipistrello</i>	2 ogni 3 metri al round di velocità	La larva è munita di gradi ali membranose che gli permettono di volare e di planare in silenzio (Sorpresa 1-3 su 1d8) Può trasportare un peso di 200 mon/livello.	Ali di pipistrello
<i>Armatura</i>	3 ogni punto di CA naturale	La larva si avvolge completamente intorno al corpo dell'individuo, creando una specie di armatura che lo protegge dai danni. La CA offerta dalla larva varia in funzione dei punti larva spesi evocandola.	Pelle ricoperta di squame, melma, cuoio
<i>Artigli</i>	5 per ogni d4 di danno +5 per veleno (paralisi per 10 round)	La larva ha un braccio che termina con un artiglio, che può essere usato in luogo di un normale attacco (i danni variano asseconda dei punti larva spesi). L'artiglio può essere velenoso, ma un TS Veleno (Corpo) nega effetti deleteri.	Braccio artigliato
<i>Bocca</i>	2 ogni punto di danno (max. 1d8)	La larva è costituita da una bocca munita di zanne che attacca separatamente (costituisce un attacco aggiuntivo). Se viene utilizzata la bocca per attaccare, non è possibile parlare o lanciare incantesimi nello stesso round.	Bocca zannuta
<i>Luce magica</i>	3 per ogni uso giornaliero (durata: 1 ora)	La larva emana dal suo corpo una luce che illumina entro 9 metri di raggio, ma può anche scagliarla contro altre creature per accecarle (TS Incantesimi/Corpo nega)	Bulbo attaccato a un peduncolo
<i>Maestria con armi</i>	10 ogni grado di Maestria con un'arma	La larva rende il personaggio addestrato nell'uso di un'arma (il PG decide il grado spendendo Punti Larva).	Cervello
<i>Muscoli</i>	5 ogni punto di Forza aggiunto +5 per salto di 18 metri	La larva si fonde coi muscoli del soggetto e gli garantisce maggiore forza (fino al suo massimo razziale) e agilità (può saltare in orizzontale o verticale)	Fasce muscolari
<i>Resistenza al magico</i>	2 ogni 1% di RM (max 30%)	La larva si appiccica alla pelle dell'individuo e gli garantisce una protezione contro gli attacchi magici di qualsiasi tipo (che il PG può abbassare quando vuole). La percentuale di RM offerta dalla larva non è cumulativa con altre.	Pelle viscida e scintillante
<i>Vista potenziata</i>	5 per occhi +10 per Infravisione	La larva è dotata di vari occhi intorno al capo (nega la Sorpresa e ogni bonus per attacchi alle spalle).	Occhi

Nota: quando ciascuna larva viene vincolata, il personaggio decide quanti Punti larva spendere giornalmente per usufruire del suo potere specifico. Il numero di Punti larva viene speso solo una volta all'inizio delle 24 ore per usufruire delle sue capacità, e non può più essere aumentato fino alle 24 ore successive (ad eccezione di quei poteri contrassegnati con "+", che possono essere aggiunti singolarmente ad ogni uso della larva).

Creare Wu

(9° livello)

Raggio d'azione: Contatto

Area d'effetto: 1 creatura mortale

Durata: Speciale

L'incantatore necessita di un individuo mortale che si sottometta volontariamente al rituale. Egli poi esegue un delicato rituale che dura per un intero giorno, mentre il volontario resta immobile al centro di un cerchio di potere, e l'incantatore provvede a cantare la litania magica con la quale si compirà l'incantesimo. Al termine del rito, durante il quale l'incantatore triclope deve consumare preziosi pari a 1000 m.o. per DV/livello del volontario, l'anima del prescelto viene risucchiata dal suo corpo ed entra in quello del triclope, mentre si stabilisce un legame spirituale permanente fra i due individui. Il volontario viene trasformato in Wu (vedi sotto), una creatura immortale asservita al triclope, mentre l'incantatore deve fare un TS Raggio della Morte (Magia) per sopportare lo sforzo del rituale: se il TS riesce, il triclope perde 500 PE per DV/livello del suo Wu, viceversa perde permanentemente 1 punto di Costituzione e 1000 PE per DV/livello del Wu.

Non è possibile per alcun triclope avere più di un Wu per volta. Finché il triclope continua a vivere, anche il Wu ritorna in vita nel caso venga ucciso (vedi sotto per ulteriori informazioni). Se invece il triclope viene ucciso, anche il suo Wu subisce istantaneamente la stessa sorte e la sua anima viene persa per sempre.

Wu

Qualsiasi creatura vivente di origine biologica può diventare un Wu, ma esiste un solo Wu per ciascun triclope. Ogni Wu ha un simbolo magico sulla fronte che lo contraddistingue come tale.

Il Wu non è altro che un essere mortale a cui un triclope ha rubato l'anima. Ciò lo rende schiavo del triclope in quanto la morte di quest'ultimo sarebbe la causa della sua fine. I Wu possono essere creati solamente grazie ad uno specifico incantesimo di 9° livello noto solo agli stregoni triclopi (*Creare Wu* appunto), il cui utilizzo richiede uno speciale rituale e componenti piuttosto rari. Per questo ogni triclope abbastanza potente da poterlo lanciare lo utilizza solo in caso di necessità assoluta, anche perché l'incantamento prosciuga parte della sua stessa energia vitale.

Il Wu è immortale sino a limiti spaventosi: egli è vulnerabile a tutti i tipi di armi, può essere ferito e menomato come un qualsiasi essere umano, ma anche se viene ucciso, egli ritorna in vita dopo poco tempo, grazie al legame indissolubile con la sua anima, ora custodita dal suo Maestro triclope. Normalmente i Wu più deboli (quelli più giovani) possono essere eliminati definitivamente distruggendo completamente il loro corpo, ma questa regola non vale più nel caso di Wu più esperti e potenti: nel loro caso, persino disintegrandone il corpo, esso ritornerà integro entro una settimana riformandosi dal nulla. L'unico modo sicuro per uccidere qualsiasi Wu è eliminare il triclope che custodisce la sua anima. Anche per questo il Wu cercherà sempre di proteggere il proprio 'padrone', a cui co-

munque è legato come se fosse *charmato*. Il Wu non è un non-morto né una creatura animata, ma è controllata e pertanto non può attraversare barriere di *protezione dal male*.

Il Wu mantiene la sua normale progressione nella classe di appartenenza e tutte le caratteristiche tipiche della propria razza originale, ma in più possiede una serie di poteri e di difese speciali legate al suo nuovo stato che emergono col tempo. Per potere sviluppare del tutto i propri poteri però, sono necessari al Wu determinati elementi rari e soprannaturali, e determinate cerimonie che solo il suo Maestro triclope conosce e può insegnargli. In generale (a meno che il DM non decida di provvedere in modo diverso), per riuscire a trasferire permanentemente il potere al Wu e consentirgli di evocarlo 1 volta al giorno (altrimenti potrebbe usarlo solo 1 volta al mese), si devono impiegare materie preziose per un ammontare pari a 1.000 m.o. per livello del Wu durante la cerimonia (che alla fine della cerimonia vengono perse per sempre).

Talenti Wu

Livello	Potere	Difesa
1°	+2 Forza	Immortalità limitata
4°	-	Fedeltà
8°	+2 Destrezza	-
12°	-	Rigenerazione
16°	Leggerezza	-
20°	-	Immortalità completa
24°	Velocità	-
28°	-	Armatura dermale
32°	Vista infallibile	-
36°	-	Immunità elementale

Legenda dei Talenti:

Bonus di Forza e Destrezza: i due punti di bonus sono permanenti e possono consentire al Wu di oltrepassare il tetto massimo per la sua razza.

Immortalità limitata: il Wu può essere ferito e ucciso normalmente, ma se ridotto sotto gli 0 Punti Ferita, riesce a rigenerare da morto al ritmo di 1 Pf al turno fino a che non ritorna al suo massimo, dopo di che si risveglia integro. Tuttavia, se il suo corpo viene totalmente distrutto, esso non può rinascere e la sua anima muore definitivamente. Grazie a questo potere inoltre, il Wu è immune a qualsiasi risucchio di energia e di potere che intrappola l'anima.

Fedeltà: il Wu è immune a qualsiasi effetto di controllo mentale (escluso quello del suo Maestro triclope, l'unico che può controllarlo).

Rigenerazione: il Wu rigenera automaticamente 1 Pf ogni 3 turni anche mentre è ancora in vita (grazie a questo potere, è anche in grado di rigenerare dal nulla arti o organi interni distrutti).

Leggerezza: il Wu acquista la capacità di controllare i muscoli del suo corpo fino al punto da essere in grado di saltare molto più di un normale essere umano. Con questo potere (che può essere usato a volontà) il Wu è in grado di saltare fino a 1 metro ogni due livelli con un semplice tiro Destrezza che riesca. Da notare che il Wu può saltare anche verso il basso e se la

prova riesce non subisce alcun danno (sempre se il baratro in cui deve saltare non è più profondo della sua capacità di salto). Il salto 'consuma' un'azione di attacco ogni 9 metri percorsi.

Immortalità completa: a questo punto il Wu riesce a rigenerare sempre il proprio corpo una volta morto, anche se esso viene completamente disintegrato. Inoltre, il ritmo di rigenerazione dei Pf da morto sale a 1 Pf al round (se il corpo viene completamente disintegrato, il Wu deve rigenerare il doppio dei suoi normali PF per ricreare il corpo e ritornare in vita).

Velocità: il Wu è in grado di muoversi al doppio della sua normale velocità e di effettuare un attacco aggiuntivo per un periodo pari a 1 round per ogni suo livello (non necessariamente consecutivi).

Armatura dermale: la pelle del Wu è talmente spessa che agisce come una corazza. Ogni danno arrecato al Wu da un'arma (da mischia, da tiro o naturale) viene ridotto di 1 punto.

Vista infallibile: il Wu è in grado di vedere chiaramente le cose che lo circondano. Per un periodo di 1 round per ogni suo livello (non necessariamente consecutivi), egli è in grado di vedere l'invisibile, di vedere nel buio (anche quello magico) come se possedesse l'infravisione, di vedere attraverso illusioni e metamorfosi magiche e di individuare il magico entro 18 metri di raggio.

Immunità elementale: il Wu ignora totalmente i danni derivati da un tipo di elemento da lui scelto (elettricità, fuoco, acido/gas o freddo) se effettua con successo un TS Corpo; viceversa subisce automaticamente la metà dei danni.

Nota: fino a quando non viene eseguita la cerimonia appropriata, ciascuno dei poteri sopra indicati (ad eccezione dei quelli acquisiti al primo livello) possono essere sfruttati solo 1 volta al mese, per un periodo pari ad 1 round per livello del Wu. Una volta effettuata la cerimonia, tutte le Difese diventano permanenti, mentre i Poteri variano da permanenti ad utilizzabili solo per un certo tempo ogni giorno (vedi descrizione).

PUNTI ESPERIENZA

I Punti Esperienza che un triclope 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:

Liv	PE Aggiuntivi
1	+ 0
2	+ 300
3	+ 600
4	+ 1.200
5	+ 2.500
6	+ 5.000
7	+ 10.000
8	+ 20.000
9	+ 40.000

+ 20.000 PE per ogni livello successivo

Statistiche della razza Triclope

Sesso	Altezza	Peso
Maschio	140 + 10d4 cm	45 + 3d10 kg
Femmina	130 + 6d8 cm	30 + 4d10 kg

Punteggi

Per determinare i punteggi di un triclope occorre tirare un numero diverso di dadi per ciascuna caratteristica come segue:

Caratteristiche	Dadi	Caratteristiche	Min	Max
Forza	3d6	Forza	3	18
Intelligenza	2d6 +6	Intelligenza	13	18
Saggezza	2d6 +6	Saggezza	12	18
Destrezza	3d6	Destrezza	3	17
Costituzione	3d6	Costituzione	9	18
Carisma	3d6	Carisma	3	18

Sanshjama (il Signore dei Triclopi)

(4590 anni riferito al 1000 DI, calendario di Thyatis)

For: 19 Int: 20 Sag: 20 Des: 18 Cos: 19 Car: 18

Mago 36°

PF 98

CA -9 (Fascia di Difesa CA0; Anello +5; Pelle Spessa; Arti Marziali Difensive, bonus Destrezza)

Abilità Generali (16):

Senso del pericolo (20), Conoscenza di Blackmoor (20), Conoscenza delle Larve (20), Geografia interplanetaria (20), Alchimia (20), Tecnomanzia (20), Magia arcana (20), Erboristeria (20), Conoscenza dei Costruiti (20), Sesto Senso (20), Percepire inganni (20), Allerta (18), Istinto combattivo (20), Concentrazione (20), Nascondere l'incantesimo (18), Arti marziali difensive (18).

Poteri:

tutti quelli elencati per i triclopi, *teletrasporto di ogni oggetto* (3v/g), *viaggiare* (2v/g)

Aspetto:

Sanshjama si presenta come un giovane di 30 anni, coi lunghi capelli bianchi ben curati, indossa una lunga tunica elegante e trascorre giornate in letture e studi. Ama l'ordine e la disciplina.

La sua immortalità non ha limiti come un Wu o un normale triclope, non ha debolezze e lo sa.

Esistono solo due modi per ucciderlo (e lui ne è al corrente): su Mystara solo il potere delle Somme Armi o di qualsiasi artefatto di Blackmoor può effettivamente ucciderlo per sempre. Sul mondo dei triclopi (o in generale in qualsiasi Piano Esterno) invece, solo un'arma artefatto costruita in mithral o adamantite, o imbevuta del sangue di un Demone Ruggente può ferirlo mortalmente, negando la sua rigenerazione anche dopo morto.