



Necromante

Professione per Rolemaster

Autore - Massimiliano Caracristi
Traduzione e Adattamento - Claudia Valente
Impaginazione e Editing - Cristian Lorenzini

copertina di David Fochi



Il Necromante è un incantatore Ibrido che combina i Reami di Flusso ed Essenza, particolarmente abile nel creare, evocare e controllare i non morti. La possibilità di scegliere le proprie liste base permette ai Necromanti di specializzarsi nel campo che preferiscono, e rende gli appartenenti a questa professione veri e propri signori della non-morte.

Caratteristiche Principali: Empatia, Intuizione, Costituzione

Posandosi sulla giovane principessa incatenata all'altare, lo sguardo di Tol-Krompt parve caricarsi di compassione. "Non preoccuparti" disse, accarezzandogli la testa. "Non devi temere la morte" continuò il vecchio necromante, affilando il pugnale sacrificale "la morte, mia cara, non è che l'inizio..."

LISTE BASE

Ogni Necromante ha a propria disposizione un totale di 6 liste base. Le prime 3 sono identiche per ogni Necromante e sono:

Necromanzia: Creazione e controllo dei non morti (SL:F)

Evoca Non Morti: Convocazione di energie dall'Oltretomba e di vari tipi di non morti (N)

Dominio sull'Oltretomba: Potenza i propri seguaci non morti e padronanza delle energie dell'Oltretomba (N)

Oltre a queste liste, in fase di creazione il Necromante può sceglierne altre tre dal seguente elenco. Egli tratterà le tre liste scelte come proprie liste base e le restanti come liste base di un'altra professione.

Esorcismi: Respinge non morti e demoni (SL:F)

Protezioni: Fornisce una protezione da una varietà di tipi diversi di forze ostili. (SL:F)

Studi Divinatori: Indovinare e prevedere il futuro. (SL:F)

Distruzione della Carne: Provoca danni a varie parti del corpo (SL:E)

Death Mastery: Padronanza sulla morte e l'invecchiamento (CC)

Amalgam Law: Creazione e dominio di Amalgama e Amalgama Viventi (CoC)

Nota:

SL:F = Spell Law: Flusso

SL:E = Spell Law: Essenza

N = Nuova

CC = Channeling Companion

CoC = Construct Companion

BONUS DI PROFESSIONE

Conoscenza Magica: +10

Conoscenza Oscura: +10

Sensibilità Magica: +15

Manipolazione del Potere: +5

Sviluppo Punti Potere: +5

Incantesimi: +5

ABILITA' E CLASSI DI ABILITA'

Il Necromante è una variante dello Stregone e usa i costi di sviluppo dello Stregone per tutte le abilità e classi di abilità.

Abilità Specialistiche: Senso del Tempo; Divinazione; Magia Rituale; Incanalare; Chirurgia.

Maestrie: Conoscenza Non Morti

Abilità Ristrette: Nessuna

NOTE

La maggior parte degli incantesimi contenuti nella lista “Evoca Non Morti” convoca di fronte al Necromante un non morto dall’area circostante. In generale, con ciò si intende un’area circolare di circa 2km di raggio. Il Necromante, al momento del lancio, può decidere di restringere l’area come preferisce, in modo da far sì che l’incantesimo agisca solo su una determinata zona (per esempio, un singolo cimitero o una casa infestata). In ogni caso, l’area deve sempre includere l’incantatore, per cui il Necromante deve trovarsi fisicamente in un luogo per poter evocare dei non morti provenienti da esso.

Nota che questi incantesimi non sono selettivi, evocano un non morto del giusto tipo scelto a caso fra quelli che infestano l’area, non uno specifico (Per esempio, Tol-Krompt il Necromante non può usare l’incantesimo “Evoca Wight” per convocare direttamente l’ombra di Ishan il Caduto. Il massimo che può fare è recarsi nel mausoleo dove è stato sepolto l’oscuro guerriero e sperare che la magia porti al suo cospetto il suo spirito, piuttosto che quello di uno dei suoi servitori).

Nel caso in cui il GM non abbia ancora deciso se l’area scelta dal Necromante sia infestata da non-morti o meno, è possibile utilizzare la seguente tabella per stabilirlo.

Luogo	% di Presenza
Antica Necropoli, Luogo Infestato	99%
Terreno Maledetto, Grande Campo di Battaglia	80%
Cimitero Sconsacrato, Campo di Battaglia	70%
Cimitero, Rovine	50%
Grande Città	40%
Piccola Città; Mare	25%
Terre Selvagge	10%
Terreno Consacrato	-

Lista Base del Necromante

Evoca Non Morti

Lvl	Incantesimo	Area d'Effetto	Durata	Raggio	Tipo
1	Voce dell'Oltretomba	1 non morto	1 min/level	10'	I
2	Famiglio Non Morto	1 cadavere	P	Touch	U
3	Evoca Ghoul	1 non morto	2 rnds	100'	F
4	Evoca Scheletro Minore	1 non morto	2 rnds	100'	F
5	Evoca Fantasma	1 non morto	2 rnds	100'	F
6	Evoca Scheletro Maggiore	1 non morto	2 rnds	100'	F
7	Tocco dell'Oltretomba I	1 famiglio	P	10'	U
8	Evoca Ombra Minore	1 non morto	2 rnds	100'	F
9	Evoca Mummia Minore	1 non morto	2 rnds	100'	F
10	Evoca Spettro Minore	1 non morto	2 rnds	100'	F
11	Evoca Schel. Gig. Minore	1 non morto	2 rnds	100'	F
12	Tocco dell'Oltretomba II	1 famiglio	P	10'	U
13	Evoca Spettro Minore	1 non morto	2 rnds	100'	F
14	Evoca Nobile Grigio	1 non morto	2 rnds	100'	F
15	Evoca Scheletro Lord	1 non morto	2 rnds	100'	F
16	Evoca Wight Minore	1 non morto	2 rnds	100'	F
17	Evoca Wraith Minore	1 non morto	2 rnds	100'	F
18	Evoca Vampiro Minore	1 non morto	2 rnds	100'	F
19	Tocco dell'Oltretomba III	1 famiglio	P	10'	U
20	Il Rituale del Crepuscolo	Incantatore	P	self	U
25	Evoca Orda Scheletrica	Speciale	24 hours	100'	E
30	Evoca Massa Non Morta	1 non morto	2 rnds	100'	F
50	Cancello sull'Oltretomba	-	1 rnd	100'	E

1) **Voce dell'Oltretomba:** consente all'incantatore di comunicare liberamente, indipendentemente dalla lingua usata, con un qualsiasi non morto o spirito senziente. Quest'incantesimo non garantisce in alcun modo il controllo sul non morto o lo spirito in questione, né assicura che la reazione del bersaglio sarà favorevole all'incantatore.

2) **Famiglio Non Morto:** l'incantatore rianima il cadavere di un piccolo animale, trasformandolo in un non morto, e si lega a lui, facendolo diventare il proprio famiglio. La massa cadavere deve essere pari o inferiore al 10% a quella del Necromante. Il non morto così creato ha un'intelligenza pari a quella che aveva in vita ed completamente sotto il controllo del Necromante. Se esso si trova entro 15m per livello del Necromante, egli può percepire il mondo attraverso i suoi sensi semplicemente concentrandosi. Se il famiglio viene ucciso, l'incantatore subirà una penalità di -25 a tutte le azioni per 2 settimane. Il famiglio è considerato un non morto di Tipo II.

3) **Evoca Ghoul:** l'incantatore evoca un Ghoul Minore, che si materializzerà nel corso di 2 round davanti a lui. Il non morto viene evocato dall'area circostante, se nella zona non sono presenti non morti del giusto tipo, l'incantesimo non funziona (e l'incantatore comprende il motivo del mancato funzionamento). A meno che il non morto evocato non venga controllato in qualche modo, sarà libero di agire secondo la sua natura. Il non morto bersaglio di questo incantesimo può decidere di effettuare un TR per resistere agli effetti.

4) **Evoca Scheletro Minore:** Come Evoca Ghoul, ma evoca uno Scheletro Minore.

5) **Evoca Fantasma:** Come Evoca Ghoul, ma evoca un Fantasma.

6) **Evoca Scheletro Maggiore:** Come Evoca Ghoul, ma evoca uno Scheletro Maggiore.

7) **Tocco dell'Oltretomba I:** questo incantesimo può essere lanciato su un famiglio non morto, per rafforzarne il legame con l'Oltretomba. Quando questo incantesimo viene lanciato, il famiglio viene trasportato nell'Oltretomba, dove rimarrà per un mese (durante il quale l'incantatore perde ogni contatto con esso). Alla fine del mese, a mezzanotte, l'incantatore tira 1d100: se il risultato è pari a 10 o inferiore, il famiglio muore, perso per sempre nel reame dell'Oltretomba (l'incantatore subisce le normali penalità per la sua morte). Altrimenti, il famiglio mantiene tutte le sue vecchie caratteristiche e ne acquisisce di nuove. Guadagna un bonus di +10 a BO e BD e la sua TA sale a 4 se era inferiore, a 5 se era già pari a 4. Il Necromante può ora percepire il mondo attraverso i sensi del famiglio se esso si trova entro 100m per livello. Inoltre, se il famiglio si trova entro 15 metri per livello del Necromante, questi può lanciare incantesimi attraverso di lui. Se il famiglio muore, oltre alle normali penalità, il valore massimo dei PF e PP del Necromante scende del 25% per un mese. Il famiglio è considerato un non morto di Tipo III.

8) **Evoca Evoca Ombra Minore:** Come Evoca Ghoul, ma evoca un'Ombra Minore.

9) **Evoca Mummia Minore:** Come Evoca Ghoul, ma evoca una Mummia Minore.

10) **Evoca Spettro Minore:** Come Evoca Ghoul, ma evoca uno Spettro Minore.

11) **Evoca Scheletro Gigante Minore:** Come Evoca Ghoul, ma evoca uno Scheletro Gigante Minore.

12) **Tocco dell'Oltretomba II:** questo incantesimo può essere lanciato su un famiglia non morto su cui sia stato lanciato con successo Tocco dell'Oltretomba I, per rafforzarne ulteriormente il legame con l'Oltretomba. Quando questo incantesimo viene lanciato, il famiglia viene trasportato nell'Oltretomba, dove rimarrà per sei mesi (durante il quale l'incantatore perde ogni contatto con esso). Alla fine di questo periodo, a mezzanotte, l'incantatore tira 1d100: se il risultato è pari a 15 o inferiore, il famiglia muore, perso per sempre nel reame dell'Oltretomba (l'incantatore subisce le normali penalità per la sua morte). Altrimenti, il famiglia mantiene tutte le sue vecchie caratteristiche e ne acquisisce di nuove. Guadagna un ulteriore bonus di +20 a BO e BD ed acquisisce una forma spettrale ed evanescente. Solo delle armi incantate o d'argento possono ferirlo ora. Il Necromante può ora percepire il mondo attraverso i sensi del famiglia se esso si trova entro 300m per livello e lanciare incantesimi attraverso di lui se si trova entro 30m per livello. Ogni essere vivente a parte il Necromante entro 3m dal famiglia perde 1-5 punti Co al round se fallisce un TR. Se il famiglia muore, oltre alle normali penalità, il valore massimo dei PF e PP del Necromante scende del 50% per un mese. Il famiglia è considerato un non morto di Tipo IV.

13) **Evoca Spettro Minore:** Come Evoca Ghoul, ma evoca uno Spettro Minore.

14) **Evoca Nobile Grigio:** Come Evoca Ghoul, ma evoca un Nobile Grigio.

15) **Evoca Scheletro Lord:** Come Evoca Ghoul, ma evoca uno Scheletro Lord.

16) **Evoca Wight Minore:** Come Evoca Ghoul, ma evoca uno Wight Minore.

17) **Evoca Wraith Minore:** Come Evoca Ghoul, ma evoca uno Wraith Minore.

18) **Evoca Vampiro Minore:** Come Evoca Ghoul, ma evoca un Vampiro Minore.

19) **Tocco dell'Oltretomba III:** questo incantesimo può essere lanciato su un famiglia non morto su cui sia stato lanciato con successo Tocco dell'Oltretomba II. Quando questo incantesimo viene lanciato, il famiglia viene trasportato nell'Oltretomba, dove rimarrà per un anno (durante il quale l'incantatore perde ogni contatto con esso). Alla fine di questo periodo, a mezzanotte, l'incantatore tira 1d100: se il risultato è pari a 25 o inferiore, il famiglia muore, perso per sempre nel reame dell'Oltretomba (l'incantatore subisce le normali penalità per la sua morte). Altrimenti, il famiglia ricompare, sotto forma di un'ombra evanescente dagli occhi rossastri. Il famiglia utilizza le statistiche di un Wraith Minore, di cui acquisisce anche l'intelligenza e tutte le abilità. Il Necromante è in grado di comunicare col famiglia e può percepire il mondo attraverso i sensi del famiglia se esso si trova entro 300m per livello, oltre a lanciare incantesimi attraverso di lui se si trova entro 30m per livello. Il famiglia è dotato di volontà propria ma deve obbedire ad ogni ordine impartito dal Necromante. Se il famiglia muore, oltre alle normali penalità, il valore massimo dei PF e PP del Necromante scende del 75% per 1-5 mesi.

20) **Il Rituale del Crepuscolo:** Questo terribile rituale trasforma l'incantatore in un Lich Standard in un anno e un giorno. Se il rituale fallisce, l'anima del Necromante viene fatta a pezzi, distruggendolo per sempre. Se ha successo, il Necromante sparisce, per ricomparire un anno e un giorno più tardi sotto forma di Lich Standard.

25) **Evoca Orda Scheletrica:** Il Necromante evoca di fronte a sé uno Scheletro Minore per livello d'esperienza. Gli scheletri così evocati ubbidiranno ciecamente al Necromante e si polverizzeranno al termine della durata.

30) **Evoca Massa Non morta:** Come Evoca Ghoul, ma evoca una Massa Non Morta.

50) **Cancello sull'oltretomba:** come Evoca Ghoul, ma evoca una potente entità non morta da un altro piano (ad esempio un semidio non morto o un Veyrr) che apparirà nel giro di 2 round. L'entità ha volontà propria e non può essere controllata in nessun modo (sarà difficile infatti ottenere favori in cambio di qualcos'altro). L'entità resterà in questo piano finché lo desidera o finché non viene distrutta (buona fortuna!)

NOTE SPECIALI

1. I non morti sono divisi in 6 classi I,II,III,IV,V e superiori al V. Vedi *Creature & Monsters* per una classificazione completa dei vari tipi di Non morto.
2. Leggi *Creature & Monsters* per le caratteristiche dei non morti in queste liste.
3. A meno che venga specificato altrove, gli incantesimi in queste liste non garantiscono l'abilità di controllare il non morto evocato.

Lista base del necromante					
Dominio sull'Oltretomba					
Lvl	Spell	Area of Effect	Duration	Range	Type
1	Percepisci non morto	10'R/lvl	1 min/lvl	Self	U
2	Trattieni non morto	1 non morto	1 round/lvl	100'	F
3	Distanza *	1 incantesimo	1min/lvl	20'/lvl	U
4	Potere demoniaco I*	20'R	1 round/lvl	100'	U
5	Resistenza Oscura I	1 non morto/lvl	1 ora/lvl	100'	U
6	Potere demoniaco II*	20'R	1 round/lvl	100'	U
7	Peste della nonmorte	1 non morto	P	100'	U
8	Distanza II*	1 incantesimo	1min/lvl	30'/lvl	U
9	Potere demoniaco III*	20'R	1 round/lvl	100'	U
10	Legione non morta	incantatore	1ora/lvl	self	U
11	Potere demoniaco IV*	20'R	1 round/lvl	100'	U
12	Peste della nonmorte II	1 non morto	P	100'	U
13	Resistenza Oscura II	1 non morto /lvl	1 giorno/lvl	100'	U
14	Potere demoniaco V*	20'R	1 round/lvl	100'	U
15	Resistenza Oscura III	1 non morto /lvl	1 giorno/lvl	100'	U
16	Distanza III*	1 incantesimo	1min/lvl	40'/lvl	U
17	Potere demoniaco VI *	20'R	1 round/lvl	100'	U
18	Legione non morta II	incantatore	1ora/lvl	Self	U
19	Vero Resistenza Oscura	1 non morto /lvl	1ora/lvl	100'	U
20	Vero Potere demoniaco *	20'R	1 round/lvl	100'	U
25	Vero Distanza *	1 incantesimo	1min/lvl	50'/lvl	U
30	Vero Peste della nonmorte	1 non morto /lvl	P	100'	U
50	Armata non morta	1 non morto	P	Self	U

- 1) **Percepisci non morto:** L'incantatore percepisce la presenza di ogni non-morto nell'area d'effetto.
- 2) **Trattieni non morto:** Il non morto bersaglio è limitato al 25% della sua attività.
- 3) **Distanza:** l'incantatore può raddoppiare il raggio di ogni di un qualsiasi incantesimo "Controlla Non Morti" o "Maestria sui Non Morti". L'incantesimo bersaglio deve essere già attivo al momento del lancio.
- 4) **Potere demoniaco I*:** Tutti i non morti che si trovano nell'area d'effetto ricevono un bonus di +10 all'OB e alle manovre.
- 5) **Resistenza oscura I:** I non morti bersaglio contano come 1 punto in più ciascuno contro qualsiasi incantesimo di "Scaccia Non Morti".
- 6) **Potere demoniaco II*:** Come Potere demoniaco ma il bonus è di +15.
- 7) **Peste della nonmorte:** Tutti gli esseri viventi uccisi dal non morto bersaglio risorgono in 2d10 ore dopo la loro morte come non morti di Classe I (usa le statistiche dei non morti generici a pag 170 del manuale base). I non morti creati in questo modo sono liberi da ogni controllo e agiscono secondo la loro natura (possono comunque essere controllati normalmente in seguito)
- 8) **Distanza II:** Per la durata di questo incantesimo, l'incantatore può triplicare il raggio di un qualsiasi incantesimo "Controlla Non Morti" o "Maestria sui Non Morti". L'incantesimo bersaglio deve essere già attivo al momento del lancio.
- 9) **Potere demoniaco III*:** Come Potere demoniaco ma il bonus è di +20.
- 10) **Legione non morta:** Per tutta la durata, tutti gli incantesimi "Anima I Morti" lanciati dal Necromante saranno considerati istantanei ed ogni morto animato richiederà solamente il 25% dell'attività per essere controllato.
- 11) **Potere demoniaco IV:** Come Potere demoniaco ma il bonus è di +25.
- 12) **Peste della Nonmorte II:** Come Peste della non morte ma gli esseri viventi uccisi risorgono dopo 1d10 ore dopo la morte come non morti di Classe II (usa le statistiche dei non morti generici a pag 170 del manuale base). I non morti creati in questo modo sono liberi da ogni controllo e agiscono secondo la loro natura (possono comunque essere controllati normalmente in seguito)
- 13) **Resistenza Oscura II:** Come Resistenza Oscura, ma ogni non morto conta come 3 punti in più.
- 14) **Potere demoniaco V:** Come Potere demoniaco ma il bonus è di +30.

- 15) **Resistenza Oscura III:** Come Resistenza Oscura, ma ogni non morto conta come 5 punti in più.
- 16) **Distance III:** L'incantatore può quadruplicare il raggio di ogni incantesimo Control o Mastery attivo.
- 17) **Potere demoniaco VI:** Come Potere demoniaco ma il bonus è di +40
- 18) **Legione Non Morta II:** Come Legione non Morta, ma ogni morto animato richiederà solamente il 10% dell'attività per essere controllato.
- 19) **Vero Resistenza Oscura:** I non morti bersaglio non subisce gli effetti degli incantesimi "Scaccia Non Morti".
- 20) **Vero Potere demoniaco :** Come Potere demoniaco ma il bonus è di +50.
- Vero Distanza:** L'incantatore può quintuplicare il raggio di un qualsiasi incantesimo "Controlla Non Morti" o "Maestria sui Non Morti" attivo.
- 30) **Vero Peste della nonmorte:** Come Peste della non morte ma gli esseri viventi uccisi risorgono dopo 1d10 ore dopo la morte come non morti di Classe II (usa le statistiche dei non morti generici a pag 170 del manuale base). I non morti creati in questo modo sono liberi da ogni controllo e agiscono secondo la loro natura (possono comunque essere controllati normalmente in seguito)

NOTE SPECIALI

1. I non morti sono divisi in 6 classi I,II,III,IV,V e superiori al V. Vedi *Creature & Monsters* per una classificazione completa dei vari tipi di Non morto.
2. Leggi *Creature & Monsters* per le caratteristiche dei non morti in queste liste.