



# IL GIURAMENTO DELL'INQUISITORE



**MARCO BERTINI**

In questo supplemento per D&D 5<sup>o</sup>edizione, scoprirai: un nuovo giuramento e un nuovo background per l'inquisitore, degli strumenti di tortura, nuove regole per estorcere una confessione, un nuovo incantesimo e due ordini religiosi.

*DEAN SPENO*

# IL GIURAMENTO DELL'INQUISITORE



## RICONOSCIMENTI

**Autore:** Marco Bertini

**Editing:** Andrea Bertini, Marco Bertini, Simon Collins

**Illustrazione copertina:** © 2015 Dean Spencer, used with permission. All rights reserved.

**Illustrazioni interne:** The Dungeon Masters Guild was used as source for some of the art. All art taken from there is owned by Wizards of the Coast and is used with permission under the Community Content Agreement for the Dungeon Masters Guild.

L'illustrazione a pagina 9 è "Un atto di fede", di M. Robert Fleury (<https://wellcomecollection.org/works/mjwa6gf4>).

Segue le regole Creative Commons Attribution (CC BY 4.0)

**Design grafico:** Marco Bertini. Prodotto con l'aiuto di Homebrewery.

*Versione aggiornata 1.2, pubblicata il 14/08/2019*

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, Eberron, the dragon ampersand, Ravnica and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. **This material is protected under the copyright laws of the United States of America.** Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is copyright 2018- 2019 by **Marco Bertini** and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

## DALL'ARCHIVIO DELLA GRANDE BIBLIOTECA

### 7 Gennaio

È una gelida mattina d'inverno; un vento freddo soffia impetuoso dalle montagne del nord e il freddo penetra nelle mie ossa. Siamo costretti a sostare nelle terre vicino ai Picchi Ghiacciati per trovare e uccidere i malvagi cultisti di Cyric. Sebbene queste terre siano maledettamente gelide e inospitali, specialmente durante l'inverno, è nostro sacro dovere svolgere questa missione e lo faremo nel nome di Tyr.

Torstalke ed Endrich hanno già mandato altri membri dell'Ordine a esplorare il villaggio, ma non sono riusciti a trovare alcuna traccia degli adepti. Tocca a me e alla mia squadra, stavolta, cercare la verità...

È un grosso fardello, ma qualcuno deve pur assumersi la responsabilità di portare la luce laddove il male ottenebra l'aria, rendendo impossibile scorgere il giusto dallo sbagliato. È questo il nostro dovere e lo porteremo a termine.

### 12 Gennaio

Dopo diversi giorni di esplorazione, abbiamo finalmente raggiunto il villaggio. Sono rimaste poche persone, ed è stato facile individuare tra di loro i cultisti volti a venerare le forze sacrileghe. Li abbiamo interrogati, e dopo poche ore, grazie anche al fuoco sacro e ai marchingegni della verità, siamo riusciti a farli parlare. Essi ci hanno detto ciò che già sapevamo: gli Adepti di Cyric altro non sono che uomini, o quel che ne rimane, che si sono votati al principe delle menzogne... E da lui hanno ottenuto un oscuro potere.

Prima di spirare, però, ci hanno rivelato una nuova informazione: i cultisti si sono rintanati in una fortezza montana, non troppo lontana da qui. Stasera riposeremo e domattina partiremo per distruggere ogni forma di corruzione presente in quel luogo.

Sono costretto nuovamente a sradicare il male, lontano centinaia di chilometri da casa, e mi chiedo nuovamente se questa guerra, portata avanti da anni, vedrà mai la fine. Il male cesserà di porre le proprie radici nel mondo?

Ma se sono giunto fin qui, non è per avere dubbi, ma per estirpare ogni erbaccia perniciosa e maleodorante dalla terra! Non c'è tempo per avisare l'ordine e saremo noi a distruggere questa minaccia, costi quel che costi.

### 14 Gennaio

Dopo aver passato diverse ore a esplorare il cuore della montagna, siamo finalmente riusciti ad individuare la fortezza dove si nascondono i malvagi Adepti. Io e la mia squadra d'inquisitori abbiamo appena raggiunto questo luogo e ora dobbiamo iniziare l'esplorazione. La fortezza sembra disabitata, ma ci vorranno alcune ore per perlustrare l'intera area.

### 15 Gennaio

Questo dannato posto è molto più ampio di quello che sembrava all'inizio! Ci sono centinaia di cunicoli e ogni corridoio conduce in altri spazi scavati nella roccia... Non so se termineremo mai di esplorare questa fortezza. Per ora non c'è traccia di anima viva, ma dubito che qualunque essere dotato d'intelletto alberghi in questo luogo.

### 17 Gennaio

Dopo due giorni di esplorazione abbiamo trovato le prime forme di vita. Melme mefittiche che si sono portate via due dei miei valorosi uomini... Ma abbiamo vendicato le loro vite, distruggendole. Degli Adepti di Cyric ancora nessuna traccia.

Karl sembra aver trovato un passaggio angusto che porta a delle catacombe. Potrebbe essere il luogo adatto a dei sudici vermi come quelli a cui stiamo dando la caccia.

### 18 Gennaio

Un attimo di pausa finalmente per poter scrivere...

La battaglia ha infuriato per diversi minuti e stavamo vincendo. Ma poi quella cosa si è risvegliata e ha iniziato a uccidere tutti quanti. Io e i pochi inquisitori rimasti ci siamo nascosti in questa cripta e abbiamo sbarrato le porte con quello che siamo riusciti a trovare. Non so per quanto ancora potremmo resistere.

Quella creatura si è rivelata molto più pericolosa di quanto avremmo mai potuto immaginare. A nulla è valso combattere: le nostre armi si sono dimostrate inutili e i nostri incantesimi inefficaci...

Sento di nuovo i suoi passi... Sta venendo a prenderci. Se stai leggendo queste righe: stai lontano da questo luogo infernale! Oh potente Tyr, ti prego, proteggici! Salva i tuoi umili servitori!

*Queste pagine sono stati misteriosamente ritrovate nei pressi dei Picchi Ghiacciati da un gruppo di Nani scout. Della spedizione mandata a nord non abbiamo più ricevuto alcuna notizia.*

**Ixfast Trandul, scrivano dell'ordine dei Sommi**



# INTRODUZIONE



uesto supplemento introduce la figura storica controversa e inquietante dell'inquisitore nel mondo fantasy di DUNGEONS & DRAGONS.

Ho deciso di lavorare a questo progetto, infatti, per permettere a qualunque appassionato del medioevo (come me!) di giocare questa sinistra figura nelle proprie avventure. Inoltre, "Il Giuramento dell'Inquisitore" è stato pensato e realizzato per essere usato all'interno della campagna che ho scritto: **"La Seconda Alba Nera"**. Se non sai di cosa parlo, cerca subito sulla DMSGuild! Grazie alla comunità di "Dungeons & Dragons ® 5^ Edizione Italia" per il supporto e buon divertimento!

Gennaio 2019

Marco Bertini

## BENVENUTO!

Il testo che stai per leggere è suddiviso in tre parti:

Nella prima parte si presentano due ordini monastici: gli *Zeloti di Tyr* e il *Sacro Ordine degli Inquisitori*, con le spiegazioni sugli usi e sui costumi degli appartenenti. Gli ordini sono stati realizzati appositamente per essere inseriti, senza troppi problemi, come confraternite religiose all'interno di qualsiasi ambientazione fantasy.

Entrambi gli ordini sono devoti a Tyr, una delle principali divinità buone dei Forgotten Realms (per una sua descrizione dettagliata vedi pagina 5): mentre i primi, gli *Zeloti di Tyr*, risultano più moderati, *Il Sacro Ordine degli Inquisitori* è intransigente, al limite del fanatismo. Ovviamente il Dungeon Master può cambiare ciò che ritiene opportuno per meglio adattarlo alla propria avventura.

Nella seconda sezione viene introdotto un nuovo archetipo per il paladino inquisitore: *Il Giuramento della Verità*. Esso è seguito da un nuovo Background, completamente originale: *l'Inquisitore*.

Nella terza parte, invece, vengono illustrati e spiegati gli *Strumenti dell'Inquisitore*: una serie di attrezzi di tortura, sia inediti che riadattati dal *Manuale delle Fosche Tenebre* (3° edizione), con delle meccaniche per estorcere informazioni ai prigionieri! Successivamente, si trova un nuovo incantesimo utilizzabile sia da Chierici che da Paladini.

Infine, viene fornita la scheda di un PNG, completa di Background e di tutte le informazioni necessarie per essere utilizzata in qualsiasi campagna di gioco.

Ma partiamo dalle basi: chi sono gli inquisitori?

## CACCIARE IL MALE E SCOVARE LA CORRUZIONE

Storicamente, l'inquisizione è un tribunale ecclesiastico istituito per la prima volta nel 1184, con lo scopo di ricercare e giudicare gli "eretici" per la dottrina della chiesa cattolica.

Tuttavia, questo non è un trattato storico, che lascio fare a persone più competenti di me. Il mio obiettivo è semplicemente quello d'introdurre l'inquisitore nel mondo fantasy di D&D.

In DUNGEONS & DRAGONS, la figura dell'inquisitore assume una prospettiva diversa: un tenace investigatore e cacciatore di mostri, che mira a distruggere la corruzione, ovunque si nasconde. Inoltre, egli si occupa di questioni giudiziarie e intellettuali, in quanto è molto abile a distinguere il vero dal falso e a scovare eretici, dovunque essi si trovino. Per esempio, l'inquisitore potrebbe essere un paladino che ha deciso di dedicare la sua vita a cancellare il male dalla faccia della terra, un chierico di una confraternita religiosa, o un guerriero solitario che rintraccia gli eretici.

Il Dungeon Master deve sentirsi libero di usare e adattare ciò che preferisce alla propria campagna di gioco.

I due ordini religiosi che adesso verranno illustrati sono presenti nei Reami del Sud, ma è possibile utilizzarli in qualsiasi ambientazione. Essi sono entrambi devoti a Tyr (una divinità legale buona) ma, mentre gli Zeloti di Tyr sono relativamente più moderati, il Sacro Ordine degli Inquisitori è un gruppo indipendente, composto da molti fanatici.





## GLI ZELOTI DI TYR

**Tyr** è una divinità legale buona, portatrice di alti ideali come giustizia, uguaglianza, conoscenza e legalità.

Egli è conosciuto ovunque come il *Dio Giusto* e viene rappresentato dall'iconografia religiosa come un fiero guerriero, senza una mano, che brandisce una spada lunga o un martello da guerra. Da qui deriva l'appellativo di *Dio Ferito o Monco* (egli ha infatti perduto la mano destra nello scontro con una feroce entità di nome Kezef, un Segugio del Caos). Inoltre, egli è spesso raffigurato con una benda sanguinante a coprire gli occhi feriti. I miti raccontano che sia stato accecato come punizione per aver permesso il furto delle *Tavole del Fato* durante il Periodo dei Disordini. I fedeli vedono queste ferite come delle metafore sulla cecità della giustizia e sul prezzo da pagare per difendere in modo inflessibile la legge e la virtù dalle forze del male. Anche se i suoi seguaci non possono vivere completamente senza peccato, l'obiettivo di Tyr e dei suoi servitori è quello di costruire una società il più perfetta possibile. I suoi nemici sono Bane, Cyric, Mask, Talona e Talos.

Tyr è un dio molto popolare e viene venerato da numerose persone appartenenti a ogni ceto e classe sociale. Gli *Zeloti di Tyr* sono presenti da numerosi secoli nei Reami del Sud. Essi contano al loro interno: accoliti, preti, chierici e paladini che lottano in suo nome, perseguitando gli ideali del bene e della giustizia.

Seppure la maggioranza dei seguaci di Tyr tende a vedere ogni questione in termini morali, dividendo il mondo in giusto e sbagliato, gli *Zeloti di Tyr* sanno che spesso il bene e il male si fondono in una infinita scala di grigi, ed è impossibile discernere nettamente l'uno dall'altro.

Molto membri sono preti e chierici che vivono per le strade delle città, in mezzo alla povera gente. Proprio per questo essi tendono a essere molto vicini ai bisogni delle persone più umili e meno dogmatici rispetto ad altri ordini religiosi (come il Sacro Ordine degli Inquisitori).

Ogni nuovo iniziato ha dei compiti da svolgere e deve

completare un periodo di apprendistato prima di diventare ufficialmente un membro degli *Zeloti di Tyr*. Un giovane allievo deve innanzitutto servire in un refettorio, fornire cibo ai poveri e aiutarli nei compiti quotidiani. Inoltre deve studiare e applicare le diverse regole che sono annoverate nel **Libro Sacro degli Zeloti di Tyr** (un piccolo estratto si trova nel box sottostante), nella vita quotidiana. Essi indossano delle tuniche azzurre che indicano il loro ruolo.

I membri ufficiali, invece, portano una tunica di colore blu chiaro con una fascia bianca attorno alla vita e una coppia di guanti: un guanto nero sulla mano destra e uno bianco su quella sinistra. Questo rappresenta l'arto mancante di Tyr e la risolutezza con la quale bisogna essere pronti ad affrontare qualsiasi sacrificio, in nome del bene superiore (il guanto nero può fungere da simbolo sacro per un chierico). Inoltre, le armi e le armature dei seguaci tendono ad essere decorate con il simbolo di Tyr: una bilancia appoggiata su un martello da guerra.

I membri anziani e autorevoli si contraddistinguono per le vesti di colore viola acceso.

Le attività dei membri includono la preghiera e molti altri rituali, che spesso vengono espletati nella pratica quotidiana di aiuto degli indigenti. Di solito, i chierici di Tyr tendono a riportare le azioni compiute durante la giornata in un libro, chiamato *Libro della Legge*, che portano sempre con sé. Lo scopo è di correggere le azioni sbagliate e annotare i crimini e i nomi dei criminali, per poterli riconoscere e punire secondo la legge. Alcuni tra i membri più ferventi tendono ad applicare il motto "occhio per occhio, dente per dente" e ad autoinfliggersi delle punizioni, anche se ciò significa perdere la propria posizione d'imparzialità.

### DAL LIBRO SACRO DEGLI ZELOTI DI TYR

Ogni giovane iniziato degli Zeloti di Tyr deve conoscere i precetti contenuti nel *Libro Sacro* e applicarli nella vita quotidiana. Il periodo di apprendistato dura di solito un anno. Durante questo periodo, ogni azione è annotata dagli anziani o dai maestri in un quaderno. Allo scadere del periodo di prova, il novizio si sottopone a giudizio: se viene ritenuto degno, egli entra a far parte degli Zeloti di Tyr in modo permanente e riceve la veste blu. In caso contrario, è bandito dall'ordine per sempre.

**1° Precetto:** *Non infliggerai del male a nessun innocente.*

**2° Precetto:** *AIuterai e proteggerai gli umili e i bisognosi.*

**3° Precetto:** *Pagherai almeno 2 ore al giorno, poiché solo nella fede e nella meditazione è possibile trovare la pace.*

**4° Precetto:** *Punirai e sradicherai il male presente in ogni luogo e in ogni sua forma.*

**5° Precetto:** *La fede e la conoscenza saranno la tua arma e il tuo scudo.*

**6° Precetto:** *La violenza e la distruzione sono male necessari, quando utilizzati per abbattere l'empietà e la corruzione che infestano il mondo. Li adopererai con prudenza, altrimenti ti corromperanno.*

**7° Precetto:** *Sarai sempre leale e giusto in tutte le tue azioni e vendicherai chi non è in grado di farlo da solo.*

**8° Precetto:** *Dirai sempre la verità, e nell'incertezza il Sommo Tyr ti mostrerà la via.*

## IL SACRO ORDINE DEGLI INQUISITORI

"L'albero del male deve essere sradicato e abbattuto con la forza della fede, a qualsiasi prezzo" Il Primo Dogma.

I membri più fanatici, che desiderano servire Tyr anima e corpo, possono entrare nel *Sacro Ordine degli Inquisitori*. Giusto e necessario, mentre da altri considerato eccessivamente fanatico e dogmatico, il Sacro Ordine degli Inquisitori è temuto e rispettato in ogni angolo dei Reami. Per farne parte è richiesta una grande fede e forza di volontà, oltre a una cieca obbedienza.

Una volta che un novizio viene accolto all'interno del Sacro Ordine, è spogliato di tutti i beni terreni e sottoposto a diverse sfide, alcune molto violente, che mettono alla prova la sua forza di volontà e il suo carattere. Se l'iniziato supera tutte le prove con successo è accolto all'interno dell'Ordine. Egli deve fare un giuramento sacro nei confronti della propria divinità, che dovrà servire per tutta la vita.

Lo scopo principale di ogni membro è quello di scovare il male e la corruzione ovunque tessa le sue trame, colpendo con estrema forza e senza alcuna pietà.

Sebbene alcuni tra più fanatici decidano di auto mutilarsi, per dimostrare la propria fede in Tyr, questa pratica è proibita e condannata.

Ogni membro del Sacro Ordine degli Inquisitori porta delle bende bianche con le quali fascia le proprie armi e armature, sia per distinguersi dai Zeloti di Tyr, ma anche per onorare il *Dio Ferito*. Il Sacro Ordine degli Inquisitori non è totalmente distaccato dagli Zeloti, ma piuttosto forma un gruppo indipendente, con le proprie regole.

L'ordine si suddivide in due gruppi: i Santi e i Sommi.

I Santi costituiscono il braccio spirituale, armato degli inquisitori: responsabile di portare il verbo di Tyr nei posti più pericolosi, è composto perlopiù da combattenti, paladini e chierici.

I Sommi, al contrario, sono composti in prevalenza da intellettuali, giudici e filosofi che hanno deciso di porre la loro vita al servizio dell'Altissimo non pugnando con la spada, bensì utilizzando l'ingegno per governare i villici e non farli cadere nella via della tentazione e della depravazione.

*Victor Mordecai* è il sommo inquisitore a capo dell'ordine.

### Il Cammino della Fede

Il *Cammino della Fede* è una delle numerose prove alle quali vengono sottoposti i novizi per testare la loro forza e la loro resistenza alle avversità. Consiste in un percorso di sassi acuminati su cui il novizio deve camminare a piedi nudi il più velocemente possibile. La difficoltà di questa prova sta nel fatto che il sentiero può essere lungo diverse decine di metri e che, se il novizio si ferma a causa del dolore, viene immediatamente percosso dai suoi confratelli, disposti lungo i fianchi dell'intero percorso. È una credenza spirituale consolidata, infatti, che le percosse aiutino ad allontanare gli spiriti maligni dall'anima.



L'iconografia qui sopra rappresenta, sotto forma divina, il contrasto tra la luce (a sinistra) e il buio (a destra). Secondo gli Inquisitori, esse sono due forze antitetiche: ogni azione malvagia deve essere vendicata da una buona azione di uguale intensità.

### IL LIBRO DEI DOGMI

Questo tomo contiene tutti gli insegnamenti che un inquisitore deve osservare e rispettare per tutta la vita. La punizione per non aver seguito anche una sola di queste regole comporta, nei casi più lievi, la sospensione temporanea di cibo e acqua e l'obbligo di eseguire alcuni lavori pesanti. Per le infrazioni più gravi, invece, sono previste delle vere e proprie pene corporali come la flagellazione, fino ad arrivare, in casi estremi, alla condanna a morte.

**Primo Dogma:** L'albero del male deve essere sradicato e abbattuto con la forza della fede, a qualsiasi prezzo.

**Seconda Dogma:** Combatterai per assicurare alla giustizia i malvagi e i criminali: la verità deve essere raggiunta, con qualsiasi mezzo a disposizione

**Terzo Dogma:** Non avrai figli, né potrai sposarti: la tua famiglia è il Sacro Ordine

**Quarto Dogma:** La verità comporta dei sacrifici che solo i più valorosi sono in grado di sopportare, ma non per questo bisogna arrendersi. Ricordati sempre che Tyr è dalla tua parte.

**Quinto Dogma:** Non dirai mai il falso e non mentirai mai, per nessun motivo. Chi è nel giusto non deve mai avere paura della verità.

**Sesto Dogma:** Il giusto non può tollerare l'ingiusto. Per questo un inquisitore non può mai esitare. Non esistono zone di grigio, ma solo il peccato da estirpare con forza.

# PALADINO

Il vero valore di un paladino non è misurato nei nemici sconfitti o nei dungeon saccheggiati. È, invece, misurato nelle vite salvate e nei cuori convertiti alla causa della pietà e della giustizia.

A prescindere dalle loro origini e dalla loro missione, la maggior parte dei paladini condividono il giuramento comune di opporsi alle forze del male. Quello che differenzia un paladino dall'altro, sono i modi e i mezzi utilizzati per raggiungere quest'obbiettivo. Se un paladino decide d'intraprendere una crociata contro il male, ponendo la verità sopra qualsiasi cosa, allora è pronto per divenire un inquisitore. Quando la cupidigia corrompe la gerarchia di una chiesa, quando il diavolo si infiltrà in un ordine cavalleresco, quando i sacerdoti soccombono al richiamo del male, è l'inquisitore che scopre questo tipo di cancrena e la elimina.

Per facilitare l'inserimento di questo archetipo nella vostra campagna di gioco, le pagine precedenti presentavano un esempio, fra i tanti possibili, di ordine religioso a cui il personaggio può aderire. Questo archetipo non è specifico di una divinità o di un'organizzazione; il Dungeon Master può adattare facilmente l'inquisitore alla propria ambientazione.

## GIURAMENTI SACRI

Al terzo livello un paladino deve formulare un giuramento sacro, che vincolerà il proprio personaggio ad una causa e farà di lui un agente attivo della lotta contro gli empi. La seguente opzione è disponibile per un paladino, in aggiunta a quelle presentate nel *Manuale del Giocatore* e in *Xanathar's Guide to Everything*.

### GIURAMENTO DELLA VERITÀ

"Nessuna pietà! Nessuna misericordia! Nessuna paura!"  
Victor Mordecai, sommo inquisitore.

Il Giuramento della Verità vincola la vita del paladino alla ricerca della verità e a ristabilire la giustizia nel mondo. Un paladino, scegliendo questo cammino, diventa un inquisitore. Egli non è interessato all'onore o alla virtù, bensì desidera essere in prima linea nel ripulire il mondo dalla corruzione. Esso è caratterizzato da una grande fede riposta nella propria divinità, che in alcuni casi sfocia in fanatismo.

Un inquisitore è un ricercatore instancabile e un attento osservatore che vuole distruggere le creature più ripugnanti e abiette, scoprire chi ha commesso determinati delitti per assicurarli alla giustizia, scovare coloro che adorano divinità malvagie per redimerli. Quando necessario, egli usa la forza delle armi per portare a termine la propria missione e non si fermerà finché il suo dovere non sarà compiuto.

### DETTAMI DI VERITÀ

Sebbene i dettami a cui un inquisitore deve uniformarsi possano variare a seconda dell'ordine di appartenenza o della divinità venerata, i paladini di questo giuramento condividono i seguenti precetti.

**Distruggi il male.** Sii sempre in prima linea a combattere le forze perniciose e agisci senza esitazione.

**Scova la verità.** Quando degli innocenti vengono uccisi



PALADINO DELLA VERITÀ

da forze misteriose, quando un pozzo di un villaggio è stato misteriosamente avvelenato, quando la corruzione si insidia in una città, scoprire la causa e assicura i colpevoli alla giustizia.

**Rispettato e Temuto.** La tua presenza può incutere timore e paura, ma sei rispettato per le tue capacità e la gente si affida a te per risolvere i problemi che non può affrontare da sola.

**Inflessibilità.** Non ti fermi davanti a niente, pur di far rispettare la legge. Sei disposto a tutto, anche a perdere la tua posizione d'imparzialità, per scoprire e punire le azioni malvagie.

## ABILITÀ DEL GIURAMENTO DELLA VERITÀ

Livelli da Paladino	Abilità
3°	Magie del Giuramento, Incanalare Divinità, Incorrottibile
7°	Aura della Verità (3 metri)
15°	Fiamma della Fede
18°	Aura della Verità (10 metri)
20°	Luce Divina

## INCANTESIMI DI GIURAMENTO

Il paladino ottiene gli incantesimi seguenti ai livelli da paladino elencati.

## INCANTESIMI DEL GIURAMENTO DELLA VERITÀ

Livelli da Paladino	Incantesimi
3°	<i>protezione dal bene e dal male, comprensione dei linguaggi</i>
5°	<i>individuazione dei pensieri, scavare nella mente *</i>
9°	<i>parlare con i morti, dissolvi magia</i>
13°	<i>guardiano della fede, divinazione</i>
17°	<i>costrizione, blocca mostri</i>

\*nuova magia (vedi sotto)

## INCANALARE DIVINITÀ

Quando il paladino acquisisce questo giuramento al 3° livello, ottiene le due seguenti opzioni di Incanalare Divinità.

**Ricercatore della Verità.** Con un'azione bonus, il paladino può utilizzare Incanalare Divinità per richiamare a sé e amplificare il proprio potere divino.

Per i successivi 10 minuti, il paladino ottiene +5 alle prove di Intelligenza (Indagare) e Saggezza (Intuizione).

**Scacciare i Sacreleghi.** Con un'azione, il paladino può utilizzare Incanalare Divinità, brandire il suo simbolo sacro e pronunciare una preghiera di condanna nei confronti degli immondi e dei non morti. Ogni immondo o non morto che sia in grado di vedere o sentire il paladino e che si trovi entro 9 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, la creatura è scacciata per 1 minuto o finché non subisce danni.

Una creatura scacciata deve spendere i suoi turni tentando di allontanarsi il più possibile dal paladino e non può volontariamente muoversi in uno spazio entro 9 metri dal paladino.

Inoltre, non può effettuare reazioni. Come sua azione può usare solo l'azione di Scatto o tentare di fuggire da un effetto che gli impedisce di muoversi.

Se non può muoversi in alcun luogo, la creatura può usare l'azione di Schivata.

## INCORRUTTIBILE

Al 3° livello, il paladino dispone di vantaggio ai tiri salvezza effettuati contro gli incantesimi di *ammaliamento*.

## AURA DELLA VERITÀ

A partire dal 7° livello, il paladino è guidato dalla voce della propria divinità. Le creature che effettuano una prova di Carisma (Inganno) nei confronti del paladino, ricevono svantaggio. Inoltre il paladino e le creature amiche entro 3 metri, non appena sentono o vedono degli incantesimi di *illusione*, possono effettuare immediatamente una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo per vedere attraverso di esse.

Al 18° livello, la gittata di questa aura aumenta a 9 metri.

## FIAMMA DELLA FEDE

A partire dal 15° livello, il paladino ottiene la capacità d'infondere energia sacra nei colpi della propria arma. Quando il paladino colpisce con la propria arma da mischia, aggiunge 1d6 danni radianti extra (1d8 contro non morti e immondi). Inoltre l'attacco costringe il bersaglio a tornare alla propria forma originale, nel caso di trasformazioni. Se l'attacco riesce, l'inquisitore può effettuare una prova di livello dell'incantatore come se lanciasse *dissolvi magie* contro l'effetto di trasformazione. Questa capacità annulla l'effetto di *alterare sé stesso, metamorfosi, trasformazione* e di tutte quelle capacità di forma alternativa, che siano di natura magica o eccezionale.

## LUCE DIVINA

Al 20° livello, il paladino diviene un emissario divino. Con un'azione, egli ottiene la capacità di essere guidato direttamente dalla propria divinità, ottenendo i seguenti benefici per 1 minuto:

- Il paladino ottiene resistenza a tutti i tipi di danno.
- Il paladino emette un'aura di luce solare intensa attorno a sé entro un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Tutte le creature che iniziano il proprio turno nell'area di luce, si considerano sotto l'effetto dell'incantesimo *zona di verità*.
- Ogni non morto o immondo che inizia il proprio turno nella luce intensa, subiscono 10 danni radiosì.

Una volta utilizzato questo privilegio, il paladino non può più utilizzarlo finché non completa un riposo lungo.

# NUOVO BACKGROUND: INQUISITORE

Spesso, gli inquisitori sono membri di un ordine religioso, ma possono essere anche cacciatori solitari che agiscono individualmente. Il giocatore dovrebbe accordarsi con il Dungeon Master: perché è diventato un inquisitore? Ci sono stati degli eventi particolari che lo hanno spinto verso questa direzione? Inoltre dovrebbe decidere quale divinità venera e se fa parte di un ordine o di una confraternita o se invece è un avventuriero che agisce da solo.

Gli inquisitori, di solito, costituiscono il braccio armato del proprio credo. Ad esempio, potrebbero essere dei paladini in prima linea contro le forze perniciose; oppure possono occuparsi delle questioni giudiziarie, come giudici o consiglieri di corte. In alternativa, possono andare a caccia di creature malvagie che arrecano disturbo ai signori locali.

Indipendentemente dalla sua storia e dalle sue motivazioni, un inquisitore è mosso principalmente dal sacro fuoco della fede: egli vuole scovare il male e la corruzione, ovunque si nascondano e abbattere senza nessuna pietà. Un inquisitore non si ferma davanti a niente e anche per questo spesso può essere accusato di fanatismo. L'esitazione è però un lusso che egli non si può permettere.

**Competenze nella abilità:** Intuizione, Intimidire

**Competenze negli Strumenti:** Strumenti da inquisitore

**Linguaggi:** Uno a scelta

**Equipaggiamento:** Un simbolo sacro (che ha acquisito quando è entrato a far parte ufficialmente del proprio ordine), un'ampolla di acqua santa, strumenti da inquisitore a scelta per un valore massimo di circa 10 mo (tre aghi argentati, uno schiaccia pollici, un bisturi argentato o un'ampolla di fuoco sacro), una pergamena affidata dal suo maestro, una tunica, un abito da viaggiatore, una borsa con 5 mo.

## PRIVILEGIO: RICERCATORE INSTANCABILE

Un inquisitore ha affinato le sue doti d'investigazione in numerosi anni di duro addestramento e di missioni svolte sia in città che nelle terre selvagge. Indipendentemente dal compito assegnato, hai a disposizione diverse fonti che usi per discernere il vero dal falso. Quando hai bisogno d'informazioni sui luoghi da esplorare o sui mostri da sconfiggere, hai libero accesso alle biblioteche e agli archivi privati religiosi sotto il controllo di organizzazioni e ordini affiliati o amichevoli nei confronti del tuo credo. Puoi scoprire lì ciò che ti serve, a patto che le notizie siano disponibili.

## CARATTERISTICHE SUGGERITE

Gli inquisitori trascorrono le loro vite a servire una divinità in cui credono ciecamente e possono sacrificarsi volontariamente per i loro ideali. Essere un inquisitore è più una vocazione, piuttosto che una scelta. Un precoce contatto con le forze del caos potrebbe aver scatenato il desiderio dell'inquisitore di cancellare il male dalla faccia della terra.

## INQUISITORI MALVAGI

La maggioranza degli inquisitori sono devoti a divinità buone ma, seppur in minoranza, ci sono alcuni inquisitori corrotti che venerano dei malvagi. Nel caso un giocatore scelga d'interpretare un personaggio malvagio, il Dungeon Master può adattare il background alla situazione specifica. Ad esempio, un inquisitore malvagio potrebbe voler distruggere e annientare le forze del bene o utilizzare la propria capacità e influenza per arricchirsi e unicamente per perseguire i propri scopi personali.

## D8 Tratto Caratteriale

- 1 Freddo e distaccato, l'inquisitore non è interessato a capire le motivazioni che spingono gli altri ad agire.
- 2 La gente comune evita l'inquisitore, perché ha paura di quello che gli potrebbe fare.
- 3 Fin da piccolo l'inquisitore ha dimostrato di avere un carattere temerario e uno spirito indomito. Egli non si tira mai indietro di fronte alle sfide.
- 4 L'inquisitore ha avuto una visione sconvolgente sul futuro e farà di tutto per convincere gli altri della sua profezia.
- 5 L'inquisitore tende a dubitare di tutti e a non fidarsi mai di nessuno.
- 6 L'inquisitore è curioso e non è mai stanco di apprendere nuove informazioni sul mondo che lo circonda.
- 7 L'inquisitore odia le bugie ed è pronto a fare qualsiasi cosa pur di scoprire la verità.
- 8 L'inquisitore è implacabile e morirà pur di raggiungere il suo obiettivo.



## D6 Ideale

- 1 **Fanatismo.** Se sei contro il mio Dio, devi essere giudicato. (Malvagio)
- 2 **Giustizia.** L'obiettivo dell'inquisitore è lottare per un mondo giusto e privo di qualsiasi forma di malvagità. (Bueno)
- 3 **Fede.** L'inquisitore crede che la propria divinità guidi le sue azioni: è pronto a sacrificare ogni cosa pur di seguire i suoi dettami spirituali. (Qualsiasi)
- 4 **Ambizione.** Bisogna rispettare le regole. Solo i migliori possono aspirare a ricoprire la carica d'Inquisitore Supremo. (Legale)
- 5 **Legalità.** L'inquisitore applica la legge, indipendentemente dalle conseguenze e senza guardare in faccia a nessuno. (Legale)
- 6 **Verità.** La ricerca della verità deve essere prioritaria. Dio è con noi. (Neutrale)

## D6 Legame

- 1 La famiglia dell'inquisitore è stata ferita da dei criminali. Ora egli vuole trovarli e punirli.
- 2 L'inquisitore vuole recuperare un antico cimelio della sua divinità, trafugato da dei ladri.
- 3 L'inquisitore non si separa mai dal suo simbolo sacro: esso gli ricorda sempre il giorno della sua iniziazione.
- 4 L'inquisitore agisce unicamente per la ricerca della verità.
- 5 Durante la propria infanzia, è stato salvato da un inquisitore che è poi diventato il suo maestro.
- 6 L'inquisitore ha un conto in sospeso con una strega e la sua missione prioritaria è darle la caccia.

## D6 Difetto

- 1 L'inquisitore vede eretici ovunque.
- 2 L'inquisitore ha una visione eccessivamente dicotomica del concetto di bene e male.
- 3 L'inquisitore è eccessivamente sospettoso: il male si cela nei posti più impensabili...
- 4 L'inquisitore non ammetterà mai di avere sbagliato.
- 5 La sua fede lo porta spesso ad ignorare le esigenze degli altri e a non rispettare le altre idee.
- 6 L'inquisitore si auto flagella, come punizione per i peccati commessi.

# STRUMENTI DA INQUISITORE

Quando un inquisitore deve estorcere una confessione a un prigioniero per ricavare informazioni importanti, può ricorrere a dei marcheggi chiamati anche *Strumenti della Verità*. Questi, altro non sono che macchinari e oggetti utilizzati per la tortura fisica e psicologica. Tali strumenti vengono impiegati anche dal tribunale del Sacro Ordine degli Inquisitori, ma solamente in casi particolari ed eccezionali (ad esempio, contro un infernale, un abissale o una creatura dichiaratamente malvagia che nasconde informazioni utili).

La pratica di utilizzare tali macchinari contro gli umanoidi è proibita e ritenuta immorale, inumana e crudele. Nonostante questo, il suo uso contro altri umani o appartenenti alle altre principali razze che popolano i Reami non così raro come dovrebbe, specialmente durante i processi. Il loro utilizzo è incentivato nel caso l'inquisitore abbia a che fare con eretici o con popolazioni che hanno rinnegato i giusti dei (come Tyr o Lathander) per abbracciare le divinità del male (come Bane e Cyric). In tal caso il Sacro Ordine ha il dovere d'intervenire per ristabilire la moralità e dividere ciò che è giusto da ciò che è sbagliato. La giustizia, infatti, non ammette ombre.

Questi strumenti non sono facilmente reperibili e non tutti i Lord tolleranno il loro utilizzo nelle proprie città. Dovrebbe essere reso difficile ai personaggi e a chiunque non sia un inquisitore riuscire a procurarsi tali attrezzi (in caso il DM lo permetta, i personaggi possono acquistarli al mercato nero a cifre molto più alte di quelle indicate nella tabella seguente); alcuni di questi strumenti hanno bisogno di specifiche competenze per essere costruiti e utilizzati in modo appropriato.

## REGOLE DELLA CONFESSIONE

Colui che è soggetto alla confessione deve essere innanzitutto immobilizzato attraverso legacci e corde.

Una volta che la vittima è stata bloccata, l'inquisitore può usare gli *strumenti della verità* su di lei in un determinato lasso di tempo (di solito una volta per round, a meno che non sia specificato diversamente).

Ad ogni strumento è associato un Bonus, che viene sommato alla prova di Carisma (Intimidire) dell'inquisitore per strappare le informazioni desiderate alla vittima. L'inquisitore può effettuare una prova di Carisma (Intimidire)ogniqualvolta gli sia consentito (vedere *Descrizioni degli Strumenti* per maggiori informazioni), aggiungendo alla prova il bonus fornito dallo strumento.

La CD della prova da superare per estorcere le informazioni è: 8 + bonus di competenza della vittima + il suo modificatore di Costituzione + il suo modificatore di Saggezza.

L'inquisitore, prima d'iniziare con la tortura vera e propria, può limitarsi a minacciare la vittima. Il successo è determinato da una prova di Carisma (Inganno), contrapposta a una di Saggezza (Intuizione) della vittima. È possibile effettuare tale prova una volta sola. Una prova di Carisma (Intimidire o Inganno) superata porta la vittima a cedere e a rivelare le informazioni richieste.

La vittima può cercare di fuorviare il torturatore, fingendo di rivelare l'informazione richiesta nella speranza che il suo aguzzino ponga fine al dolore. Nel caso la vittima cerchi di mentire o di fuorviare il torturatore durante l'interrogatorio, si contrappone una prova di Carisma (Inganno) della vittima, ad una prova di Saggezza (Intuizione) del torturatore. Dal momento che il torturatore è convinto dell'efficacia dei suoi metodi (e cioè che il dolore spinga a dire la verità, e che alla tortura è impossibile resistere), è possibile che creda anche alle menzogne più assurde. Anche quelle vittime che in realtà non conoscono le informazioni che il torturatore vuole sapere, possono arrivare a mentire soltanto per porre fine al dolore.

## STRUMENTI

Nome	Bonus	Danni	Peso	Costo
Ago Argentato	+2	1 (2)	-	5 ma
Bisturi Argentato	+3	1d3 (2d3)	-	5 mo
Croce da Crocifissione	+4	1d10	22 kg	4 mo
Ferro Fuso	+3	1d3	0,5 kg	2 ma
Fuoco Sacro	+3	1d4 (2d4)	0,5 kg	5 mo
Gogna	+2	1d4	25 kg	25 mo
Pugnale	+3	1d4	0,5 kg	2 mo
Schiaccia pollici	+2	1	0,5 kg	1 mo
Tavola	+5	2	90 kg	100 mo
Tizzoni Ardenti	+3	1d3	1 kg	2 mo
Vergine di Ferro	-	-	112 kg	150 mo
- Gradazione bassa	+3	1	-	-
- Gradazione moderata	+5	5	-	-
- Gradazione severa	+7	10	-	-

## CONSIDERAZIONI SULLA TORTURA

Nonostante ci siano degli incantesimi come *zona di verità* o *individuazione del pensiero* che forniscono ai chierici e ai paladini la possibilità di conoscere i pensieri di un individuo, essi non sono sempre efficaci. Attraverso gli strumenti di tortura, un inquisitore può interrogare efficacemente qualsiasi prigioniero senza bisogno di possedere alcuna capacità magica. Inoltre, poche creature possono resistere a lungo a questo tipo d'interrogatorio. Utilizzare un macchinario di tortura è di per sé un'azione malvagia e il DM può considerare di limitarne l'utilizzo, anche tenendo conto del tipo di ambientazione giocata. Inoltre, anche se sono molto utilizzati, non tutti gli inquisitori usano gli strumenti di tortura (specialmente quelli buoni). Un uso eccessivo di questa pratica rischia di trasformare l'inquisitore in un mostro, simile a quelli a cui da la caccia.

## DESCRIZIONE DEGLI STRUMENTI

In questa sezione vengono descritti gli strumenti più comuni utilizzati dagli inquisitori, anche se è possibile che ne esistano altri oltre a quelli qui presenti. Nel caso il Dungeon Master preferisca non utilizzare i bonus forniti dagli Strumenti, un'alternativa potrebbe essere raddoppiare il bonus di competenza alle prove di Carisma (Intimidire).

**Ago Argentato:** Particolarmente efficace contro quelle creature che hanno una resistenza alle lame d'acciaio (ad esempio i licantropi), quest'ago è di argento benedetto e infligge il doppio dei danni contro non morti e immondi.

Gli aghi possono essere infilati nella pelle della vittima per acuire il dolore e nel contempo minimizzare il danno effettivo. Ogni ago infligge 1 danno perforante, fino ad un massimo di 2 danni totali se è utilizzato più di un ago e il loro utilizzo complessivo fornisce un bonus di +2. Solitamente applicarne almeno tre consente una prova di Carisma (Intimidire) da parte del torturatore.

**Bisturi Argentato:** Il bisturi è un coltello con una lama corta affilata alla sua estremità, fatta d'argento e benedetta nell'acqua santa (infligge il doppio dei danni contro non morti e immondi). Può essere utilizzato per tagliare pezzi di pelle, dita o altre piccole parti del corpo. Ogni uso del bisturi infligge 1d3 danni taglienti e consente una prova di Carisma (Intimidire) per interrogare la vittima.

**Croce da Crocifissione:** Una croce di legno viene utilizzata per giustiziare e crocifiggere un prigioniero, esponendolo al pubblico ludibrio. La vittima è inchiodata ai polsi e ai piedi a due pali di legno, uniti da una struttura rinforzata. Il dolore agonizzante uccide lentamente il condannato, causando 1d10 danni contundenti ogni ora e permettendo all'inquisitore una prova di Carisma (Intimidire) per interrogare la vittima.

**Ferro Fuso:** Il torturatore fonde del ferro e poi lo versa sulla pelle della vittima. Spesso viene versato in diverse zone del corpo, come polsi, caviglie, braccia oppure in parti più sensibili, come le palpebre e o altri punti delicati. Ogni utilizzo infligge 1d3 danni da fuoco e consente una prova di Carisma (Intimidire).

**Fuoco Sacro:** Questo liquido magico e benedetto viene fatto ingerire alla vittima. Esso corrode lo stomaco e le viscere dell'individuo, infliggendo 1d4 danni d'acido e il doppio contro non morti e immondi. Ogni suo utilizzo permette una prova di Carisma (Intimidire).

**Gogna:** Questo strumento è composto da una struttura in legno con dei buchi per la testa e le mani.



Una gogna ha lo scopo di immobilizzare e imprigionare la vittima. Quando la gogna è piazzata in un luogo pubblico, chiunque può dileggiare e umiliare il prigioniero. Ogni 6 ore di esposizione alla gogna infliggono in media 1d4 danni contundenti e consentono una prova di Carisma (Intimidire) per interrogare la vittima.

**Pugnale:** Qualsiasi arma può essere usata come strumento di tortura, sebbene le armi tradizionali abbiano la tendenza a funzionare troppo bene e a uccidere la vittima. Se si utilizza un pugnale come strumento di tortura, ogni uso infligge 1d4 danni perforanti e consente una prova di Carisma (Intimidire).

**Schiaccia pollici:** È un piccolo strumento fatto di legno e metallo che frantuma lentamente il pollice o un altro dito della vittima. Provoca molto dolore, ma infligge solamente 1 danno contundente a ogni utilizzo, oltre a consentire una prova di Carisma (Intimidire).

**Tavola:** Questo strumento è un lungo tavolo dotato di catene e rulli, collegato a delle manette. La vittima viene attaccata mani e piedi a quattro funi montate sui rulli e poi viene allungata fino alla completa slogatura delle articolazioni od oltre. Ogni 10 minuti passati sotto tortura di questo attrezzo, infliggono 2 danni contundenti alla vittima e consentono una prova di Carisma (Intimidire).

**Tizzoni Ardenti:** La vittima viene appesa per le braccia e tormentata con tizzoni infuocati. La bruciatura infligge 1d3 danni di fuoco e consente una prova di Carisma (Intimidire).

**Vergine di Ferro:** Ha la forma di una bara ed è un contenitore metallico con al suo interno numerose punte acuminate. Chiunque venga chiuso dentro viene perforato in tanti punti diversi. La vergine di ferro può essere regolata a varie gradazioni, a seconda della tortura che si vuole infliggere alla vittima.

A *gradazione bassa*, essa infligge 1 danno perforante per round.

A *gradazione moderata*, essa infligge 5 danni perforanti per round.

A *gradazione severa* infligge 10 danni perforanti per round. Il torturatore può effettuare una prova di Carisma (Intimidire) alla fine di ogni round per interrogare la vittima.

## INCANTESIMO

Questo incantesimo è stato scritto per il *Giuramento di Verità* del paladino (il nuovo archetipo presente nel supplemento), ma il Dungeon Master può permetterne l'utilizzo anche ad altre classi che hanno scelto il background d'inquisitore, nel caso sia coerente con la campagna di gioco.

### SCAVARE NELLA MENTE

*Ammaliamento di 2° livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Gittata:** Contatto

**Componenti:** V, S

**Durata:** Istantanea

L'incantatore poggia le mani sulla testa del bersaglio concentrando tutte le proprie energie magiche sulle estremità delle dita per vincere la resistenza mentale del soggetto.

La creatura bersagliata deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, l'incantatore può sondare la mente della creatura, cercando di estrapolare da essa un ricordo ben specifico legato al suo passato.

L'incantatore tira 1d20:

- Con un risultato da 1 a 10, la mente del soggetto rimane imperscrutabile.
- Con un risultato da 11 a 15, l'incantatore ottiene una traccia mnestica parziale. I ricordi del soggetto sono visibili ma offuscati: l'incantatore ricava alcune informazioni utili, ma non totalmente comprensibili.
- Con un risultato da 16 a 20, l'incantatore ottiene una traccia mnestica integra. Il ricordo del soggetto è chiaro e limpido: l'incantatore può scoprire ciò che stava cercando.

Non è possibile utilizzare questo incantesimo sullo stesso soggetto per più di tre volte al giorno, poiché risulta inefficace.

**Ai Livelli Superiori.** Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot di livello 3° o superiore, può estrapolare un ricordo aggiuntivo per ogni slot di livello superiore al 2°.



# RAYMOND DEVIN, CACCIATORE DI DEMONI

Raymond Devin è un fedele membro del Sacro Ordine degli Inquisitori.

Il suo principale fardello? Dare la caccia ai demoni.

Il suo più grande onore? Staccare loro la testa!

## BACKGROUND

Raymond Devin è stato accolto in monastero in tenera età.

Orfano di guerra e senza nessun parente che potesse accudirlo, è stato affidato al Sacro Ordine degli inquisitori, che l'ha preso con sé ed educato secondo i propri valori. Raymond è cresciuto alternando lo studio dei testi sacri e le lezioni dei monaci a dure sessioni di allenamento fisico. Una volta raggiunta l'età adulta, è entrato nell'ordine dei Sommi, il braccio armato dell'Ordine, specializzandosi nella caccia ai demoni.

Raymond è un paladino che ha scelto il giuramento della verità, impegnando la sua vita per combattere il male. Non si separa mai dal suo mazzafrusto. È una persona piuttosto introversa e taciturna e per questo può spesso risultare un tipo torvo, anche se è in realtà un uomo estremamente leale e onesto.

Raymond dà la caccia ai demoni per conto del suo ordine e potrebbe aiutare i personaggi che hanno bisogno di supporto o d'informazioni per uccidere i demoni. Inoltre, potrebbe, ad esempio, coinvolgere i personaggi nella ricerca di un particolare demone che sta causando disordini nei pressi di una città e sulla cui testa i nobili locali hanno posto una taglia considerevole.

## OBIETTIVI ATTUALI

La principale motivazione che anima Raymond è mettere in pratica gli insegnamenti appresi all'interno del monastero, tra i quali spiccano: uccidere qualsiasi creatura malvagia e corrotta (con una particolare predilezione per qualunque tipo di demone gli capitì a tiro), e difendere i deboli e gli innocenti dalle forze del male, siano essi umili popolani o ricchi cittadini. Inoltre, egli esegue qualunque ordine direttamente impartito dal sommo inquisitore.

Raymond Devin può essere usato come PNG nei modi seguenti:

- **Cacciatore di Demoni e Protettore degli Innocenti:** Raymond, oltre a cacciare demoni, difende le persone che non sono in grado di farlo da sole.
- **Guida:** Raymond può fungere da guida per i personaggi, fintanto che essi sono rispettosi nei suoi confronti e dimostrano di essere disposti a distruggere le forze perniciose.
- **Avversario:** Raymond potrebbe decidere che uno dei personaggi del gruppo (ad esempio, un Tiefling o un Warlock) è un agente delle forze del male; cercherà di farlo prigioniero e d'interrogarlo.



## COMBATTIMENTO

Se Raymond Devin venisse attaccato dai personaggi, combatterebbe per difendersi e cercherebbe aiuto dai confratelli del suo monastero (usa il Prete, il Veterano, la Guardia, e l'Accolito dalla sezione PNG del Manuale dei Mostri); in ogni caso, egli cercherebbe di stordire i personaggi, per poi arrestarli e portarli in tribunale.

Se Raymond pensasse, invece, che uno dei personaggi ha un oscuro segreto da nascondere, si presenterebbe di fronte al gruppo chiedendo di poter interrogare il sospettato. Il personaggio può cercare di convincere Raymond della sua innocenza con una prova di Carisma (Persuasione) con CD 20; in caso di successo, Raymond è convinto della sincerità del personaggio, si scusa e promette di non infastidire più i giocatori. Altrimenti, tenta di legare il personaggio e lo sottopone a diversi incantesimi per scoprire cosa gli nasconde. Se il personaggio ha degli oscuri segreti, viene arrestato e processato; se oppone resistenza, l'inquisitore cercherà di catturarlo, chiedendo aiuto ai suoi confratelli.

Nel caso in cui combatta contro le forze del male, Raymond non si tira indietro tanto facilmente, combattendo fino alla morte e scappando solo per andare a chiamare rinforzi.

## OBIETTIVI A LUNGO TERMINE

Raymond vuole un mondo libero dal male e dalla corruzione. Anche se sa che questo è un ideale impossibile da realizzare, combatterà ferocemente e senza risparmiarsi, consapevole del fatto che le sue azioni possono fare la differenza per molte persone.

## DIFETTI

Raymond Devin è dedito al dovere e che ha a cuore il benessere dei più deboli. Questo può portarlo a perdere obiettività e lucidità e a compiere azioni impulsive e affrettate, mettendo a rischio la sua stessa incolumità. Inoltre, in taluni circostanze, può mostrare un comportamento eccessivamente sospettoso nei confronti degli altri.

# RAYMOND DEVIN, CACCIATORE DI DEMONI

Umanoide medio (Umano), Legale Buono

Classe Armatura 17 (corazza di scaglie, scudo)  
Punti Ferita 91 (12d8 + 36)

Velocità 9m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	10 (-)	12 (+1)	15 (+2)

- **Tiri Salvezza** Saggezza +4, Carisma +5
- **Abilità** Intuizione +4, Intimidire +5, Percezione +4, Medicina +4
- **Sensi** Percezione Passiva 14
- **Linguaggi** Comune, Infernale, Abissale
- **Sfida** 5 (1800 XP)

**Salute Divina.** Raymond è immune alle malattie grazie alla magia divina.

**Punizione Divina.** Quando Raymond colpisce una creatura con un attacco con un'arma da mischia, può spendere uno slot incantesimo per infliggere danni radiosici extra al suo bersaglio, in aggiunta ai danni dell'arma. I danni extra sono 2d8 per uno slot di incantesimo di 1° livello, più 1d8 per ogni livello superiore al 1°. I danni aumentano di 1d8 se il bersaglio è un non morto o un immondo.

**Incorruttibile.** Raymond dispone di vantaggio ai tiri salvezza effettuati contro gli incantesimi di ammaliamiento.

**Incantesimi.** Raymond è un incantatore di 5° livello: la sua caratteristica da incantatore è il Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da paladino:

1° livello (4 slot): *protezione dal bene e dal male, comprensione dei linguaggi, scudo della fede, cura ferite leggere*

2° livello (2 slot): *scavare nella mente, individuazione dei pensieri, zona di verità, ristorare inferiore*

**Ricercatore Instancabile.** Raymond ha affinato le sue doti d'investigazione in numerosi anni di duro addestramento e di missioni svolte sia in città che nelle terre selvagge. Nel caso abbia bisogno d'informazioni, egli può attingere alle fonti bibliotecarie e agli archivi religiosi del suo monastero.

**Armi Sacre.** Gli attacchi con le armi di Raymond infliggono 1d8 danni radiosici extra (già incluso nell'attacco)

## Azioni

**Multiattacco.** Raymond effettua due attacchi in mischia o due attacchi a distanza.

**Mazzafusto.** Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito 7 (1d8 +3) danni contundenti più 4 (1d8) danni radiosici.

**Giavellotto.** Attacco con arma a distanza: +6 a colpire, portata 9/36m, un bersaglio. Colpito 5 (1d6 +2) danni perforanti più 4 (1d8) danni radiosici.

**Incanalare Divinità.** Una volta ogni riposo lungo o breve, Raymond può scegliere quale opzione usare:

1) **Ricercatore della Verità.** Con un'azione bonus, Raymond può utilizzare Incanalare Divinità per richiamare a sé e amplificare il proprio potere divino. Per i successivi 10 minuti, egli ottiene +5 alle prove di Intelligenza (Indagare) e Saggezza (Intuizione).

2) **Scacciare i Sacrileghi.** Con un'azione, Raymond può utilizzare Incanalare Divinità, brandire il suo simbolo sacro e pronunciare una preghiera di condanna nei confronti degli immondi e dei non morti. Ogni immondo o non morto che sia in grado di vedere o sentirlo e che si trovi entro 9 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, la creatura è scacciata per 1 minuto o finché non subisce danni. Una creatura scacciata deve spendere i suoi turni tentando di allontanarsi il più possibile da Raymond e non può volontariamente muoversi in uno spazio entro 9 metri da lui. Inoltre, non può effettuare reazioni. Come sua azione può usare solo l'azione di Scatto o tentare di fuggire da un effetto che gli impedisce di muoversi. Se non può muoversi in alcun luogo, la creatura può usare l'azione di Schivata.

**Imposizione delle Mani.** Raymond, con un'azione, può toccare una creatura e attingere al potere della sua riserva (25 PF totali) per ripristinare un certo numero di punti ferita, fino all'ammontare massimo rimasto nella sua riserva. Può inoltre curare una malattia o eliminare un veleno spendendo 5 PF da questa riserva; ogni malattia e veleno curato consuma 5 PF.

**Percezione del Divino.** Con un'azione, Raymond può individuare 3 volte al giorno la posizione esatta di ogni celestiale, immondo o non morto entro 18 metri da lui e che non si trovi sotto copertura totale. Individua anche luoghi sacrileghi o sacri.

## Reazioni

**Stile di Combattimento: Protezione.** Quando una creatura entra 1,5 metri e che Raymond può vedere viene attaccata, egli può usare il suo scudo per proteggerla e imporre svantaggio al tiro per colpire.