Risvegliato creatura

CREATURA	
Tipologia:	sconosciuto
Diffusione:	sconosciuta
Abitudini:	sconosciuto

Creatura rianimata dall'infezione parassitaria nota come Morte che Cammina. Il termine è solitamente utilizzato in riferimento a corpi umani, elfi o nani, ma può anche riferirsi ad altre specie animali e agli insetti che subiscono il medesimo destino.
Si tratta di esseri privi di vita propria e, in massima parte, di capacità intellettive o di ragionamento. La loro attività motoria, sovente limitata dal deterioramento dei tessuti muscolari, dipende unicamente dal bisogno di soddisfare le funzioni primarie necessarie al mantenimento della loro condizione: prima tra queste la necessità di nutrirsi, che sembra orientarsi prevalentemente verso i muscoli, il sistema nervoso e le viscere degli esseri viventi che appartengono/appartenevano alla propria specie o a specie affini. La soddisfazione di tale istinto cannibalistico viene ricercata con una determinazione e una ferocia senza precedenti nell'intero mondo animale stante la totale assenza di rimorsi, freni inibitori o coscienza di qualsivoglia tipo.

Aspetto e Mobilità

Il *Risvegliato* appare a tutti gli effetti come un cadavere rianimato in stato di putrefazione più o meno avanzato. Il colore della sua pelle è estremamente variabile: pallido come quello di un morto quando è immobile, livido e scuro in corrispondenza delle zone in cui i muscoli sono in attività. Quando non è completamente nudo ha addosso gli abiti che aveva al momento della morte, ridotti nella maggior parte dei casi a stracci insanguinati.
Nella maggior parte dei casi incede con un'andatura malferma, probabilmente dovuta all'irrigidimento e/o deterioramento delle fasce muscolari che controllano la deambulazione. Per questo stesso motivo il *Risvegliato* è generalmente incapace di correre o coprire una certa distanza in breve tempo. Di contro, la mancanza di inibizioni e l'apparente immunità al dolore gli consentono di utilizzare il pieno potenziale dei propri muscoli residui sulla spinta, sullo scatto e sulle brevi distanze. Una volta raggiunta la preda la forza di un *Risvegliato* è solitamente superiore a quella di un essere vivente della sua stessa specie.

Comportamento

Il *Risvegliato* ha due strategie di attacco principali. La prima consiste nell'incedere in linea retta verso la propria preda, puntando uno o entrambe le braccia verso di lei. L'avanzata, spesso lenta e malferma, viene compiuta sfruttando le capacità deambulatorie residue fino a quando la distanza con l'obiettivo designato non scende al di sotto dei 2-3 metri. A quel punto avviene lo scatto, mediante il quale il *Risvegliato* cerca di chiudere le distanze afferrando la preda e cominciando immediatamente a divorarla.
La seconda consiste nel restare totalmente immobile, assumendo la posa e le fattezze di una normale carcassa: tale condizione viene mantenuta fino a quando una preda non viene a trovarsi entro 2-3 metri dal *Risvegliato*: in quel momento avviene lo scatto, secondo le modalità descritte sopra.
In assenza di una preda, il *Risvegliato* si troverà comunque a compiere una di queste due cose: un lento incedere alla ricerca di prede sfruttando le forze residue o una lunga attesa in condizioni di totale immobilità destinata a interrompersi bruscamente qualora qualcuno dovesse avvicinarsi troppo.

Modalità di Attacco

Nello scagliarsi contro la sua preda il *Risvegliato* appare immune agli effetti inibitori del dolore e mostra sovente uno scarso istinto di sopravvivenza, fino a trascurare la sua stessa incolumità. Questo comportamento innaturale ha spinto i ricercatori interessati a comprendere le origini dell'infezione a formulare l'ipotesi che il *Risvegliato* non abbia una volontà propria, ma che la sua non-esistenza sia piuttosto controllata dagli impulsi dell'agente patogeno responsabile della sua nuova condizione.

L'infezione

Il sangue, la saliva e le feci di un *Risvegliato* sono veicolo di contagio per l'infezione nota come Morte che Cammina. Le probabilità di contrarre il morbo una volta che il proprio sangue ne sia venuto a contatto sono prossime al 100%: per questo motivo, considerando il tasso di mortalità dell'infezione, qualsiasi ferita dovuta al morso o ad un graffio avrà un esito quasi certamente fatale. Per maggiori caratteristiche sulle modalità di contagio e sul decorso dell'infezione si consiglia di consultare la voce dedicata alla Morte che Cammina.

Fattori di Contenimento

Curiosamente, le dimensioni effettive delle epidemie di Morte che Cammina sono in gran parte limitate dall'attitudine degli stessi *Risvegliati* di divorare le viscere, i muscoli e il sistema nervoso delle loro vittime, stroncando così la rianimazione di queste ultime. A rendere l'infezione molto meno virulenta di altre epidemie contribuiscono inoltre altri fattori, tra cui l'estrema brevità dell'incubazione e la quasi totale assenza di *portatori sani*.

Fattori di Rischio

Uno dei più grandi pericoli legati alla presenza dei *Risvegliati* è costituito dal fatto che la Morte che Cammina sembra essere in grado di infettare anche cadaveri. Un singolo "Risvegliato" sepolto all'interno di un cimitero o gettato dentro una fossa comune può facilmente dar vita a un gran numero di *Risvegliati* nel giro di poche ore. Se pochi e isolati casi possono essere soppressi con relativa facilità, una crescita incontrollata di *Risvegliati* può portare alla scomparsa di interi villaggi nel giro di una notte.

Pratiche comuni

Al di là dei rischi concreti, la paura di cadere vittime del contagio ha spinto sovente le popolazioni entrate a contatto con i *Risvegliati* ad adottare pratiche di quarantena estremamente rigide: in molti territori del Granducato di Greyhaven, qualsiasi contatto anche indiretto con un *Risvegliato* può essere motivo sufficiente per il rogo.

I Saad

A partire dall'anno 516 i ricercatori che si occupano dello studio del Morbo di Berion presso il Ducato di Feith iniziano a documentare la scoperta dei Saad, minuscole particelle di colore scuro dall'aspetto simile a semi o piccole uova di insetto rinvenibili nel sangue, nella saliva e nelle feci dei contagiati. Sebbene poco o nulla si sappia sulla loro natura, lo studio dei Saad è al centro della maggior parte delle teorie formulate sull'infezione.

Tipologie di Risvegliato

Caratteristiche Comuni

Le numerose leggende che parlano dei *Risvegliati* descrivono queste creature nei modi più disparati: tra le caratteristiche comuni, oltre alla condizione di *non-vita*, troviamo l'assenza pressoché totale della parola e delle capacità intellettive, nonché l'inusitata ferocia nei confronti di qualsiasi essere vivente riconosciuto come "simile" alla propria precedente condizione. A variare anche molto sono invece caratteristiche come la mobilità, la capacità infettiva e alcuni aspetti del comportamento solitario e di gruppo.

Il Punto Debole

La maggior parte delle leggende descrive i *Risvegliati* come creature già morte e, di conseguenza, virtualmente immortali: oltre ad essere immuni al dolore sono generalmente in grado di ignorare qualsiasi tipo di ferita, e persino di rigenerare i propri tessuti morti dopo essersi cibati delle loro prede. Sembra comunque accertato che non siano in grado di rigenerare danni al sistema nervoso centrale, dove con tutta probabilità si annida il cuore stesso dell'infezione. Un colpo ben assestato al cranio di un *Risvegliato* che riesca a oltrepassare la calotta o a recidere la testa dal collo rappresenta ad oggi il metodo più efficace per arrestarli. Un effetto analogo può essere ottenuto utilizzando fuoco, lava, acido o altre sostanze in grado di danneggiare irreparabilmente il cervello.

Facoltà Innate

Ciascun *Risvegliato* possiede le seguenti facoltà innate:

Immunità al Dolore

Il *Risvegliato* non sente alcun tipo di fatica o dolore, né soffre di alcuna limitazione o impedimento ad essi dovuto. Qualsiasi arto resta pienamente utilizzabile fino a quando non viene reciso dal corpo o irrimediabilmente danneggiato. In termini di gioco, un arto si considera tale quando subisce un singolo colpo di entità pari o superiore al massimo previsto (5 per la testa, 8 per tutti gli altri) o più colpi aventi un danno minimo cumulato equivalente (40 per la testa, 32 per braccia e gambe, 48 per torace e ventre).

Note

Come si può vedere la testa di un *Risvegliato* è molto più vulnerabile di un braccio o di una gamba rispetto a un singolo colpo potente, ma appare al tempo stesso più resistente nel caso di una molteplicità di colpi aventi una forza minore. Non si tratta di un errore o di un paradosso bensì del tentativo di simulare al meglio le caratteristiche del cranio e la sua elevata resistenza a tutte le sollecitazioni al di sotto della soglia di rottura.

Immunità Psichica

Il *Risvegliato* è privo della maggior parte delle funzionalità tipiche dell'intelletto umano: non prova sentimenti, paura, ansia, né può essere influenzato in alcun modo da qualsivoglia suggestione, condizionamento o potere che agisca sulla mente o sulla psiche. Contrariamente a molte credenze mitiche e religiose il Risvegliato non prova alcun tipo di timore o repulsione innata nei riguardi di preghiere, anatemi, simboli sacri, reliquie, acqua santa o attività sacerdotali di qualsivoglia tipo. Questo ovviamente non esclude la possibilità che determinati oggetti o rituali possiedano caratteristiche tali da arrecare al *Risvegliato* danni di natura fisica in misura più o meno diretta.

Infezione

Se la saliva, il sangue o le feci di un *Risvegliato* vengono a contatto con il sangue di un essere vivente quest'ultimo verrà inevitabilmente contagiato dall'infezione parassitaria nota come Morte che Cammina. La vittima dovrà effettuare un Tiro di Resistenza a Veleni e Malattie, confrontando poi il risultato ottenuto con la tabella seguente:

- **sotto il 50**: 1-4 (1d4) ore di incubazione + 2-8 (2d4) ore di manifestazione dell'infezione.
- **51-60**: 2-8 (2d4) ore di incubazione + 4-16 (4d4) ore di manifestazione dell'infezione.
- **61-70**: 2-12 (2d6) ore di incubazione + 4-24 (4d6) ore di manifestazione dell'infezione.
- **71+**: 3-18 (3d6) ore di incubazione + 6-36 (6d6) ore di manifestazione dell'infezione.

Al termine del periodo di manifestazione dell'infezione sopraggiunge inevitabilmente la morte. Per maggiori dettagli sull'incubazione e sulla manifestazione dell'infezione consultare la voce relativa alla Morte che Cammina.
N.B.: Il tiro va effettuato in segreto. I tempi indicati fanno riferimento a un singolo morso di lieve entità: il Master ha la possibilità di ridurre considerevolmente i periodi di incubazione e di manifestazione dell'infezione nel caso di molteplici morsi o di morsi particolarmente gravi.

Il Risveglio

I l *Risveglio* di un individuo infetto avviene solitamente entro 10-12 ore dalla morte, anche se si registrano casi eccezionalmente lunghi o drammaticamente brevi. Secondo molti ricercatori il periodo che intercorre tra la morte e il *Risveglio* si riduce considerevolmente in tutti i casi in cui la vittima riesce a rimanere in vita particolarmente a lungo.

Note

In termini di gioco, si consiglia di determinare la durata del periodo tra morte e *Risveglio* mediante un tiro segreto di 1d10 *open-ended*: in caso di 1, si potrà inoltre scegliere di trasformare l'ora in 3d20 minuti così da rendere possibile un risveglio particolarmente rapido.

Scheda di Gioco

Abilità Primarie e Secondarie

ISTINTO 10: Ascoltare 10, Distinguere odori e sapori 20, Individuare 10, Orientamento 0, Seguire tracce 10
VOLONTA' 0: Freddezza 0, Intimidire 0, Percepire emozioni 0
AGILITA' 5: Atletica 10, Nuotare 0, Schivare 0
DESTREZZA 10: Attacco 30, Difesa 30
COSTITUZIONE 20: Forza 40 (+2), Resistenza 40

Attacchi

- **Morso**: 1d2 + Forza. Ciascun *morso* che infligga almeno un danno infliggerà inoltre una penalità di -5 a tutte le azioni di natura fisica in virtù del dolore lancinante della saliva acida del Risvegliato. Il contagio a seguito di un morso è automatico e inevitabile, ma è comunque possibile effettuare un Tiro di Resistenza a Veleni e Malattie per ritardare l'infezione e la morte (vedi Facoltà Innate).
- **Artigliata**: 1 + Forza. Ciascuna *artigliata* che infligga almeno un danno ha il 50% di possibilità di essere a sua volta infetta: in caso affermativo andrà trattata alla stregua di un morso.
- *Presa o Spinta*: L'avversario subisce una penalità di -10 a tutte le azioni di natura fisica per tutto il suo prossimo turno. In caso di scarto di Attacco pari o superiore a 20 l'avversario viene spinto o costretto a terra, subendo la consueta penalità di -20 prevista nelle situazioni di avversario a terra.

Difese

- **Limitazione del Danno**: Il *Risvegliato* dotato di scarsa mobilità è impossibilitato a parare e/o schivare in modo propriamente detto. Può però proteggersi opponendo a ciascun colpo le parti meno vulnerabili del proprio corpo, limitando considerevolmente i danni subiti. In termini di gioco, **il "Risvegliato" che riesce a totalizzare un tiro di Difesa superiore al tiro di Attacco rivolto ai suoi danni subisce 1 danno in meno**: in aggiunta a questo, **il "Risvegliato" subirà 1 ulteriore danno in meno per ogni 5 punti di** Scarto di Difesa **totalizzati**.

Note

Ricordate la regola del Danno Minimo? La *Limitazione del Danno* funziona in modo molto simile. Un *Risvegliato* che subisce un tiro di Attacco pari a 64 e si difende con un Tiro pari a 74 subirà in tutto 3 danni in meno: uno perché la sua Difesa è superiore all'Attacco, e altri 2 in virtù dello scarto di Difesa pari a +10.

Danni e Ferite

Il DAWS del *Risvegliato* è identico a quello di un essere umano: tuttavia, in virtù della sua *Immunità al Dolore*, i moltiplicatori avranno un effetto marginale sulle sue penalità: il *Risvegliato* sarà ostacolato dalle sue ferite soltanto nella misura in cui queste riusciranno a danneggiare e/o distruggere le sue articolazioni.

Arto Colpito	Entità della Ferita in pD							
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8** o più
Testa	x2	x2	x4	x4	x8	-	-	-
Braccia	x1	x1	x1	x1	x2	x2	x4	x4
Gambe	x1	x1	x1	x1	x2	x2	x4	x4
Torace	x1	x1	x2	x2	x4	x4	x4	x6
Ventre	x1	x1	x2	x2	x4	x4	x4	x6

In termini di gioco, **le penalità di un "Risvegliato" dovute ai Danni subiti sul Globale sono pari a 1/10 delle penalità di un essere vivente**. Ad esse vanno ovviamente aggiunti tutti gli eventuali impedimenti ulteriori dovuti ad arti tranciati o spappolati (vedi Immunità al Dolore) che potrebbero rendere il *Risvegliato* incapace di muoversi e/o combattere in modo efficiente. Ad esempio:

- mancanza di un braccio: -10 a tutte le manovre di *Forza* e *Destrezza* (attacchi compresi).
- mancanza di entrambe le braccia: -30 a tutte le manovre di *Forza* e *Destrezza* (attacchi compresi), impossibilità di rialzarsi dopo una caduta e/o di compiere la maggior parte delle azioni, etc.
- mancanza di una gamba: -10/-20 a tutte le manovre di *Agilità*.
- mancanza di entrambe le gambe: -30 a tutte le manovre di *Agilità*, impossibilità di assumere la posizione eretta e/o di compiere la maggior parte delle azioni, velocità ridotta a 1/3, etc.

I Risvegliati di Uryen

I nomi e i soprannomi riportati di seguito sono stati coniati dai reparti dell'Esercito di Uryen e utilizzati per descrivere le diverse tipologie di *Risvegliato* incontrate a partire dall'anno 515.

Ramingo

Noto anche come *vagabondo*, *camminatore* o *brocco*. Presso gli Elfi è conosciuto come *Roamar*. Rappresenta la tipologia più comune e diffusa, caratterizzata da un'andatura rallentata e un passo apparentemente insicuro e malfermo. Caratteristica principale dei Vagabondi, nonché loro punto debole, è evidentemente la lentezza con cui si muovono, che riduce notevolmente le loro capacità predatorie e li rende dei facili bersagli di armi da tiro e da lancio. Tale limitazione è compensata dall'enorme forza, che consente di compiere scatti micidiali sulle brevi distanze, e dall'instancabile e innaturale tenacia di cui sono dotati.

Facoltà Innate

Il *Ramingo* non possiede facoltà innate o caratteristiche particolari rispetto a quelle già illustrate nella Scheda di Gioco.

Corridore

Noto anche come *inseguitore*, *corriere* o *dardo*. Presso gli Elfi è conosciuto come *Rannar*. Si differenzia dal *Ramingo* per la sua velocità, dovuta a un tono muscolare superiore, e per il diverso colore della pelle, che appare estremamente scura, simile alla terra. Possiede inoltre migliori capacità rigenerative e una maggiore sicurezza nei movimenti. Secondo i rapporti dei soldati di Uryen il *Corridore* è un avversario notevolmente più pericoloso del *Ramingo*, mostrando capacità superiori nel combattimento e una maggiore consapevolezza di ciò che accade intorno a lui.
Particolarmente interessante per gli studiosi appare il fatto che tutte le carcasse di *Corridore* finora rinvenute sembrano appartenere a periodi storici precedenti rispetto a quello attuale: si tratta quindi con tutta probabilità di cadaveri infettati all'interno di cimiteri ovvero, per quanto improbabile, presenti sul territorio prima della Guerra delle Lande.
Nonostante si tratti di una tipologia evidentemente differente da quella del *Ramingo*, il *Corridore* non è tra i *Risvegliati* classificati come *Abnormis*, sebbene la maggior parte delle teorie *evoluzionistiche* lo considerino lo stadio immediatamente precedente a questi ultimi.

Facoltà Innate

Il *Corridore* non possiede facoltà innate particolari, presentando però due differenze sostanziali con il *Ramingo*: una mobilità decisamente maggiore, che lo porta ad essere quasi al pari di un essere umano mediamente allenato, e un istinto predatorio decisamente più evoluto. Il *Rannar* tende ad ingaggiare in condizioni favorevoli, traendo vantaggio della superiorità numerica. Se la situazione lo richiede non esita a sottrarsi allo scontro, salvo poi tornare alla carica alla prima occasione.

Abnormis Armiger

Noto anche come *Armigero*. Presso gli Elfi è conosciuto come *Soldat*. Si tratta di una tipologia che, oltre a presentare caratteristiche simili a quelle del *Corridore*, riesce a comprendere l'importanza legata all'utilizzo di armi, armature e/o

altri utensili o strumenti di offesa e/o di difesa. La presenza di uno o più *Abnormis Armiger* è segnalata di frequente nei territori al di là del Traunne: nella maggior parte dei casi, tuttavia, si ritiene che buona parte di questi avvistamenti siano relativi a *Raminghi* che indossano ancora l'equipaggiamento tenuto al momento della morte o con cui sono stati sepolti.
Caratteristica dell'Armigero, al contrario, è la capacità d'uso dell'arma, dello scudo e/o dell'utensile impugnato. La spiegazione di questo singolare fenomeno varia da studioso a studioso: c'è chi parla di un istinto primordiale, chi ipotizza un residuo di riflessi condizionati legati alla precedente condizione di soldato e persino chi ipotizza un parziale recupero della coscienza pregressa.
Indipendentemente dalle possibili spiegazioni che hanno portato alla sua origine l' *Abnormis Armiger* è una creatura estremamente pericolosa: la forza dei suoi colpi e le reazioni meccaniche e innaturali di cui è capace possono sorprendere anche un guerriero attento.
Per maggiori informazioni sull'Abnormis Armiger è possibile consultare l'apposita voce.

Abnormis Interfector

Noto anche come *cacciatore* o *sicario*. Presso gli Elfi è conosciuto come *Antar*. Si presenta come una versione evoluta del *Rannar*, mostrando una analoga rapidità nei movimenti ma con reazioni, riflessi e doti atletiche persino superiori. Le braccia, che sembrano decisamente più lunghe e sviluppate rispetto a quelle di un essere umano, presentano sul dorso alcune *fanere* che ricordano le strutture uncinate tipiche degli artigli di un insetto: artigli analoghi, leggermente più piccoli, si trovano anche sulle dita delle mani, dove hanno l'aspetto di unghie innaturalmente degenerate.
Condivide con il *Ranner* la corporatura asciutta e l'aspetto apparentemente avvizzito / mummificato dei tessuti epidermici e muscolari. La sua figura, relativamente esile rispetto a quella degli altri risvegliati, non deve trarre in inganno: l' *Abnormis Interfector* è dotato di una forza disumana che consente alle sue gambe di spiccare salti sorprendentemente poderosi e ai suoi artigli di squarciare vestiti e persino armature nel giro di pochi secondi.

Facoltà innate

Per maggiori informazioni sull'Abnormis Interfector è possibile consultare l'apposita voce.

Abnormis Loquens

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Abnormis Solitarius

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Abnormis Scopulus

Noto anche come *bestia*, *montagna che cammina*, *macigno*. Presso gli Elfi è conosciuto come *Tank*. Si tratta di un Risvegliato di enormi dimensioni (fino a 3 metri di altezza), dall'aspetto deforme e dalla forza e resistenza disumane. Uno degli esemplari più grandi, noto come Bestia dei Mirtilli, è stato affrontato presso il Bosco dei Mirtilli dall'esercito di Uryen e sconfitto al termine di un duro e sanguinoso scontro. Altri due esemplari, rispettivamente soprannominati Bestia del Ponte e Bestia del Canalone, sono stati affrontati dall'esercito di Uryen nel corso del 517.
Lo *Scopulus*, pur conservando indubbie caratteristiche umane, ha delle fattezze che ricordano vagamente quelle di un animale irsuto come un orso o un lupo di enormi dimensioni. La sua pelle è inoltre inspessita da una sorta di corazza dura dalla quale, non di rado, affiorano delle sporgenze ossee e/o cartilaginee dure quasi come pietre.
Nonostante la mole, che lo rende inadatto a percorrere grandi distanze, lo Scopulus è dotato di buoni riflessi e tempi di reazione tali da poter sorprendere avversari di taglia inferiore. La maggior parte dei suoi attacchi viene sferrata mediante l'utilizzo delle possenti braccia, lunghe oltre due metri ed estremamente muscolose: non meno pericolose sono le sue gambe, capaci di travolgere un cavallo in corsa e di far tremare la terra al suo passaggio. La bocca, di piccole dimensioni come il resto del cranio, viene prevalentemente utilizzata per cibarsi delle prede già morte, ghermite o altrimenti schiacciate sotto il suo enorme peso.
Si tratta senza ombra di dubbio della più rara e pericolosa tipologia di Risvegliato attualmente nota.
Per maggiori informazioni sull'Abnormis Scopulus è possibile consultare l'apposita voce.

Abnormis Colossus

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Analogie e differenze con gli Innalzati

Le creature colpite dal morbo dei *risvegliati* (noto anche come *Morte che Cammina*), in particolare le varianti *abnormis* più evolute, possono presentare alcune analogie con gli Innalzati che cadono vittima della condizione irreversibile nota come Risveglio Funesto: in entrambi casi, infatti, una sorta di agente parassita entra in contatto con un corpo ospite dando vita a un processo di mutazione irreversibile. Tuttavia, le due condizioni presentano numerose differenze, dettagliate nella voce relativa al Risveglio Funesto.