

Frigor Mortis

Versione 1.0



Frigor Mortis è un'espansione per Fresco, il GdR minimale universale, dedicata ai non-morti. Può essere utilizzato come un sourcebook di riferimento per qualunque tipo di ambientazione, anche se è stato concepito pensando all'horror contemporaneo.

Non-vita

Tra vita e morte esiste un confine tutt'altro che sottile... un confine facile da attraversare in un senso, ma assai difficile nel senso opposto. Ma proprio sulla linea di quel confine c'è uno stadio d'esistenza chiamato non-vita (e non-morte). Diverse creature si trovano in quello stato, che si dice sia il peggiore dei tre. Diversi sono anche i modi per giungervi, e le forme in cui tale non-vita si manifesta. Tratteremo in questo tomo le più comuni e note... almeno fra coloro che *sanno* dell'esistenza di questo stadio, e non credono si tratti solo di leggende.....

- fantasmi;
- mummie;
- riemersi;
- vampiri;
- zombie.

Le antiche culture avevano diversi modi di trattare con i non morti, anche se tendenzialmente riservati ad alcuni fra essi. Ancora oggi i segreti di queste culture sono tramandati di generazione in generazione, cosicché i segreti vudù, le pratiche druidiche e persino i rituali egizi non sono del tutto perduti.

I non morti hanno spesso caratteristiche diverse dai vivi: talvolta acquisendo ulteriori talenti particolari, o particolari fobie. Una caratteristica comune, è che la loro non-vita dura tendenzialmente in eterno, fino a che non vengano distrutti o liberati. Vediamoli uno ad uno.

Nota: vengono dati i valori delle caratteristiche se dovete tirarle ex-novo. Se avete le loro caratteristiche da vivi, riducetele in proporzione (es. se una mummia aveva SE 14 da vivo, avrà $14 \cdot \frac{2}{3} = 10$ da mummia)

Fantasmi (spettri, anime vaganti)

Natura

Un fantasma è l'anima di un morto che ha conservato tracce di forma fisica. La ragione principale per cui un morto diviene un fantasma è che in vita doveva fare assolutamente qualcosa (per volontà ferrea o per una maledizione) e non è riuscito a farla. Ora la sua prima preoccupazione è quella di portare a termine il compito, direttamente o attraverso qualcun altro. Sono pressoché innocui, in quanto le uniche interazioni che possono avere normalmente sono farsi vedere e sussurrare. Tuttavia, con un certo sforzo (che costa loro 1 punto CO) possono gridare o agire (es. spostare oggetti); se la vostra ambientazione contempla la magia e il fantasma era un mago, usare la magia costa comunque 1 punto CO oltre al punto IN. Per contro, sono quasi invulnerabili

Caratteristiche

FO 1d6 – AG 3d6 – CO 1d6 – IN 1d6 – SE 1d6 – RE 1d6 – FA2d6

Poteri particolari

Possono fluttuare nell'aria, rendersi invisibili, attraversare pareti, immuni alla maggior parte degli attacchi.

Debolezze

Sono disturbati dalla luce del sole (che li fa svanire all'istante), da un esorcismo (o pratica analoga, li fa svanire) o da luci e campi elettromagnetici molto forti (che infliggono loro 1PF).

Se una loro caratteristica scende a 0 svaniscono, per ritornare in piena forza la notte successiva. Sono legati ad un particolare luogo: possono spostarsi, ma ogni notte riappaiono sempre in quel luogo, che è di solito quello della morte.

Note

Nella notte di Samhain (Halloween) assumono consistenza umana, ma perdono l'invulnerabilità.

Mummie (lazzari, anime prigioniere)

Natura

Una mummia (o un lazzaro) è un corpo morto la cui anima è stata intrappolata all'interno. Nell'antico Egitto corpo veniva quindi stato trattato per conservarsi nei secoli e risvegliarsi una volta aperto il sarcofago nel quale era rinchiuso. In caso contrario, il lazzaro si risveglia nel momento in cui il corpo viene rimesso in condizione di funzionare.

Le mummie vivono eternamente divise tra la voglia di liberazione e l'invidia per coloro che sono vivi. Per questo tendono ad essere sanguinari e sprezzanti del pericolo.

Caratteristiche

FO 3d6 – AG 3d6 – CO 3d6 – IN 3d6 – SE 2d6 – RE 3d6 – FA2d6

Poteri particolari

Le mummie hanno un grande potere di rigenerazione: recuperano 2 punti caratteristica l'ora finché il loro corpo funziona. La loro anima non lascia il corpo fino a che questo non viene completamente distrutto: i metodi più sicuri sono lo scioglimento nell'acido o la cremazione (o la decomposizione, ma questa impiega svariati decenni...). Inoltre sono immuni alla paura.

Debolezze

La luce del giorno causa loro un certo fastidio, ma che possono sopportare (-5 alle azioni finché sono esposti). Non amano i cimiteri né i luoghi sacri.

Riemersi (revenant, ritornanti)

Natura

Un riemerso è un morto, anche da molto tempo, che viene riportato “a forza” in vita, mediante un rituale demoniaco. L'anima è presente, ma il corpo è “ricostruito”, e per questo è instabile. Il carattere del personaggio è lievemente alterato, in genere è più nervoso di quanto non fosse da vivo. Ad un'analisi clinica, i tessuti appaiono in struttura anomala, come se fossero cancerosi.

Caratteristiche

FO 3d6 – AG 3d6 – CO 2d6 – IN 3d6 – SE 3d6 – RE 2d6 – FA3d6

Poteri particolari

Per via dei tessuti anomali, sono quasi immuni alle malattie.

Debolezze

Nei primi tempi (1-2 giorni) dopo la riemersione, la loro volontà è praticamente nulla a causa dello choc che la riemersione comporta. Se vengono uccisi, il loro corpo si riduce in polvere nel giro di poche ore. La stessa cosa avviene se una parte si stacca dal corpo.

Vampiri (succhiasangue)

Natura

L'origine ultima dei vampiri si perde nella notte dei tempi. Leggende dicono che basti sopravvivere ad un morso di vampiro per essere trasformati a propria volta in vampiri. Non è vero, anche se questa è una condizione necessaria. Per vampirizzare una vittima, il vampiro deve ritornare su un superstite e compiere un particolare rito su di lui.

I vampiri sono forse i più forti fra i non morti, e sono pressoché impossibili da sottomettere. Il loro nutrimento preferito è il sangue, preferibilmente umano.

Caratteristiche

FO 3d6 – AG 3d6 – CO 3d6 – IN 3d6 – SE 3d6 – RE 3d6 – FA4d6

Poteri particolari

Tutti i vampiri possono mutare forma in pipistrelli (costa loro 1 punto CO), e talvolta in altre forme (es. di bruma). Alcuni possono incantare le loro vittime (costa 1 punto IN), o assumere una forza sovrumana (+ 10 a FO per 1 minuto, ma al termine perdono 1 punto FO).

Rigenerano qualunque ferita “tradizionale” (arma da taglio, proiettili, oggetti contundenti non in frassino) al ritmo di 1PF/minuto, e recuperare qualunque danno non mortale nel giro di un'ora.

Debolezze

Non sopportano la luce diretta del sole (infligge loro 1PF/rd, che NON recuperano a ritmo veloce). I simboli sacri, portati da una persona di fede, incutono loro terrore. Non sopportano l'aglio.

Zombie (cadaveri ambulanti)

Natura

Uno zombie è un cadavere riportato in vita con un particolare rito (tipicamente, ma non solo, vudù), privo di anima e con una volontà molto debole. I bokor (così sono anche chiamati i creatori di zombi) che li creano li sottomettono facilmente con un incantesimo. Gli zombie tendono, se lasciati liberi, a ubbidire agli ordini di chiunque parli loro con sufficiente autorità. Per questo i loro padroni tendono a tenerli bene sotto controllo. L'unico impulso che hanno, di natura, è quello di uccidere e nutrirsi di carne fresca. Se sono morti violentemente, hanno un certo impulso a vendicarsi. Persone dotate di grande volontà da vive riescono a conservarne qualche traccia anche da zombie.

Caratteristiche

FO 3d6 – AG 3d6 – CO 3d6 – IN 1d6 – SE 2d6 – RE 1d6 – FA1d6

Poteri particolari

Sono praticamente invulnerabili, salvo per quanto riguarda la testa: ignorate qualunque danno normale ad altre parti del corpo, e declassate i danni speciali a danni normali. Trattate normalmente, invece, i danni alla testa.

Debolezze

Sono privi o quasi di volontà e di iniziativa: davanti a situazioni impreviste, rimangono inerti. Davanti ad un esorcismo (o rito analogo) crollano morti.

Rituali e incantesimi

Normalmente i riti sacri (come gli esorcismi) si basano sulla sensibilità, mentre gli incantesimi e i rituali demoniaci sull'intelligenza. Gli incantesimi di controllo si basano sulla reattività.

Vediamo alcuni esempi di culture che hanno rituali relativi ai non-morti:

Celtica

Presenza: Irlanda, Scozia, Bretagna, Galles, Galizia; marginalmente Nord Italia, Belgio, Inghilterra e altre zone d'Europa.

Luoghi di importanza mistica: Stonehenge (Inghilterra), Newgrange (Irlanda).

Comprende i rituali di controllo dei fantasmi, di maledizione per crearli, di esorcismo contro vampiri e zombie.

Vudù, Sciamanesimo africano

Presenza: Caraibi, Africa centro-occidentale..

Comprende i rituali per la creazione e il controllo di zombie, nonché per esorcizzare fantasmi. Pare abbia anche rituali proibiti che riguardano i revenant.

Egizia, Maya e Azteca

Presenza: Egitto, Messico.

Luoghi di importanza mistica: Teotihuacan, Giza.

Comprende i rituali per l'imprigionamento e il risveglio delle mummie.

Come accennato, i depositari di queste culture mistiche sono ormai pochissimi, fatta eccezione del vudù, che comunque certo non può dirsi a larga diffusione.

Nella storia le grandi religioni (Cristianesimo, Islam, Buddismo, Induismo....) hanno sempre scoraggiato tali pratiche, talvolta ricorrendo anche alla violenza (l'Inquisizione ne è esempio lampante), specie quando dei fanatici si sono trovati ad essere guide spirituali. A tutt'oggi, sebbene con metodi pacifici, cercano di osteggiare tali pratiche. Non mancano, tuttavia, sette segrete di fanatici che usano ancora gli antichi metodi.

Per info e commenti

<http://ltsn.fly.to> salkaner@yahoo.it

Potete distribuire liberamente Frigor Mortis così com'è, purché non facciate pagare più dei costi di riproduzione. Se volete scrivere avventure, scenari o espansioni per Frigor Mortis, siete liberi di farlo, ma per favore spedite una copia all'autore del gioco.