



# Frigor Mortis



Versione 2.0

Frigor Mortis è un'espansione per Fresco, il GdR minimale universale, dedicata agli smorti.

Può essere utilizzato come un sourcebook di riferimento per qualunque tipo di ambientazione, anche se è stato concepito pensando all'horror contemporaneo.

Frigor Mortis è compatibile con tutte le versioni di Fresco e di Freskily

## 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, dette smorti, non-morti, non vivi, immorti o con molti altri nomi, 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;
- ghoul;
- mummie;
- riemersì;
- vampiri;
- zombie.

Le antiche culture avevano diversi modi di trattare con gli smorti, 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.

Gli smorti 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, ritaratele in proporzione (es. se una mummia aveva SE 14 da vivo, avrà  $14 \cdot \frac{2}{3} = 10$  da mummia)

## Fantasma (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.

## Ghoul (divoratori di cadaveri)

### *Natura*

Sono i meno comuni, fra gli smorti. I ghoul sono in genere persone seppellite con troppa fretta, che la morte non ha ghermito completamente. Amano abitare i cimiteri, dove trovano il loro nutrimento: cadaveri freschi. La fame è senza dubbio il sentimento più forte per loro. Per il resto, mantengono le capacità e le conoscenze che avevano da vivi, anche se ottenebrate. Amano vivere in branchi e diffidano dai vivi come dagli altri smorti.

### *Caratteristiche*

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

### *Poteri particolari*

Sono quasi insensibili al dolore, e durante la notte possono rigenerare rapidamente qualche ferita purché abbiano dei cadaveri freschi di cui nutrirsi. Sono anche in grado di trasformare in zombie qualunque persona abbiano precedentemente ucciso, anche se la cosa costa loro 2 punti CO (che possono recuperare riposando e nutrendosi).

### *Debolezze*

Di giorno perdono tutti i loro poteri. Non essendo completamente morti, esistono rituali che possono riportarli fra i vivi, anche se il loro animo resterà per sempre segnato.

## 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 il 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.

Sebbene abbiano l'abitudine di circolare avvolte nelle loro bende, nulla impedisce ad una mummia di presentarsi con un look assolutamente comune, e di spacciarsi per una persona viva a tutti gli effetti.

Va ricordato che spesso venivano mummificati uomini molto potenti, che mantengono più o meno intatti i loro poteri una volta ritornati a muoversi.

### *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 praticamente 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 ad una loro parte che venisse staccata 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 gli smorti, 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 – FA 4d6

### *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 recuperano 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. La luce solare indiretta provoca loro fastidio (-5 all'attività e - 1PF l'ora).

## 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 agli smorti:

### *Celtica*

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

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

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

### *Vudù, Sciamanesimo africano*

Presenza: Caraibi, Africa centrale.

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: Tehuctalan, 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, m 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 metodi violenti.

*Per info e commenti*

<http://fres.co.nr> [salkaner@yahoo.it](mailto:salkaner@yahoo.it)



Frigor Mortis è distribuito secondo la licenza *Creative Commons Attribuzione – Stessa Licenza.*

Per info <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>

Se scrivete ambientazioni, espansioni o altro materiale per FresKily, siete invitati a mandarne una copia all'autore del gioco.

Estratto della licenza **CC-By-SA**: In poche parole, siete liberi di distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare o esporre in pubblico l'opera; di creare opere derivate e di utilizzare l'opera per scopi commerciali, alle seguenti condizioni:

- Attribuzione. dovete riconoscere la paternità dell'opera all'autore originario.
- Condividi sotto la stessa licenza. se alterate, trasformate o sviluppate quest'opera, potete distribuire l'opera risultante solo per mezzo di una licenza identica a questa.

In occasione di ogni atto di riutilizzo o distribuzione, dovete chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera. Se ottenete il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare a ciascuna di queste condizioni.