



# Incubo

**G**li incubi sono divoratori di cadaveri privi di un corpo che **si spostano da un ospite inconsapevole all'altro** alla ricerca di individui sempre più corrotti. Alcuni accademici ritengono che siano in realtà **negromanti defunti** che, dopo aver rifiutato o essersi visti negare il riposo ultimo, continuano a perseguire le loro nefande brame ben oltre la morte fisica; **altre fonti sostengono che siano in realtà dei Necromaghi che hanno perso il proprio corpo fisico ma persistono nel mondo materiale in virtù del loro insaziabile appetito**. Le creature corrotte sembrano più suscettibili alla possessione da parte degli Incubi, mentre quelle totalmente corrotte ne sono immuni.

**D**i giorno l'ospite conduce un'esistenza normale, ma di notte **viene posseduto e obbligato a eseguire la volontà dell'Incubo**. Il posseduto percepisce queste attività notturne come **sogni sempre più folli**, pensando probabilmente che i piedi e le dita sporche siano il frutto del sonnambulismo: fino a quando l'Incubo non inizia a uccidere e a divorare cadaveri, o svolgere qualsiasi altra nefanda attività quel particolare incubo desidera compiere; **ogni entità sembra avere preferenze diverse**. Se la vittima dovesse reagire, naturalmente l'ospite riporterà al mattino i segni delle ferite, chiaro indice che stia accadendo qualcosa di terribilmente sbagliato.

**P**er esiliare un Incubo è necessario che l'ospite venga **ucciso o resti totalmente corrotto**, oppure che l'individuo venga esposto, volontariamente o meno, alla purificazione dell'**Esorcismo**. L'Incubo però può andarsene di sua volontà e **cercarsi una nuova vittima, purché il nuovo ospite sia entrato in contatto fisico con il precedente**. Per questo motivo, spesso l'Incubo seduce o si introduce nella dimora di colui che si auspica diverrà il suo prossimo ospite, nella speranza di avvicinarsi quel che basta da poterlo toccare.

## Preparazione dell'Avventura

**U**n vecchio amico, mentore, o qualche altra persona cara, chiede aiuto ai Personaggi. Dopo un periodo di **incubi sempre più tremendi**, egli ha sviluppato la sgradevole abitudine di camminare nel sonno e **pensa di essere posseduto; la domanda è: da chi o da cosa, e perché?**

Ben presto i Personaggi si rendono conto che il loro amico **non è più padrone delle sue facoltà mentali**; lo studio di libri proibiti e la visita a rovine maligne lo hanno corrotto oltre il lecito.

### I Doni dell'Incubo

Una persona posseduta dall'Incubo mantiene tutti i propri tratti e abilità, ma può usare il punteggio di **Tenacia dello spirito** per tutta la durata della possessione. Inoltre, finché il suo corpo è controllato dall'Incubo, l'ospite acquisisce i tratti **Percezione Notturna** e **Armi Naturali (I)**, quest'ultimo sotto forma di artigli corti e affilati.

**S**io Janos è sempre stato un uomo particolare, un po' bizzarro, ma non minaccioso. Voglio dire, diverso... un po' troppo interessato al macabro, forse, ma non più del tipico accademico annoiato. Sapete bene come possono essere questi topi da biblioteca, isolati dalla realtà, dal sangue, dal fetore e dallo squallore. Ne ho conosciuti tanti nell'ambito della mia famiglia. Per molti versi, mia madre era identica. Non fu lei a partorirmi, e di conseguenza non ha mai fisicamente sperimentato il legame tra vita, dolore e sangue. Per lei, i fluidi corporei erano associati esclusivamente a desideri insalubri e alla morte.

Naturalmente, cominciai a preoccuparmi quando il mio amato zio iniziò a trascorrere il suo tempo con i poeti al cimitero; si incontravano di notte, a recitare poesie su tombe vuote e scoperchiate o, peggio ancora, inviolate. Da lì, forse, non ci volle molto a fare il grande passo e a intrufolarsi anche nei mausolei, e declamare le loro rime a diretto contatto con i morti. Poi accadde qualcosa; non so cosa. La Guardia Cittadina fu chiamata al cimitero dopo che qualcuno aveva scoperchiato una tomba; poco dopo, uno dei poeti fu ritrovato morto in una cripta vuota. Fu allora che decisi di parlare a mio zio e mi recai a trovarlo.

Lo trovai emaciato, esausto, con evidenti segni di follia, lividi sulle mani e terra sotto le unghie. Egli mi volle comunque rassicurare che stesse bene, e che non aveva più nulla a che fare con i poeti. Per verificare che mi stesse dicendo la verità, rimasi in attesa fuori della sua dimora e, come sospettavo, lo vidi arrampicarsi fuori della finestra della sua stanza da letto con indosso solo la vestaglia da notte. Urlai il suo nome e, quando si voltò verso di me, rimasi pietrificata. Credetemi, gli occhi che mi stavano fissando dalle orbite di zio Janos non erano i suoi.

Liveta, Adepta dell'Ordine, nel suo rapporto ai Mantelli Neri



Avvicinandosi alle tenebre, l'amico era diventato **estremamente curioso di cosa potesse desiderare l'entità controllante**. Naturalmente avrebbe voluto liberarsene, ma non subito: almeno non fino a quando avesse risolto il mistero di cosa stesse cercando sotto la città!

Per i Personaggi, la situazione si trasforma in un dilemma. Possono assecondare il volere del loro amico **trascorrendo ogni notte in compagnia dell'Incubo**, o preparare a tradimento un **Esorcismo** per salvarlo contro la sua volontà. Lo scenario più interessante sarebbe ovviamente quello in cui **i Personaggi soccombono allo stesso fascino per ciò che sta cercando l'entità**. Forse gli incubi del loro amico sono in qualche modo legati a uno degli obiettivi del gruppo di gioco, o perlomeno a quelli di alcuni Personaggi?

◇  
COSÌ PARLÒ AROALETA

*"... e sebbene il corpo e la forza fossero le sue, gli occhi e i desideri non lo erano; parole e opere, sollievo e bramosia, appartenevano a uno spirito famelico. Accecato dalla sua dolce amata, il sovrano non seppe scorgere né lo sguardo alieno né gli artigli letali che presto sancirono la fine della sua esistenza..."*

◇

**INCUBO**

<b>Attegiamento</b>	Ride in maniera infantile
<b>Razza</b>	Spirito (Non-Morto)
<b>Opposizione</b>	Impegnativa
<b>Tratti</b>	Danno Alternativo (I), Forma Spiritica (III), Infestazione (III)
<b>Astuzia</b> 10 (0), <b>Attenzione</b> 7 (+3), <b>Furtività</b> 5 (+5), <b>Persuasione</b> 13 (-3), <b>Precisione</b> 9 (+1), <b>Rapidità</b> 11 (-1), <b>Tenacia</b> 15 (-5), <b>Vigore</b> 10 (0)	
<b>Abilità</b>	Dominare (Maestro)
<b>Armi</b> Persuasione	Tocco della morte 3, ignora l'armatura, danneggia la Tenacia
<b>Armatura</b>	Danni dimezzati come da Forma Spiritica (III)
<b>Difesa</b>	-1
<b>Resistenza</b> 10	<b>Soglia Resistenza</b> 5
<b>Ombra</b>	Nero lucido, come il manto sudato di un cavallo nero come la notte
<b>Tattiche:</b>	Un Incubo privo di ospite ha un solo pensiero in mente, trovare un nuovo corpo da possedere, il prima possibile

*"Udite, udite, il Cannibale Anticonformista è stato catturato! La notte scorsa, dopo dieci vittime mutilate e parzialmente divorate, Jorval, il romantico bardo, compositore del poema 'Dormire tra le tue braccia', è stato colto in flagrante, ad affondare i denti nella coscia di un giovinetto già morto. Per quanto sostenga la propria innocenza, ammette di essersi alcune volte svegliato con il volto sporco di sangue; pensava che si trattasse solo di perdite dal naso.*

*Amici e rivali sono sconvolti; Kurto, il Sommo Poeta, è stato udito declamare la sua satira più recente 'Digerire le tue braccia', poco prima dell'alba, appena fuori gli Abissi dei Titani. Nonostante le smentite dell'accusato, il comandante Alvo Colleferro non ha dubbi di aver catturato il Cannibale Anticonformista; l'esecuzione è prevista per domani in Piazza del Trionfo."*

Banditore di Yndaros