Squerrik

(Il Signore dei Ratti, il Signore-Ratto, il Signore delle Fogne, lo Spazzino)

Potenza minore della Gehenna, LM

Portfolio	furto, camuffamento, occultamento, sciacallaggio, codardia, ratti, topi mannari
Alias	nessuno
Nome del reame	Khalas/Cheisin
Superiore	nessuno
Alleati	nessuno
Nemici	Malar, Milil, Raxivort, Selûne, Ye'Cind
Simbolo	una testa di ratto con denti gialli scoperti
Allineamento dei fedeli	LN, N, CN, LM, NM, CM

Squerrik (SQUER-rik), il Signore dei Ratti, è il dio debole e codardo dei ratti, dei topi mannari e degli altri licantropi che preferiscono vivere nascosti all'interno delle comunità umane e semiumane. Come Signore delle Fogne insegna ai propri seguaci a vivere negli spazi costruiti dagli uomini ma non abitati da loro. È noto come lo Spazzino perché vive da parassita degli scarti abbandonati dagli altri, oltre a procurarsi ciò che desidera con il furto e l'omicidio.

È un dio paranoico, costantemente alla ricerca di nuovi modi per proteggersi dai nemici, reali o immaginari che siano; la maggior parte delle altre divinità lo considera troppo insignificante perché valga la pena occuparsi di lui.

Il pantheon licantropico non è un gruppo organizzato come la Seldarine o il Morndinsamman; in realtà è soltanto un insieme eterogeneo di divinità affini e simili, che hanno ben poco in comune oltre ai propri seguaci mutaforma. Fra tutte, Squerrik rappresenta una sorta di eccezione, poiché nella maggior parte delle mitologie non è considerato parte di una coppia di fratelli come gli altri. Di conseguenza, non va d'accordo con nessuno degli altri dèi licantropici.

Il Signore-Ratto trova Daragor, il Signore dei Lupi Mannari, troppo brutale e spregevole: nei propri atti di violenza preferisce la sottigliezza. Squerrik considera Balador troppo benevolo e troppo disposto a lasciarsi sfruttare dagli altri; con il potere del dio degli orsi mannari dovrebbe essere in grado di schiacciare facilmente chi gli si oppone. Benché desideri tanto Eshebala quanto Ferrix, nessuna delle due prova interesse per il Signore delle Fogne, che entrambe trovano disgustoso e infido.

Fra gli altri dèi con seguaci licantropi, Squerrik detesta Malar, che giudica più o meno negli stessi termini di Daragor, e Raxivort, colpevole di sottrargli fedeli; odia inoltre Selûne e le altre divinità lunari buone, poiché sostengono i licantropi buoni e si oppongono a quelli malvagi. Tuttavia, agisce di rado contro queste divinità, preferendo tramare al sicuro negli infiniti cunicoli e nelle tane irte di trappole che si estendono sotto le pianure della Gehenna.

Al di là delle divinità dei licantropi e dei mutaforma, il Signore-Ratto nutre una particolare inimicizia verso gli dèi della musica e del canto, come Milil e Ye'Cind, soprattutto quando è coinvolta la magia: fin troppo spesso i loro poteri hanno influenzato o ammaliato i suoi seguaci. La maggior parte di queste divinità, tuttavia, non si rende neppure conto di essere oggetto del suo odio.

Squerrik interviene molto raramente negli affari dei seguaci attraverso i propri avatar. Preferisce mandarli in missione alla ricerca di dispositivi magici di protezione e camuffamento, anche se, quando si trovano di fronte a un pericolo, essi tendono a fuggire rapidamente nel suo reame di Cheisin. In rarissime occasioni invia un avatar a guidare un grande branco di topi mannari nel saccheggio e nella devastazione di una comunità umana o semiumana indebolita dalla guerra, dalla malattia o da qualche altra avversità.

Avatar di Squerrik

Ladro 26, Illusionista 14, Sacerdote 12

Squerrik appare nella propria forma licantropica di uomo-ratto, con pelliccia nera o marrone. Di solito indossa luridi indumenti di cuoio e pantaloni di cotone sporchi. Benché possa assumere la forma di un ratto gigante o di un essere umano, non lo fa praticamente mai.

Lancia incantesimi soltanto di rado e, quando lo fa, utilizza esclusivamente gli incantesimi da mago

delle scuole di Scongiurazione, Evocazione/Attrazione e Illusione/Visione, nonché gli incantesimi da sacerdote delle sfere Basilare, Animale, Charme, Combattimento, Guardia, Necromanzia, Protezione, Evocazione, Sole e Custodia, usando le forme inverse soltanto quando opportuno.

CA 2; **MV** 18, Nu 9; **PF** 112; **THAC0** 8; **#ATT** 1
Danni 1d6+3 (spada corta +3)
RM 5%; **TAGLIA** M (alto 1,68 m)
FOR 14, **DES** 19, **COS** 13, **INT** 19, **SAG** 13, **CAR** 12
Incantesimi P: 6/5/5/3/2/2; **M:** 6/6/6/5/5/3/2*
Tiri Salvezza: PVMM 8; **VBB** 4; **PM** 7; **Soffio** 11; **Inc** 5
* I valori considerano un incantesimo supplementare di Illusione per ogni livello di incantesimi.

Attacchi e difese speciali

Squerrik impugna *Flagello del Pifferaio*, una *spada corta della rapidità +3* che dispone di un bonus di +6 contro bardi, maghi del canto e qualsiasi creatura dotata di attacchi musicali. Quando è possibile attacca per prime queste creature, a meno che non esista un pericolo più evidente.

Il Signore dei Ratti può essere colpito soltanto da armi magiche ed è immune al veleno, alle malattie e alla paralisi. Subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro attacchi e capacità musicali, come la magia del canto e le capacità dei bardi. Può usare a volontà *movimenti del ragno (spider climb)* e tre volte al giorno *cambiare sembianze (change self)*. Una volta al giorno può usare *causare malattia (cause disease)*, *porta dimensionale (dimension door)*, *contagio (contagion)*, *trucco della corda (rope trick)* ed evocare 10d10 ratti giganti, purché ve ne siano entro 1,6 km da lui.

Come i normali topi mannari, il Signore delle Fogne può trasmettere la licantropia a chi viene ferito dai suoi attacchi, con una probabilità del 2% per ogni punto di danno inflitto.

Il Signore-Ratto indossa un *mantello distorcente (cloak of displacement)* e vi è inoltre una probabilità del 30% che possieda un altro oggetto magico minore di protezione o camuffamento.

Altre manifestazioni

Squerrik si cura ben poco dei propri sacerdoti e sciamani: non invia mai presagi o avvertimenti e si manifesta a loro soltanto se trascurano il dovere di procurargli oggetti di protezione e camuffamento.

Il Signore-Ratto è servito da licantropi legali malvagi di ogni tipo, ma soprattutto da topi mannari, signori dei topi mannari e pipistrelli mannari, nonché da ogni specie di ratto, ratti goblin, imp e *hengeyokai* ratto.

La chiesa

Clero	chierici, sacerdoti specialisti, sciamani, ladri
Allineamento del clero	LM, NM, CM
Scacciare non morti	Ch: no; SS: no; Sci: no; L: no
Comandare non morti	Ch: sì; SS: no; Sci: no; L: no

Tutti i chierici di Squerrik, compresi i chierici/ladri, i sacerdoti specialisti e gli sciamani ricevono **Religione (licantropi)** come capacità non relativa alle armi bonus. Gli sciamani possono lanciare incantesimi da sacerdote soltanto in forma di uomo-ratto, mentre i chierici e i sacerdoti specialisti possono lanciarli sia in forma umana sia in forma di uomo-ratto. Gli sciamani ottengono un 5% per livello nelle abilità ladresche Nascondersi nelle ombre e Muoversi silenziosamente.

Squerrik è praticamente sconosciuto al di fuori delle comunità organizzate di licantropi presenti sulla maggior parte dei mondi delle Sfere Conosciute. Gli stessi topi mannari sono riservati e si nascondono in edifici abbandonati, complessi di caverne, fogne, catacombe e strutture simili al di sotto delle città. I pochi estranei che sanno qualcosa del Signore-Ratto tendono a essere studiosi delle divinità, cacciatori di licantropi oppure membri di sacerdozi che si oppongono direttamente ai suoi seguaci.

Poiché i topi mannari non sono inclini a difendere le proprie dimore e preferiscono trasferirsi altrove quando vengono minacciati, non costruiscono templi. Tendono invece ad adattare al culto una singola stanza o struttura dell'attuale rifugio, decorandola con oggetti raffinati rubati o abbandonati. Non conservano reliquie sacre che desidererebbero mettere in salvo o recuperare, così da poter abbandonare più facilmente la tana se questa viene minacciata.

Quando è possibile realizzano altari con semplici tavoli di legno o pietra, drappeggiati con stoffa giallo spento o avorio. Se non riescono a procurarsi questi colori, utilizzano ciò che è di moda nel più vicino insediamento umano. Come per le altre stanze delle loro tane, si assicurano sempre che la camera del tempio disponga di una via d'uscita posteriore e nascosta, spesso tanto stretta da costringere gli uomini-ratto ad assumere la forma di ratto gigante per fuggire. In genere i sacerdoti non conservano oggetti di valore nel tempio vero e proprio.

I sacerdoti di Squerrik si dispongono in una rigida gerarchia basata sulla forza, sull'intelligenza e sull'esperienza. Essa nasce in parte dall'istinto e in parte da sfide e combattimenti simulati in forma di uomo-ratto, che però provocano ferite soltanto di rado. Non adottano titoli specifici per i diversi ranghi, fatta eccezione per quelli dei novizi, chiamati Spazzini, e dei sacerdoti e sciamani a pieno titolo, detti Malfattori. Il sacerdote di rango più elevato di ogni comunità è chiamato Capomalfattore.

Quando si rivolgono con rispetto a un altro sacerdote, di rango superiore o inferiore, usano il semplice appellativo «fratello» o «sorella». Ci si aspetta che i sacerdoti di rango inferiore plachino i superiori offrendo loro doni; non esiste un valore prestabilito e i doni non devono necessariamente essere preziosi o magici, benché lo siano spesso. I sacerdoti specialisti sono chiamati Murini.

La stragrande maggioranza del clero del Signore dei Ratti è composta da topi mannari e signori dei topi mannari (92%), con un piccolo numero di pipistrelli mannari (4%), *hengeyokai* ratto (2%) e un'infarinatura di altri licantropi (2%) che preferiscono vivere nascosti all'interno o nei pressi degli insediamenti umani. Non esiste alcuno stigma sociale nei confronti delle donne del clero, ma gli uomini (65%) superano comunque le donne (35%).

Chierici (32%), sciamani (30%) e sacerdoti specialisti (24%) sono presenti in proporzioni abbastanza simili; il resto è costituito da chierici/ladri (7%), sacerdoti specialisti/ladri (4%) e ladri (3%).

Dogma

Restate nascosti e prendete ciò che gli altri non vogliono o lasciano incustodito; uccidete soltanto chi non mancherà a nessuno. Celatevi in piena vista. Combattete soltanto quando la vittoria è garantita o quando siete con le spalle al muro. Sfruttate gli spazi che gli umani costruiscono ma nei quali non vogliono vivere. Assicuratevi sempre una via d'uscita. I beni materiali possono essere rubati di nuovo: non difendeteli a costo della vita. Se la vostra tana viene scoperta, fuggite; combattere provocherà soltanto inutili morti nel branco.

Raccogliete oggetti che vi aiutino a difendervi, proteggervi o restare nascosti, ma non esitate ad abbandonarli quando siete in pericolo.

Attività quotidiane

Le attività tipiche dei sacerdoti di Squerrik sono molto simili a quelle di qualsiasi altro topo mannaro. Trascorrono il tempo ampliando le tane, rovistando nei rifiuti del più vicino insediamento umano e dedicandosi al furto. Cercano attivamente di procurarsi qualsiasi oggetto magico utile per camuffarsi o proteggersi e sono più che disposti a rubare o uccidere pur di ottenerlo.

Gli altri topi mannari, così come i sacerdoti di rango inferiore, vengono spesso «incoraggiati» a donare simili oggetti al sacerdozio e ai sacerdoti più anziani. Il culto è in genere considerato una questione individuale, perciò sacerdoti e fedeli laici non si riuniscono a intervalli regolari per celebrare funzioni.

Cerimonie importanti e giorni sacri

Una volta all'anno, alla prima luna nuova dopo l'equinozio d'autunno, i sacerdoti di ogni branco si riuniscono per offrire il sacrificio annuale al Signore-Ratto. Sacrificano l'oggetto magico di protezione o camuffamento più prezioso che possiedono, oppure una grande quantità di tesori se non dispongono di oggetti magici degni.

Non hanno dato un nome alla cerimonia, ma la mancata celebrazione priva i sacerdoti del potere di lanciare incantesimi finché non compiono il sacrificio e, per ogni settimana o sua frazione, espone la tana del branco di licantropi a una probabilità del 25% di essere scoperta.

Centri di culto principali

A causa dell'indole errabonda dei seguaci di Squerrik, vi sono poche opportunità di creare centri di culto duraturi. L'unico tempio noto si trova sotto la città di Calimport ed è associato a numerosi branchi di topi mannari molto grandi, attivi come gilde di ladri. Il tempio non ha nome, ma è guidato dal Capomalfattore Riitak el Muaddhin (topo mannaro maschio LM, S9), che, pur non esercitando il potere in nessuna delle gilde, gode di una certa influenza.

Sono i suoi insegnamenti, insieme a quelli dei predecessori, ad aver guidato i topi mannari e ad averli aiutati a restare nascosti per così tanto tempo.

Ordini affiliati

I topi mannari non sono creature inclini alla guerra e non formano ordini combattenti. Possono creare gilde di ladri o gruppi di banditi legati a Squerrik, ma sono tutte organizzazioni locali e prive di ampia diffusione.

Paramenti sacerdotali

I sacerdoti di Squerrik non hanno abiti cerimoniali prestabiliti, perché indossano sempre vesti raffinate rubate alla più vicina comunità umana o semiumana. Preferiscono tuniche giallo spento o color avorio, ma usano qualsiasi cosa riescano a recuperare o rubare. Evitano i colori vivaci, a meno che non vi siano alternative. Se non riescono a rubare o recuperare delle tuniche, usano anche altri abiti raffinati, come le fasce. Il loro simbolo sacro è un cranio di ratto lucidato.

Abbigliamento da avventura

Quando non celebrano funzioni, i membri del clero di Squerrik non rendono nota la propria posizione. Indossano tutto ciò che consenta loro di integrarsi nelle comunità umane di cui sono predatori, creando spesso camuffamenti diversi per confondersi meglio con gli abitanti e commettere furti. Quando preparano imboscate o entrano in situazioni nelle quali potrebbero trovarsi a combattere, indossano la migliore armatura protettiva che riescono a procurarsi, preferendo armature di cuoio magiche.

Sacerdoti specialisti: Murini

Requisiti	Destrezza 13, Saggezza 9
Requisiti primari	Destrezza, Saggezza
Allineamento	LM
Armi permesse	clava, pugnale, dardo, balestra a mano, coltello, lazo, arco corto, fionda, spada larga, spada lunga, spada corta, bastone
Armature permesse	armatura di cuoio, cuoio imbottito (armatura imbottita), cuoio borchiato o cotta di maglia elfica; nessuno scudo
Sfere maggiori	Basilare, Animale, Charme, Combattimento, Guardia, Necromanzia (inversa), Protezione, Sole (inversa)
Sfere minori	Elementale (Aria), Elementale (Acqua), Guarigione (inversa), Evocazione, Custodia
Oggetti magici permessi	come i chierici, più i dispositivi utilizzabili soltanto dai ladri
Capacità richieste	Camuffarsi
Capacità bonus	Osservazione

- I Murini devono essere topi mannari, signori dei topi mannari oppure *hengeyokai* ratto.
- I Murini possono diventare multiclasse come Murini/ladri.
- I Murini possono scegliere capacità non relative alle armi dal gruppo dei vagabondi senza penalità.
- I Murini comprendono e usano il gergo dei ladri.
- I Murini monoclasse possiedono abilità ladresche limitate, come definito nella sezione «Limited Thieving Skills» dell'«Appendix 1: Demihuman Priests» di *Demihuman Deities*. [Dispongono dei punteggi base delle abilità da ladro indicati nel *Player's Handbook*, compresi gli aggiustamenti dovuti alla Destrezza, alla razza e all'armatura, ma non ricevono punti discrezionali iniziali. Ogni volta che un Murinio sale di livello può distribuire 20 punti fra le abilità ladresche, assegnandone al massimo 15 a una singola abilità. I Murini non possono colpire alle spalle come i

ladri e non acquisiscono mai la capacità dei ladri di usare pergamene magiche.] I Murini/ladri multiclasse non ricevono punti o bonus aggiuntivi alle abilità ladresche dalla classe di Murinio; le loro abilità ladresche dipendono esclusivamente dalla classe di ladro.

- I Murini ricevono un bonus di +1 ai tiri salvezza contro veleno, malattie e paralisi. Ottengono un ulteriore bonus di +1 ogni cinque livelli (+2 al 5°, +3 al 10° e così via).
- I Murini subiscono una penalità di -2 ai tiri salvezza contro attacchi o capacità musicali di qualsiasi tipo, comprese la magia del canto e le capacità dei bardi.
- I Murini possono lanciare *evoca sciame (summon swarm)*, come l'incantesimo da mago di 2° livello, una volta al giorno, ma evocano soltanto ratti.
- Al 3° livello, i Murini possono lanciare *oscurità nel raggio di 4,5 m (darkness, 15' radius)* oppure *scassinare (knock)*, come l'incantesimo da mago di 2° livello, una volta al giorno.
- Al 5° livello, i Murini possono lanciare *ratto gigante (giant rat)*, come l'incantesimo da sacerdote di 4° livello, una volta alla settimana.
- Al 7° livello, i Murini possono lanciare *contagio (contagion)*, come l'incantesimo da mago di 4° livello, una volta alla settimana.
- Al 10° livello, i Murini possono lanciare *muro illusorio (illusionary wall)*, come l'incantesimo da mago di 4° livello, una volta al giorno.
- Al 12° livello, i Murini possono lanciare *protezione dall'argento (protection from silver)*, come l'incantesimo da sacerdote di 1° livello descritto nel *Priest's Spell Compendium, Vol. 2*, una volta alla settimana.
- Al 15° livello, i Murini possono infrangere qualsiasi protezione o custodia magica che protegga specificamente dai licantropi o dalla maledizione della licantropia, come *protezione dai licantropi nel raggio di 3 m (protection from lycanthropes, 10' radius)*, superando un tiro salvezza contro incantesimi con penalità di -2. Non devono essere consapevoli che la magia sia attiva per infrangere la protezione.

Incantesimi di Squerrik

Oltre agli incantesimi elencati di seguito, i sacerdoti del Signore-Ratto possono lanciare gli incantesimi da mago di 2° livello *oscurità nel raggio di 4,5 m (darkness, 15' radius)*, che conoscono come incantesimo da sacerdote di 2° livello, e *maschera olfattiva di Drawmij (Drawmij's scent mask)*, descritto nel *Wizard's Spell Compendium, Vol. I*, che conoscono come incantesimo da sacerdote di 2° livello chiamato *maschera olfattiva di Squerrik (Squerrik's Scent Mask)*. Possono inoltre lanciare l'incantesimo da sacerdote di 2° livello *scavare (burrow)*, descritto in *Demihuman Deities* alla voce di Segojan Earthcaller.

1° livello

Silenziare strumento (*Silence Instrument*)

Sfera	Custodia
Raggio d'azione	110 m
Componenti	V, S, M
Durata	2 round/livello
Tempo di lancio	4
Area d'effetto	1 strumento musicale
Tiro salvezza	speciale

Per mezzo di questo incantesimo, il sacerdote può rendere muto uno strumento musicale. L'effetto impedisce ai bardi di utilizzare molte delle proprie capacità speciali e a molti maghi del canto di lanciare i loro incantesimi. Se lo strumento non è impugnato o trasportato da una creatura, viene influenzato automaticamente. Se invece è impugnato o trasportato, ha diritto a un tiro salvezza contro incantesimi usando il valore del tiro salvezza del proprietario.

Se lo strumento è magico, effettua il tiro salvezza come un mago di 6° livello oppure come un mago del livello dei propri effetti magici, scegliendo il valore più alto. L'effetto dura due round per livello dell'incantatore.

La componente materiale dell'incantesimo è il simbolo sacro del sacerdote.

4° livello

Ratto gigante (*Giant Rat*)

Sfera Animale
Raggio d'azione 18 m
Componenti V, S, M
Durata 2 round/livello
Tempo di lancio 7
Area d'effetto da 1 a 6 ratti
Tiro salvezza nessuno

Con questa variante dell'incantesimo *insetto gigante (giant insect)*, il sacerdote può trasformare uno o più ratti di dimensioni normali in forme più grandi, simili ai ratti giganti descritti nel *Monstrous Manual*. Possono essere alterati soltanto ratti normali e tutti i ratti influenzati devono essere portati alla stessa taglia. Il numero dei ratti e le dimensioni che possono raggiungere dipendono dal livello del sacerdote, come indicato nella tabella.

Livello del sacerdote	Dadi Vita del ratto	DV totali massimi
7-9	3	9
10-12	4	12
13+	6	15

Per esempio, un sacerdote di 8° livello può far crescere tre ratti fino a 3 Dadi Vita, quattro ratti fino a 2 Dadi Vita oppure nove ratti fino a 1 Dado Vita. I ratti con 3 Dadi Vita o più possono trasportare un cavaliere di taglia umana; si consideri che una simile creatura possa portare circa 36 kg per Dado Vita.

Se il lancio viene interrotto per qualsiasi motivo, oppure se i ratti sono già soggetti a un altro effetto magico, compreso questo, essi muoiono e l'incantesimo è rovinato. La forma gigante ha Classe Armatura 7, un attacco e infligge 1d3 danni per Dado Vita.

L'incantesimo funziona soltanto sui ratti comuni, compresi i ratti giganti, che possiedono meno di un Dado Vita. I *vapor rat*, i ratti cranici, gli *osquip* e le altre creature simili a ratti non ne sono influenzati. I ratti giganti creati dall'incantesimo non cercano di nuocere al sacerdote, ma il controllo che questi esercita su di loro è limitato a ordini semplici, come «attacca», «difendi» e «sorveglia». Gli ordini di attaccare una determinata creatura quando compare o di sorvegliare contro un particolare evento sono troppo complessi.

Se non ricevono comandi diversi, i ratti giganti cercano di attaccare chiunque o qualunque cosa si trovi nelle vicinanze.

La componente materiale dell'incantesimo è il simbolo sacro del sacerdote.

Crediti

Monster Mythology Update Project è opera di *AuldDragon*, che ringraziamo per averci concesso il permesso di tradurlo in italiano.
Progetto originale: Monster Mythology Update Project su EN World
Sito dell'autore: AuldDragon's AD&D Blog
Traduzione italiana a cura di dragonslair.it