

I Sognatori – Regole opzionali per i personaggi

Tratto Sognatore Inconsapevole (tratto regionale o di background)

“Il sogno non è rifugio. È presagio.”

Effetto: Hai spesso visioni notturne legate al culto, al sigillo o alle vittime perdute. Una volta per sessione, puoi chiedere al GM di ricevere un **indizio criptico** (in forma di sogno, visione o voce) su un evento imminente, una minaccia o un segreto occultato.

Malus: All'inizio di ogni giornata, effettua un tiro salvezza su Volontà (CD 14) per resistere alla stanchezza mentale. In caso di fallimento, subisci una penalità di –1 alle prove di Percezione e alle abilità basate su Saggezza per 8 ore.

Incubo Ricorrente

I PG che rientrano nel gruppo dei sognatori ricevono ogni notte visioni sempre più disturbanti. Dopo il **terzo sogno importante**, il personaggio può scegliere:

- **Accettare l'incubo:** ottiene un bonus permanente di +2 alle prove di Intuizione e Conoscenze (religioni) legate a culti oscuri e divinità malvagie, ma subisce penalità di –2 ai tiri salvezza contro effetti di paura o orrore (in quanto “già compromesso”).
- **Rifiutare il sogno:** al primo sogno si sveglia con una ferita lieve ma inspiegabile (1d4 danni non letali). Dopo il secondo rifiuto, una notte non si sveglia finché non viene guarito da *cura malattie*, *rimuovi maledizione* o un effetto simile.

Sognatore Risvegliato (*stadio avanzato o premio narrativo*)

Solo uno tra i PG può diventarlo, alla fine dell'avventura o durante una rivelazione mistica.

Effetti:

- Ottiene **Scurovisione 9 metri** (se già la possiede, la estende a 18).
- Una volta al giorno può lanciare **gratuitamente augurio** come capacità magica, senza spendere slot incantesimo (CD basata su Carisma).
- Porta un **segno permanente** (marchio sul volto, occhi scuri come la pece, aura di freddo al tatto) che lo rende riconoscibile da chi serve Zon-Kuthon.