

Constructi et Extra-Planaria



Costruiti e Generalita', Planari (divisione
per piano e magia elementare)

COSTRUITI

Generalita'

I "costruiti" sono mostri non veramente vivi, ma creati dalla magia. La fabbricazione dei costruiti minori è costosa e possono essere colpiti da qualsiasi arma.

Il costo dei costruiti maggiori è ancora più elevato, ma essi possono essere colpiti solo da armi magiche, tra cui i gargoyle, i golem ed i drolem.

Le regole generali che seguono si applicano a tutti i costruiti:

Possono essere creati solo seguendo in modo esatto il necessario procedimento magico, per il quale vi sono libri speciali, volumi, tomi, materiali speciali (che spesso devono essere comprati), alcuni incantesimi e molto tempo.

Il periodo esatto dipende dalle dimensioni e dalla potenza del mostro, ma non è mai inferiore ad una settimana e può essere anche maggiore di un anno.

Le loro ferite non si rimarginano in modo naturale. Occorre curarli con la magia.

Dal momento che non sono veramente vivi, sono immuni ai veleni ed agli effetti mentali (charme, sonno, illusioni ecc.).

Non si riproducono. Non possono quindi esistere, per esempio, dei cuccioli di gargoyle!

Se così decide, il DM può introdurre tesori speciali (per esempio un libro per la creazione di gargoyle). I giocatori troveranno utili tali mostri come guardie particolari dei loro castelli, possedimenti e tesori più preziosi.

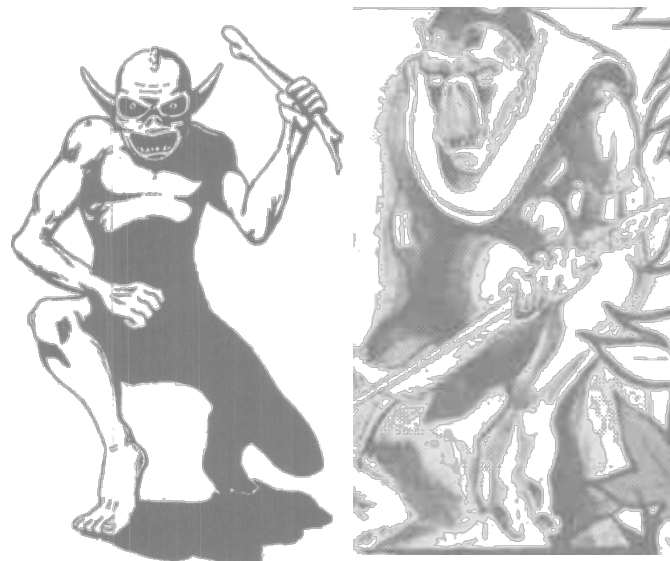
Automi della Valle del Sapere Proibito



CA	4	TS	M4
DV	2 (M)	M	12
MV	27 (9) m	Tes.	nessuno
Att.	2 frustate	In.	1
F	1d6 / 1d6	All.	N
NM	0 (6d6)	PE	20

Sono dei robot animati magicamente. La maggior parte sono di dimensioni umane o leggermente più grandi con spaziose piattaforme per trasportare i pigri Elfi del Sapere Proibito. Non funzionano al di fuori della Valle del Sapere Proibito.

Crepuscolare



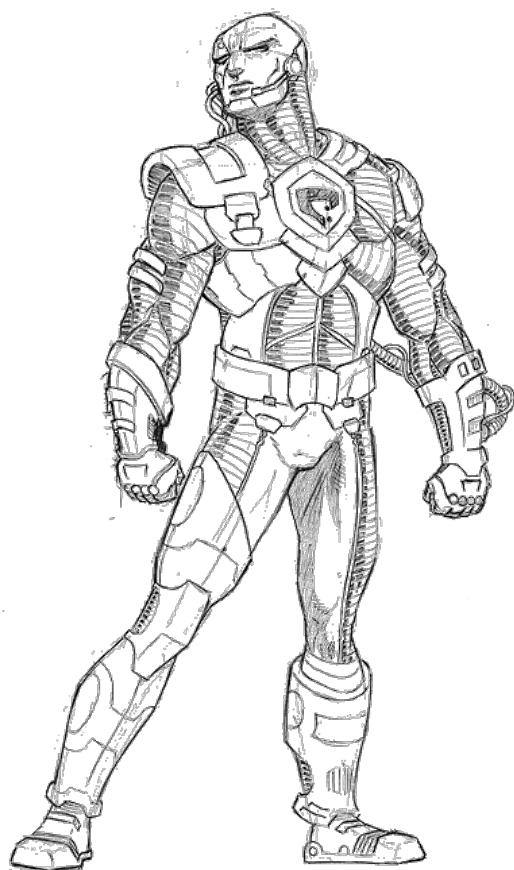
	Bruto	Gigante	Normale
CA	7	7	7
DV	4** (M)	8** (L)	2** (S)
MV	27 (9) m	27 (9) m	27 (9) m
Att.	1 arma + speciale	1 arma + speciale	1 arma + speciale
F	1d8+2	2d8	2d4
NM	0 (1d6)	0 (1d6)	0 (1d6)
TS	G2	G8	G2
M	9	9	9
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	4	4	4
All.	C	C	C
PE	175	1750	30

I crepuscolari sono costruiti simili a goblin creati da un Immortale della Sfera dell'Entropia. Ve ne sono di tre taglie (2 DV il normale, 4DV il bruto e 8 DV il gigante). Possono essere danneggiati solo dalla magia o armi magiche e sono immuni agli incantesimi di livello 1° e 2°. Come i golem sono immuni allo charme, blocco e sonno oltre a tutti gli attacchi basati sul freddo e gas.

Una volta al giorno possono usare il loro attacco "raggio di oscurità" contro un nemico. Fallire il tiro salvezza contro il raggio della morte rende soggetta la vittima ad un incantesimo di metamorfosi. per stabilire il tipo di creatura in cui si trasforma si utilizzi lo stesso schemam dell'incantesimo reincarnazione del 6° livello.

Si tiri due volte 1d6; il primo per determinare l'allineamento (1-3 legale, 4-5 neutrale, 6 caotico), il secondo il mostro specifico. personaggi che lanciano o incantesimi diventano wicca e sciamani. Quando distrutti scompaiono con un suono esplosivo.

Cyborg



CA	0/-1	TS	G10/16
DV	20/22 (M)	M	12
MV	72 (24) m	Tes.	speciale
Att.	1 pugno o arma	In.	9
F	3d10 o arma	All.	N
NM	1d4 (1d4)	PE	2000/2750

I cyborg sono macchine aliene costruite per svolgere compiti difficili (spesso suicidi) che possono essere portati a compimento da uomini. Sono eccezionalmente alti e sembrano maschi umani ben piazzati, indistinguibili da quest'ultimi. La loro carne cresce a partire di uno scheletro di cromo in grandi incubatrici. E se tutti i loro organi, ad eccezione di alcuni organi di senso, sono formati in laboratorio da cloni cellulari la maggior parte ha un potenziamento elettronico o un computer (un piccolo stimolatore che viene usato per far pulsare il cuore sotto sforzo, per esempio).

Un insieme di chip nel cervello riceve programmi trasmessi al cyborg attraverso opportuni strumenti di comunicazione. Grazie a caratteristiche speciali dell'hardware i cyborg accetteranno persino un programma di autodistruzione che blocca il loro cuore. Tutti i programmi sono inviati con un codice speciale. Come gli alieni che li hanno realizzati hanno un impianto nel mastoide che permette loro di usare la rete di comunicazione quando desiderano.

Hanno l'infravisione fino a 18 m e possono respirare sott'acqua. Possono essere feriti solo dalla magia o armi magiche ma sono immuni al sonno, charme e blocco. Inoltre i cyborg sperimentali di Classe IV hanno alcune caratteristiche speciali. Primo: usano la CA, DV e tiri salvezza indicato tra parentesi (tutti gli altri cyborg utilizzano quello fuori parentesi invece). Secondo: il raggio ed acuità della loro

vista, odorato ed udito è il quadruplo di quello di un uomo normale. Di conseguenza non possono essere sorpresi.

I programmi dei cyborg normalmente evitano che possano danneggiare umani ed umanoidi (compresi gli alieni). Comunque esistono programmi illegali che aggirano le restrizioni di sicurezza insiti nei cyborg nelle fabbriche. Usandoli è possibile modificare un cyborg esistente per farlo diventare un terminatore, una fenomenale macchina assassina temuta in tutta la galassia. Di solito hanno 1d4 oggetti alieni con loro.

Drolem



CA	-3	TS	G10
DV	20***** (L)	M	12
MV	36 (12) m; 72 (24) m volo	Tes.	speciale
Att.	2 artigli / 1 morso	In.	3
F	2d6 / 2d6 / 1d20+10	All.	N
NM	1 (1)	PE	11375

Il drolem è una specie di golem dalle sembianze di drago. Non è vivo, ma è un prodotto magico di un mago un chierico di alto livello. Per costruirlo è necessario un libro speciale e materiali rarissimi. È quindi un mostro estremamente raro, costruito ed usato solo per fare la guardia a zone o oggetti veramente speciali. Una volta finito, può avere le stesse sembianze di un drago o addirittura di uno scheletro di drago.

Non è un mostro intelligente ed obbedisce alla lettera alle istruzioni che ha ricevuto. Può vedere le cose invisibili fino a 18 m di distanza ed è immune allo charme, al sonno, al blocco, a tutti gli incantesimi che colpiscono la mente, al fuoco, al freddo e ad ogni genere di gas. È inoltre immune agli incantesimi inferiori al 4° livello, alle armi normali e d'argento ed alle armi magiche con bonus inferiore a + 3. Gli arti del drolem infliggono 2d6 punti ferita ciascuno e le sue enormi fauci da 1d20+ 10. Può inoltre far uso del soffio 3 volte al giorno emettendo una piccola nube velenosa (6x6x6 m). Chi viene a trovarsi dentro la nube deve effettuare un Tiro-Salvezza contro il soffio del drago. Se il tiro è sfavorevole la vittima muore.

Gargantua



	Gargoyle	Troll	Pesce Carpa	Verme-iena
CA	5	4	4	3
DV	32* (L)	51* (L)	15* (L)	25* (L)
MV	54 (18) m; 90 (30) m volo	72 (24) m	27 (9) m	72 (24) m
Att.	4	3	1 coda / 1 morso o soffio	8
F	4d3 / 4d3 / 4d6 / 4d4	4d6 / 4d6 / 4d10	2d10 / 3d6 o sotto	1d4+1 (x8) + paralisi
NM	1 (1)	1 (1)	0 (1)	1 (1)
TS	G32	G36	G7	G13
M	11	11	11	11
Tes.	Cx4	Dx4	A	Bx4
In.	5	6	2	0
All.	C	C	N	N
PE	10000	29000	2300	6500

I gargantua sono mostri rarissimi, creati dalle ricerche del mago pazzo Gargantua e sono dei derivati di dimensioni enormi di altre specie. Tra i mostri di cui si ha notizia dell'esistenza in tale forma, ci sono varie specie di insetti (formica, ape, coleottero, millepiedi, tafano predatore, scorpione, ecc), verme iena, galloserpente, gargoyle, idra, uomo lucertola, minotauro, orco e troll. Ne abbiamo riportati solo 3 esempi. A causa delle enormi dimensioni, i gargantua fanno un baccano incredibile quando si muovono e non possono cogliere nessuno di sorpresa, subiscono inoltre una penalità di -4, quando attaccano esseri di dimensioni umane o più piccoli.

Per ogni mostro gargantua, si possono calcolare le statistiche nel seguente modo:

Altezza: doppio del normale.

Dadi-vita: 8 volte il normale, contando i bonus come dadi-vita in più.

Velocità di movimento: il doppio del normale.

Ferite: 4 volte quelle normali. .

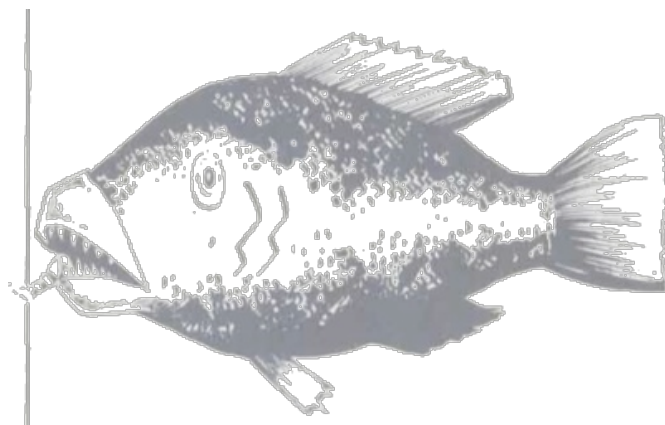
N° dei mostri 1 (tranne che in prossimità della Torre di Gargantua).

Tiro-Salvezza: guerriero di pari livello; 1/2 del livello se si tratta di un mostro non intelligente.

Morale: 11

Tipo di tesori: 4 volte il normale con percentuale doppia.

Restano invariati la classe dell'armatura, l'allineamento, il tipo ed il numero di attacchi e le abilità normali e magiche, eccettuata la rigenerazione (che avviene a velocità 4 volte maggiore). Possono, inoltre, esserci altri cambiamenti logici, per esempio i tentacoli del verme iena gargantua possono essere talmente grandi da infliggere danni. Consigliamo di non utilizzare come mostri gargantua quelli dotati di abilità speciali (incantesimi, armi tipo soffio). Le armi tipo soffio, per esempio, sarebbero maggiorate sia come dimensioni che come danni: un effetto troppo letale.



Gargantua, Pesce Carpa: Il gargantua carpa è un pesce gigante. È lungo 15 metri con una grande coda e una bocca gonfia e piena di molti denti affilati. Si aggira per i fondali dell'oceano in cerca del suo cibo. Di frequente divora il contenuto delle navi affondate. Il tesoro si trova nel suo intestino.

Su un tiro per colpire di 20 ingoia gli avversari di dimensioni medie o meno. Ogni round passato nel suo stomaco i succhi gastrici infliggono 2d6 punti-ferita da acido. Ogni round è in grado di colpire con la sua coda e con il suo morso oppure può usare il soffio del drago (25%). Il soffio è un getto d'acqua largo 9 metri e lungo 18 che stordisce gli avversari scagliandoli a 30 metri di distanza. Alla vittima è permesso un tiro-salvezza contro Soffio del Drago. Il getto non fa danno, ma l'atterraggio sì.

Gargoyle

CA	5	TS	G8
DV	4** (L)	M	11
MV	27 (9) m; 45 (15) m volo	Tes.	C
Att.	2 artigli / 1 morso / 1 corno	In.	5
F	1d3 / 1d3 / 1d6 / 1d4	All.	C
NM	1d6 (2d4)	PE	175

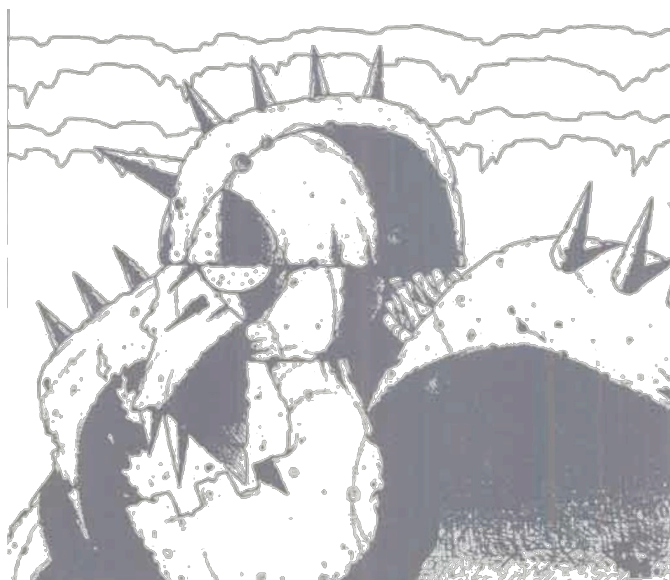
I gargoyle sono mostri magici e possono essere colpiti solo dalla magia o con armi magiche. Essi somigliano a



bestie comuni con artigli, zanne e corna. Il loro aspetto è orrendo e ricorda le raffigurazioni scolpite sulle mura delle chiese medievali.

La loro pelle sembra avere il colore della pietra, tanto che spesso vengono scambiati per statue. I gargoyle sono molto astuti e almeno semi-intelligenti. Essi attaccheranno quasi tutti quelli che si avvicinano loro. Non vengono colpiti dagli incantesimi del sonno e dello charme.

GARGOYLE DI FERRO



CA	-1	NM	1d2 (1)
DV	16***** (L)	TS	G8
MV	9 (3) m; 27 (9) m volo	M	12
Att.	2 artigli / 1 morso / 1 corno / 1 coda + speciale	Tes.	nessuno
F	1d8 / 1d8 / 2d8 / 1d12 / 1d10 + speciale	In.	5
		All.	N
		PE	7350

Un gargoyle di ferro è un costruito maggiore creato da un utente di magia di livello elevato. La sua creazione richiede materiale dai piani del fuoco e della terra e di conseguenza è difficile e costoso realizzarli, rendendoli quindi molto rari.

Questi mostri obbediscono alle istruzioni del loro padrone in modo preciso. Di solito sono impiegati in coppie per sorvegliare oggetti speciali o aree, ma talvolta possono essere incontrati in aree selvagge (qui se ne incontra solo uno, invece).

Questo costruito è in grado di vedere l'invisibile entro 18 m. È immune allo charme, sonno e blocco e tutti gli altri

incantesimi che colpiscono la mente, oltre ad essere indifferenti agli attacchi basati sui gas. Non possono essere danneggiati solo da incantesimi inferiori o uguali al 3° livello, dalle armi normali, d'argento o magiche con un bonus inferiore a +2. Comunque gli attacchi basati sul freddo infliggono al gargoyle di ferro un danno doppio.

Ogni 3 round può soffiare un soffio di forma conica (lungo 9 m per 3 m di larghezza) che infligge 3d10 danni (dimezzati da un tiro salvezza contro il soffio).

Benchè capaci di volare, i gargoyle di ferro non combattono mentre sono in aria. Quando possibile, un gargoyle di ferro prova a schiacciare il nemico atterrando sopra. Si applicano le regole per un attacco ("travolgere")

GOLEM

	Ambra	Argento	Bronzo	Fango
CA	6	0	0	9
DV	10* (M)	12** (M)	20* (L)	8* (M)
MV	54 (18) m	90 (30) m	54 (24) m	27 (9) m
Att.	2 artigli / 1 morso	2 pugni + 2 pugni	1 pugno + speciale	1 stretta
F	2d6 / 2d6 / 2d10	1d8 / 1d8 + 1d8 / 1d8	3d10 + speciale	2d6 + speciale
NM	1 (1)	1d3 (1d3)	1 (1)	1 (1)
TS	G5	G6	G10	G8
M	12	12	12	12
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno
In.	4	4	4	4
All.	N	N	N	N
PE	1750	3875	5975	1200

I golem sono potentissimi mostri incantati, creati ed animati da un mago o da un chierico di alto livello. Possono essere costruiti praticamente con qualsiasi materiale, ma quelli sopra indicati sono i più comuni. Il DM è naturalmente libero di crearne altri, con qualunque potere speciale desideri assegnare loro. I golem possono essere danneggiati solo dalla magia o da armi magiche. Sono anche immuni agli incantesimi del sonno, dello charme e della paralisi, e non subiscono alcuna influenza dai gas (dal momento che non respirano). La creazione dei golem è molto costosa e richiede molto tempo.



Golem d'ambra: Hanno l'aspetto di felini giganteschi di solito tigri o leoni. Sono in grado di rintracciare una pista in

modo infallibile e possono scoprire esseri invisibili fino ad una distanza di 18m.

Golem di Argento: Un golem d'argento è composto di un corpo esteriore di argento riempito con mercurio per garantirgli una impressionante velocità. La pelle d'argento di questo alto e snello umanoide ha una tale flessibilità da apparire quasi di natura liquida. Il costruito, di solito, ha due occhi di mercurio che costituiscono l'unico tratto fisionomico. Un golem d'argento è il più veloce di tutti i costruiti conosciuti. La velocità impressionante gli permette di attaccare due volte con ogni pugno (per un totale di quattro) per round.

Questi costruiti subiscono danni solo dalla armi magiche. Come gli altri golem, sono immuni ai veleni e agli attacchi che influenzano la mente. Gli attacchi basati sul fuoco

magico provoca la crescita della creatura di 1 Dado-vita per livello dell'incantesimo usato contro di lui, e gli attacchi basati sul freddo magico ne provocano invece la diminuzione in modo analogo. Sono anche immuni a tutti gli altri effetti di incantesimi di rallentamento.

I resti di un golem d'argento sconfitto hanno un grande valore. L'argento del corpo pesa 50 kg e il valore è di 1.000 monete d'oro.

Golem di bronzo: Questa creatura somiglia in qualche modo ad un gigante del fuoco. Ha la pelle bronzea ed il suo sangue è fuoco liquido. Ogni essere colpito dal golem di bronzo subisce 1d10 punti ferita in più a causa dell'enorme calore all'interno del mostro (a meno che la creatura, colpita non sia immune al fuoco). Chiunque danneggi un golem di bronzo con un'arma da taglio deve effettuare con successo un tiro salvezza contro il raggio della morte, altrimenti subisce 2d6 punti ferita causati dal sangue infuocato che sprizza fuori dalla ferita. I golem di bronzo non possono essere danneggiati dagli attacchi di fuoco.

Golem di fango: Il golem di fango è un mostro umanoide, creato dal fango con la magia. Può nuotare o camminare sul fango o sulle sabbie mobili, senza sprofondare, inoltre è in grado di restare immerso nel fango senza annegare, risalendo in superficie quando vuole. I golem di fango abbracciano le loro vittime con entrambe le braccia e tentano di soffocarle nel loro stesso corpo. Se un golem di fango colpisce, infligge automaticamente in ogni round successivo, 2d6 punti ferita per il soffocamento. Come gli altri golem, può essere colpito solo da armi magiche.

	Legno	Roccia	Bronzo	Ossa
CA	8	-2	3	2
DV	2+2 (S)	16*** (L)	6* (L)	6* (M)
MV	36 (12) m	18 (6) m	36 (12) m	36 (12) m
Att.	1 pugno	2 pugni	1 arma o 1	4 armi
F	1d8	2d10 / 2d10	pugno arma o 2d4	arma
NM	1 (1)	1d2 (1d2)	1 (1)	1 (1)
TS	G1	G8	G3	G4
M	12	12	12	12
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno
In.	4	4	4	4
All.	N	N	N	N
PE	35	5150	500	500



Golem di legno: Questi mostri sono delle rudimentali figure umanoidi alte circa 1m .. Si muovono lentamente, impacciati, con una penalità di -1 ai loro tiri per l'iniziativa. Bruciano facilmente e tutti gli attacchi di fuoco godono (nei loro confronti) di un bonus di 1 punto ferita per ogni tiro di dado. Sono, però, immuni a tutti gli attacchi di freddo ed alle armi da lancio, compresi gli incantesimi come dardo incantato.



Golem di Roccia: Finché inattivi, questi golem sembrano una formazione di roccia irregolare. I golem di roccia con la forma di grandi statue umane intagliate con estrema abilità, possono essere scambiate per colonne o cariatidi, una forma diversa di costruito.

Combattimento: Nonostante la loro andatura lenta, i golem di roccia sono avversari temibili. Ognuno dei suoi pugni infligge 2d10 punti-ferita.

Solo le armi magiche sono in grado di danneggiare un golem di roccia. Qualsiasi arma normale che colpisca la creatura si rompe automaticamente: le spade si spezzano, e le asce si frantumano, ecc. Persino per le armi magiche +1 si deve tirare 1d20: se il risultato è 10 o meno si spezzano. Quelle +2 se il risultato è inferiore uguale a 5 e quelle +3 solo se il risultato è 1.

Come gli altri golem, i golem di roccia sono immuni ai veleni e agli attacchi che influenzano la mente. Non sono danneggiati dal fuoco, dall'elettricità e dal freddo, ma subiscono i danni provocati da incantesimi con altri effetti.

Golem d'ossidiana: I golem di ossidiana hanno l'aspetto di umanoidi spigolosi intagliati nell'omonimo vetro nero. Sono poco intelligenti, ma possono parlare e sono controllabili con semplici comandi, parole d'ordine o filastrocche. In combattimento, se i loro punti ferita vengono ridotti a "0" crollano a terra in una serle di frammenti senza

valore. Come gli altri golem, sono immuni a tutte le specie di gas ed agli incantesimi sonno, charme e blocco.



Golem d'osso: Sono creature alte 2m costituite di ossa umane riunite insieme in una forma vagamente umanoide. Le loro quattro braccia possono essere attaccate praticamente ovunque sui loro corpo ed ogni braccio può adoperare un'arma. Il golem d'ossa può quindi adoperare 4 armi ad una mano (o due armi a due mani) ed è in grado di attaccare anche due nemici per volta. I golem d'ossa sono immuni agli attacchi basati sul fuoco, sul freddo o sull'elettricità.

Guardiano (Cavallo & Guerriero)

	Guerriero	Cavallo
CA	4	4
DV	5** (M)	5** (L)
MV	27 (9) m	45 (15) m
Att.	1 arma	1 morso / 2 zoccoli
F	1d12	1d4 / 1d6 / 1d6
NM	3d10 (0)	1d10 (0)
TS	G5	G5
M	12	12
Tes.	sotto	nessuno
In.	4	2
All.	sotto	sotto
PE	425	425

Il guerriero guardiano e il cavallo sono costruiti di ceramica creati per servire come protezione e guardie del corpo. Solo coloro che hanno scoperto la corretta formula magica possono animare queste creature. I guardiani sono spesso di colore rosso scuro. Il loro equipaggiamento e bardatura riflette quasi sempre quello di un'era antica. Le loro facce e occhi di ceramica sembrano curiosamente espressive, e le figure non ostentano un intricato intaglio o un bel lavoro di scultura. Ogni volta che tali guardiani si muovono su un



pavimento di pietra, sia il guerriero che il cavallo emettono un misterioso e cavernoso scalpito.

Solo pochi conoscono la formula per animarli; qualcuno potrebbe trovarla descritta in una pergamena o su una serie di tavolette di giada del valore di 1000 monete d'oro. L'animazione delle statue culmina con lo spargimento di un liquido addosso alla statua. Il tipo di liquido usato determina l'allineamento della creatura animata: acqua salata per legale neutrale, acqua pura per neutrale e acido per caotico neutrale.

Se un guerriero guardiano (o cavallo) ha lo stesso allineamento del suo animatore (per esempio, un guardiano legale con un animatore legale), esso segue diligentemente qualsiasi istruzione gli venga data. Se gli allineamenti differiscono di un valore (in altre parole, caotico/ neutrale o legale/neutrale), il guardiano ignora le istruzioni, e se gli allineamenti sono opposti (legale/caotico), il guardiano attacca l'animatore con violenza appena la sua creazione è completata.

I guardiani sono immuni agli attacchi basati sul fuoco, sebbene tali attacchi fanno in modo che emettano un terrificante bagliore rosso scuro per un turno. Sono anche immuni all'acido, agli attacchi che influenzano la mente come sonno o amicizia, e—dato che non hanno degli occhi veri e propri—agli incantesimi che influenzano la vista (luce, buio, ecc.). Gli attacchi portati con armi da taglio e da punta infliggono solo 1 punto-ferita (più il

bonus magico), sebbene l'attaccante sia convinto di infliggere danni. In battaglia, il guerriero guardiano attacca con la sua arma di ceramica, normalmente uno spadone. Comunque, indifferentemente dall'arma impugnata dal costruito, infligge sempre 1d12 punti-ferita per ogni colpo andato a segno.

I cavalli guardiano hanno le stesse immunità dei guerrieri guardiano e si animano con lo stesso processo. In battaglia, i destrieri utilizzano i loro potenti zoccoli di ceramica (1d6/1d6 punti-ferita) e il loro morso (1d4 punti-ferita).

Di solito il numero di questi destrieri, che servono da montature per i guerrieri guardiano, equivale a quello dei guerrieri trovati nello stesso luogo. Un animatore con il corretto allineamento può comandare ai cavalli di permettere ad altri di salirci (compreso l'animatore).

Il 10% dei guardiani (guerrieri e montatura) hanno delle gemme al posto degli occhi. Alcuni gioielli, normalmente rubini, hanno un valore variabile dalle 100 alle 600 monete d'oro (1d6 x 100) ognuna.

GUERRIERO ALATO



CA	5	TS	G2
DV	2* (M)	M	11
MV	18 (6) m; 54 (18) m volo	Tes.	nessuno
Att.	2 ali	In.	3
F	1d6 / 1d6	All.	L
NM	1d6 (1d6)	PE	25

Un guerriero alato è una forma modificata di statua animata di cristallo che può volare grazie ad un incantesimo permanente di volo lanciategli dal mago di alto che lo ha creato. L'abilità di volare gli consente di proteggere estese zone.

Benché il corpo sia di cristallo le sue ali di solito sono costituite da un lucido metallo argenteo. Queste sono attaccate lungo le braccia dalle ascelle ai polsi e si estendono verso le parti inferiori del suo corpo fino alla vita così che debba volare con le sue braccia distese. Le ali di questo costruito sono spesso intagliate e decorate onde apparire come quelle di un vero uccello.

Un guerriero alato deve atterrare per combattere. Non può combattere sospeso in aria perchè le sue armi sono rappresentate dai taglienti bordi delle sue ali di metallo. Un guerriero alato di solito fa oscillare le sue braccia mentre tiene le mani rovesciate determinando potenti colpi in grado di aprire squarci. Può attaccare con tutte e due le ali nello stesso round. Non porta mai armi di alcun genere: usa solo le ali.

La creatura non è intelligente ma può eseguire semplici istruzioni del suo creatore. Continuerà a seguirle fino a che non ne riceve altre. Quelle più comunemente date riguardano il pattugliamento di ampie zone. Di solito gli si ordina di attaccare tutte le creature di un tipo specifico che entrano in una certa area. Talvolta potrebbero far passare solo coloro che conoscono una certa parola d'ordine. In questo caso il mostro saprà parlare.

GUERRIERO D'ARGENTO

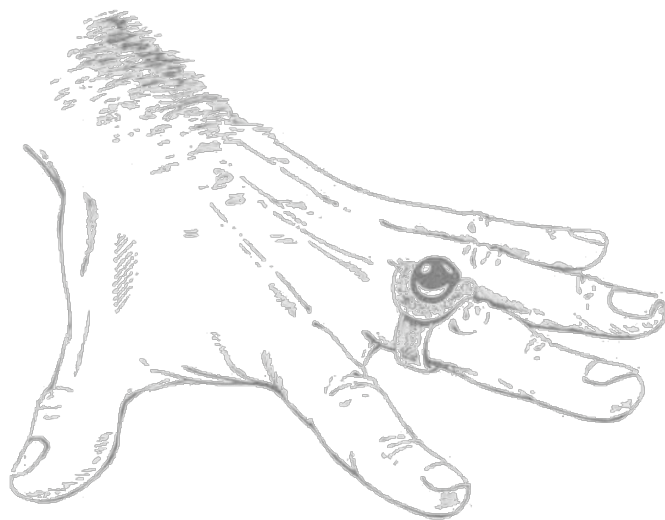
CA	2 (-2)	TS	G7
DV	7* (M)	M	12
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	1 <i>spada normale</i> +1	In.	9
F	1d8+1	All.	N
NM	0 (1d6)	PE	850



I guerrieri d'argento esistono solo nelle Isole Scintillanti delle faedornae. Sono i guardiani delle isole e combattono fino alla morte per difenderle. Indossano sempre una armatura di piastre d'argento ed hanno spade normali d'argento +1. Sembrano simili ad elfi avendone le stesse dimensioni e portando armature di fattura elfica.

In combattimento possono divenire invisibili potendo mantenere tale stato anche se attaccano. A meno che non siano individuati magicamente ottengono sempre l'iniziativa nel primo round di combattimento. Nei round seguenti l'iniziativa è determinata normalmente. I tiri per colpire contro di loro quando sono invisibili hanno una penalità di -4. Un guerriero d'argento sconfitto si dissolverà come le sue armi ed armatura.

HUPTZEEN



CA	3	TS	M3-7
DV	3**..7*** (S)	M	12
MV	9 (3) m volo	Tes.	sotto
Att.	1 incantesimo	In.	11
F	incantesimo	All.	N
NM	0 (1d3)	PE	65-650

Ad essere precisi, un huptzeen è un costruito minore animato grazie ad una combinazione di rituali arcani e dalla

cooperazione con un abitante dei Piani Esterni. Comunque, a differenza degli altri costruiti non hanno arti e non hanno alcuna somiglianza ad una creatura vivente. Infatti hanno la forma di oggetti d'ornamento, gioielli o altri sfarzosi oggetti.

L'unico loro modo di muoversi è tramite un volo lento sfruttato raramente dal momento che gli huptzeen sono spesso di guardia in luoghi importanti. Dovunque sia lasciato la sua forma lo farà sempre sembrare innocuo (un gioiello di grosse dimensioni in un tesoro, una incensiera in un tempio, un leggio decorato in un negozio di oggetti magici).

Talvolta gli huptzeen sono utilizzati come guardie del corpo di persone che li indossano (ad es. una cintura lavorata, un grande amuleto) o li trasportano (ad es. un bastone ornato). Sono abbastanza intelligenti da richiedere solo istruzioni generali dai loro creatori. Possono ascoltare suoni, capire la lingua comune, rispondere in modo intelligente al volgere delle circostanze e pianificare con ragionevolezza gli attacchi. Un huptzeen può attaccare solo tramite gli incantesimi. Ogni giorno può lanciare tanti incantesimi quanti quelli di un mago di livello equivalente a quello dei DV (non può averne di più del livello del suo creatore). La serie di incantesimi disponibili è fissa quando il costruito viene creato e non può essere cambiata. Naturalmente non possono essere lanciati incantesimi che il creatore non conosca.

Gli huptzeen sono immuni agli incantesimi che influenzano la mente e le armi non magiche infliggono solo la metà del danno. Quando i suoi punti ferita scendono a 0 (o meno) esplode causando 1d6 danni più 2 punti per ogni incantesimo non utilizzato a tutti coloro che sono entro 3 metri (danni dimezzabili con un Tiro Salvezza contro il Soffio del Drago).

Juggernauta

	Legno	Pietra
CA	8	0
DV	25** (L)	30** (L)
MV	36 (12) m	27 (9) m
Att.	1 schiacciamento	1 schiacciamento
F	8d10	10d10
NM	0 (1)	0 (1)
TS	speciale	speciale
M	12	12
Tes.	G	M + N
In.	3	3
All.	N	N
PE	7500	11250

Gli juggernauti sono enormi macchine magiche. Hanno l'aspetto di case, piramidi o statue montate su grossi cilindri. Sono animate magicamente e hanno sempre a coscienza di ciò che li circonda, permettendogli di cacciare e uccidere. Sono fatti di legno o pietra. Gli juggernauti sono molto manovrabili. Possono fermarsi, tornare indietro o girarsi in un round, permettendogli di attaccare creature di fronte, dietro o ai lati nello stesso round.

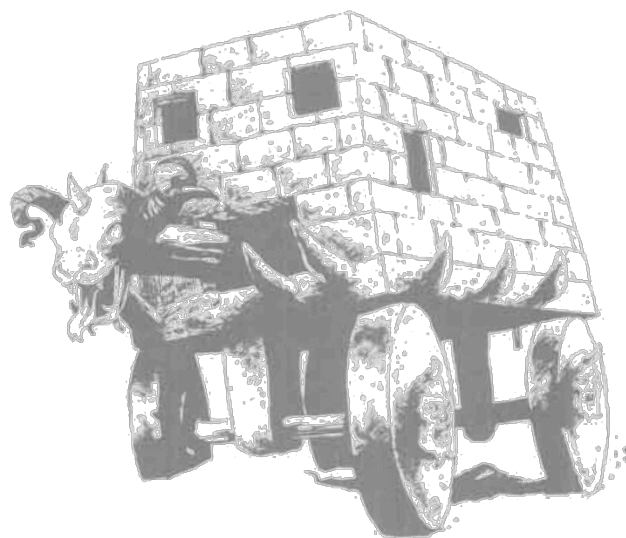
Attaccano rollando sopra la vittima con i loro enormi cilindri. Questi cilindri sono larghi 9 metri permettendo al juggernauta di attaccare più di una bersaglio in una data direzione. Se c'è un solo bersaglio in una data direzione, l'attacco si effettua normalmente. Se ci sono due o più bersagli, ad ogni bersaglio è permesso un tiro-salvezza contro

Soffio del Drago. I bersagli che superano il tiro-salvezza vuol dire che sono riusciti a

sfuggire alla traiettoria del juggernauta. Coloro che lo falliscono sono colpiti dal juggernauta se il tiro per colpire è valido contro quel bersaglio. Si esegue un tiro per colpire per ogni bersaglio.

Tutti gli juggernauti hanno le stesse immunità: tutti i proiettili non magici, sonno, charmee incantesimi che bloccano il veleno. Gli juggernauti trasportano il proprio tesoro al loro interno. Il tesoro può essere trovato solo dopo che la creatura viene uccisa.

Juggernauta di Legno: Questo tipo di juggernauta normalmente appare come un grosso edificio di legno montato su ruote. E' alto tra i 6 e i 9 metri. Il suo tiro-salvezza contro tutto ciò che non è fuoco magico è 5. Un juggernauta di legno non riceve tiri-salvezza contro gli attacchi basati sul fuoco magico.



Juggernauta di Pietra: Questo tipo di juggernauta normalmente appare come una piccola piramide o un'enorme statua montate su ruote. E' alto tra i 12 e i 15 metri. I juggernauti di pietra sono immuni a tutte le armi non magiche, e possono essere danneggiati solo dalle armi magiche, dagli incantesimi o da effetti simili ad incantesimi.

Il tiro-salvezza contro ogni cosa è di 4. I juggernauti di pietra possono frantumare piccole costruzioni, perfino se fatte di pietra.

Magen

	Hypnos	Demos	Caldro	Galvan
CA	7	7 o armatura	5	3
DV	2* (M)	3+2 (M)	4* (M)	5* (M)
MV	36 (12) m	36 (12) m	36 (12) m	36 (12) m
Att.	speciale	1 arma	speciale	1 arma o fulmine
F	charme	1d8 o arma	1d10	arma o 3d6
NM	1 (0)	2d6 (0)	1d4 (0)	1d3 (0)
TS	M2	G4	G4	G5
M	12	12	12	12
Tes.	U	C	V	C
In.	9	9	9	9
All.	N	N	N	N
PE	25	50	125	300



I magen (o "gens magica") sono esseri creati da maghi di alto livello con complessi artifici magici e formule alchemiche precise. Seguono gli ordini dei loro creatori fino alla morte. Sebbene ricordino per le loro sembianze gli uomini, in realtà non sono

esseri viventi. Esistono solamente in virtù della magia e non hanno bisogno di aria, acqua, cibo e sonno. Non hanno età. Quando vengono uccisi il loro corpo si dissolve in un'esplosione di fuoco e fumo. Qui di seguito vengono descritti quattro tipi di base di magen, per quanto il DM possa anche inventarsene degli altri. Non vi sono tra i vari tipi apparenti diversità, che si riveleranno solo nel momento in cui useranno i loro poteri speciali.

Hypnos: sono telepatici e dotati di un incantesimo per manente di charme persona. Possono tentare di attaccare con lo charme una vittima per round. Se la vittima non effettua con successo un Tiro Salvezza contro gli Incantesimi, obbedirà agli ordini telepatici dell'hypnos. La vittima non eseguirà ordini suicidi. Una volta che una vittima si salva, sarà immune al potere di charme del magen.

Demos: non hanno poteri speciali e combattono con armi. Se indossano armature avranno la classe armatura relativa, altrimenti la loro CA è 7.

Caldron: hanno la particolare capacità di allungare le braccia e le gambe fino a 6 metri di lunghezza. Essi tentano di avvolgere con le loro membra le vittime e se ci riescono secernono un acido che infligge 1d10 danni. La vittima continuerà a subire danni ogni round a meno che non si liberi (prova di Forza con malus di -2) o il magen venga distrutta.

Galvan: hanno la capacità di immagazzinare energia elettrica statica che liberano come una scarica fulminea infliggendo 3d6 danni. Il fulmine magico forma una linea lunga 18 m e larga 1,5 m. Se la vittima effettua con successo un Tiro Salvezza contro il Soffio del Drago ridurrà di metà i danni. Possono essere lanciati solo tre fulmini al giorno ma sono in grado di utilizzare anche armi.

La procedura per creare un magen varia a seconda del tipo che si intende realizzare dato che le particolari proprietà di alcuni maghen richiedono un lavoro differente e peculiare da parte del mago. In generale, per creare anche uno o due

magen occorrerà parecchio tempo e denaro (per gli ingredienti magici e/o costosi). Durante la preparazione occorrerà usare incantesimi di alto livello, pergamene ed un incantesimo di desiderio. Nonostante ciò, c'è sempre la possibilità che la creazione fallisca, qualche volta con tremende e pericolose conseguenze.

Manichino



CA	6	TS	M1
DV	1/2* (S)	M	6
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	nessuno	In.	9
F	speciale	All.	N
NM	variabile	PE	30

Il manichino, o manikin o mandragora, è una pianta assai rara nella sua forma originale. La radice, della lunghezza di circa 25 cm, ha una forma umanoide, con poche foglie che crescono nella parte superiore. Se sradicata, sanguina e urla in modo straziante. Per riuscire a sradicarla bisogna riuscire ad effettuare un tiro salvezza contro gli incantesimi, o si morirà in agonia udendo le urla della pianta. Di solito, per estirpare le mandragore le si legano a un cane; il cane muore quando estrae la pianta dal terreno, ma a questo punto la si può raccogliere senza pericolo. Non è possibile trovare più di una mandragora in un raggio di 40 chilometri e per trovarla è necessario superare il controllo dell'intelligenza (la pianta impiega dieci anni a crescere fino a raggiungere le dimensioni in cui è utilizzabile). Le colline di Glantri sono un terreno favorevole per la mandragora.

La radice può essere trattata da un alchimista esperto

nell'uso della mandragora per produrre vari composti di effetto soporifero, narcotico, anestetico, allucinogeno, afrodisiaco o medicamentoso. Da ogni radice può essere prodotto un solo composto, la determinazione del cui effetto è lasciata al DM. La radice è inoltre una delle componenti principali per porzioni dell' invulnerabilità, dell' eroismo, ritrovamento di tesori, controllo delle piante e per vari filtri d'amore.

I maghi che conoscono la scienza della mandragora possono creare un manikin servendosi di una radice. A questo scopo va utilizzato un incantesimo creazione di mostri normali permanente.

Un manikin è un umanoide dell'altezza di 25 centimetri dalla pelle gommosa di colore verde o marrone. La sua intelligenza è puramente animale; non è in grado di parlare né di scrivere. È in grado di mescolarsi al legno (e di muoversi fra le sue fibre alla velocità di 3 metri per round) e alla pietra (1,5 metri per round).

Un mago deve designare un punto specifico e immobile del suo laboratorio quale legame spirituale della mandragora. Questo punto non può essere cambiato. La creatura deve restare entro 30 metri da esso finché è in vita (ovvero fino a quando viene distrutta o il suo creatore muore). Quando è solo, il manikin si nasconde nelle ombre come un ladro del 10° livello e resta ad osservare i visitatori inattesi del laboratorio. Se scoperto, può mescolarsi al legno o alla pietra, oppure fuggire. I controlli della Destrezza per il manikin si effettuano tirando 1d4 + 14 (15-18).

Il creatore del manikin può leggere nella sua mente con la massima chiarezza. Questi controlla mentalmente il manikin e può utilizzarlo come assistente nel suo laboratorio. Se il mago sta compiendo un esperimento complicato, il manikin avverte i bisogni del suo creatore e svolge autonomamente i compiti necessari. L' ausilio di manikin nel corso della produzione di composti alchermici o di oggetti magici aumenta le probabilità di riuscita del 3% per ogni manikin, fino a un massimo di 12%. Un mago può incantare quanti manikin desidera (sempre che riesca a reperire le radici).

MANO GUARDIANA



CA	2/1	TS	M livello del creatore
DV	come il creatore**** (S)	M	12
MV	18 (6) m	Tes.	qualunque
Att.	2 (sotto)	In.	9
F	sotto	All.	come il creatore
NM	0 (1)	PE	variabili

Questo raro costruito è di insolito potere; ha la forma di una levitante mano umana mozzata (di solito la sinistra), con dita lunghe e dal nero e lucente aspetto. Ha un occhio al

centro del palmo. Una mano guardiana ha gli stessi punti ferita del suo creatore al momento della formazione, ed ha una CA 2 (le singole dita hanno CA1, e per tagliarle bisogna infliggere 12 danni in un attacco. Si noti che vanno conteggiati separatamente da quelli complessivi del costruito, che può essere ucciso prima che le sue dita siano mozzate; le dita non combatteranno indipendentemente).

Vengono create per uno scopo specifico: dal momento che per essere create si richiede una mano del suo creatore, sono preparate raramente fino a che non si avvicina la morte o se si prevede di morire se non se ne gode la protezione. Quindi, si trovano di solito a guardia di tombe, tesori, rifugi, libri di incantesimi, e così via.

Una mano guardiana levita e si sposta con grande velocità (6 m ogni round), ed attacca due volte per round. Questi attacchi sono: pugno, producendo attorno una banda di forza che rende il contatto reale col bersaglio ed infligge 1d6 punti danni per colpo (senza tiro salvezza). La mano può afferrare (questo attacco è l'unico che la mano può condurre nel round) con la sua presa corrosiva (1d8 danni per round di contatto; 1d4 solo se deve corrodere prima una armatura), che richiedono una combinazione di forza pari a 22 per essere staccata. La mano può indicare con le dita. L'unghia di ognuno rilascerà un sottile fascio di raggi che continua in linea retta a partire dal dito fino alla distanza di 12 m. Gli effetti di questi attacchi sono descritti di seguito. Le dita mozzate non mantengono i loro poteri magici.

Tutti gli attacchi devono colpire per avere successo, la mano attacca come un mostro con lo stesso numero di DV dei livelli del creatore aveva i livelli.

Una mano guardiana non è intelligente, ma può percepire senso se un obiettivo è vivo o no, e continuerà ad attaccarlo fino a quando non cessa di vivere o esce dalla zona che tutela. Le indicazioni di cosa e come deve sorvegliare sono fornite dal suo creatore.

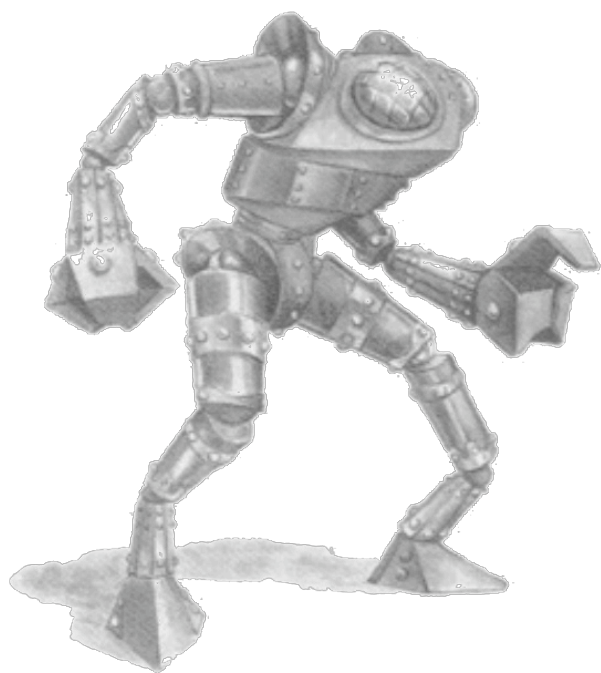
Può anche percepire la vita (come fosse una forma di infravisione entro 18 m); questo potere è indipendente dal suo occhio. Danneggiare l'occhio nel suo palmo (che si chiude quando le mani afferra o da un pugno, e quindi non può essere danneggiato) ha una vista rilevante di 33 m. Così una mano può sapere il livello e l'allineamento degli avversari, quali immagini sono reali o meno e così via. L'occhio ha CA 0 ed ha 3 punti ferita (dei complessivi della mano).

Tutti gli attacchi fisici procurano un danno normale alla mano. È immune al caldo, fuoco e freddo e non subiscono il risucchio di energia; un incantesimo di dissolvi magia la immobilizzerà per 1d2 round; uno schermo di anti-magia, la rallenta (1 attacco per round), e annulla i suoi attacchi dalle unghie (solo) all'interno dell'area dello schermo. La mano può anche essere paralizzata da incantesimo o da un potere naturale (cioè di un mostro). Ha gli stessi tiri salvezza che il suo creatore aveva al momento in cui è stata creata.

Gli attacchi magici che una mano evita sono riflessi contro chi li ha lanciati con pieno effetto, se è impossibile a causa della natura dell'attacco o della situazione (ad esempio per magie di protezione), sarà diretto ad un altro essere vivente nel raggio di 12 m indipendentemente dalla volontà della vittima o del lanciatore, o in mancanza di tale creatura, semplicemente annullato.

I raggi dalle unghie attaccano diversamente a seconda delle scelte del creatore.

Mek



CA	-4	TS	G36
DV	11**-16** (L)	M	12
MV	27 (9) m	Tes.	sotto
Att.	2	In.	na
F	1d6x10 / 1d6x10 / soffio paralizzante	All.	L (C senza padrone)
NM	1 (1)	PE	2700-4050

I mek sono enormi ammassi metallici, creati da una razza di stregoni inumani, estinti da molto tempo. Quando accompagnano un Signore, normalmente fungono da guardia. I mek solitari sono invece esseri erranti, che attaccano quasi tutte le creature in cui si imbattono.

In genere rassomigliano ai loro creatori, avendo aspetto di insetti, un enorme petto che assomiglia ad un barile, e arti lunghi e irsuti. Diversamente possono assomigliare a giganti, a lucertole e a molte altre creature.

Ogni mek normale attacca colpendo con i suoi pesanti arti e soffiando una nuvola di gas paralizzante che ha un diametro di 6 m attorno a lui; chiunque si trovi all'interno dell'area influenzata deve fare un Tiro Salvezza contro l'arma del soffio ogni round; in caso di fallimento, risulta paralizzato per 1d3 turni.

I mek non sono intelligenti, ma rispondono a semplici comandi verbali dei loro signori; un attacco basato sul freddo fa diminuire la velocità del mek della metà, ma essi sono immuni a tutti gli altri incantesimi, eccetto Disintegrazione.

PUNGOLATORE INTERMITTENTE

CA	4	TS	M7
DV	2+1** (S)	M	12
MV	4,5 (1,5) m	Tes.	nessuno
Att.	1 aculeo	In.	2
F	1	All.	N
NM	0 (1d2)	PE	45

I pungolatori intermittenti sono guardiani magici creati da potenti utenti di magia per proteggere i loro covi. Sono delle



piccole sfere di ottone che si spostano volando e possono passare magicamente attraverso i muri. In combattimento dalle sfere protrude un aculeo che colpisce infliggendo un punto di danno. Inoltre inietta un debole veleno magico che causa la paralisi per 2d4 turni o fino a che non si è liberati da un incantesimo cura ferite leggere; questo effetto può essere evitato con un tiro salvezza contro la paralisi (e non veleno).

Non sono creati per uccidere, benché lo possano fare; non appena paralizzano il nemico ne attaccano un altro. Se paralizzano tutti gli oppositori non attacca oltre.

Se appare attraverso un muro ottiene la sorpresa con 1-3 su 1d6. Attacca scegliendo a caso. Non hanno una mente e sono immuni allo charme ed incantesimi del sonno.

Robot

	DBOT	SBOT	EBOT	UBOT
CA	-2	0	0	3
DV	24* (M)	20* (M)	12* (M)	6 (M)
MV	36 (12) m; 144 (48) m volo	45 (15) m	27 (9) m	9 (3) m
Att.	2 armi	1 arma	1 puntura	1 rampino
F	arma	arma	1d2 + paralisi	1d4
NM	1d2 (1d3)	1d2 (1d4)	1d4 (1d6)	1d6 (2d4)
TS	G16	G14	G10	G6
M	12	12	10	6
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno
In.	4	4	4	4
All.	L	L	L	L
PE	6000	3150	1900	275

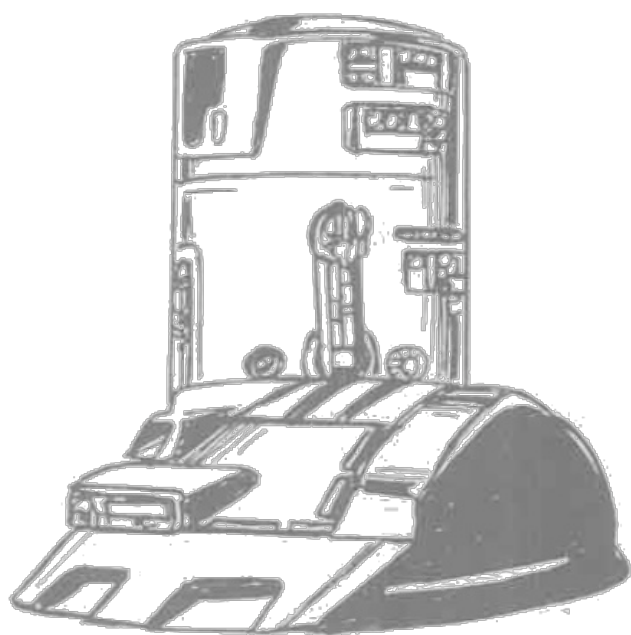
I robot sono macchine mobili programmabili create dagli alieni e utilizzate per compiti di routine o pericolosi. Gli unici robot a Blackmoor sono quelli a bordo della Beagle FSS. Per gli abitanti di Blackmoor, sembrano solo mostri pericolosi.

Tutti i robot possono essere programmati con l'invio di istruzioni codificate tramite qualsiasi impianto o comunicatore. In alternativa, possono essere controllati direttamente da un computer. Alcuni tipi di robot accettano solo le istruzioni in un certo linguaggio. Nessuno accetta istruzioni in comune o in qualsiasi altra lingua conosciuta a Blackmoor. Una volta che un robot riceve un programma valido, segue istruzioni alla lettera. Un computer (e chiunque usi un terminale) può far funzionare un robot con un comando a distanza e/o usare gli occhi del robot per vedere

come se fosse il robot come per l'incantesimo occhio dello stregone.

I robot contengono una propria centralina che garantisce fino a 24 ore di funzionamento; una volta a corto di energia, devono essere ricaricati e passare un'ora in una rastrelliera del Beagle che fungono depositi robot. C'è una probabilità del 5% che ogni robot incontrato all'interno Beagle arriverà alla fine del suo ciclo di alimentazione quando incontrato e spegnendosi dopo 3-6 round. Tutti i robot hanno una infravisione fino a una distanza di 18 m e può funzionare sott'acqua. Sono immuni al sonno, charme, e incantesimi di paralisi. Superano sempre i tiri salvezza contro il raggio della morte / veleno e paralisi.

I robot non hanno alcun tesoro, ad eccezione di granati, dispositivi tecnologici alieni che sono parte integrante e non possono essere rimossi anche se vengono distrutti.



Ci sono molti tipi di robot differenti, identificabili dal colore. I tipi principali sono:

Ubot (Utilità Robot - arancione): il tipo di robot più comune è l'Ubot, di cui vi sono oltre un migliaio divisi in dozzine di modelli progettati per compiti specializzati. Tutti usano gli stessi telai e hanno le medesime caratteristiche. Sembrano tamburi di metallo alti 1,2 m cosparsi di piccole sporgenze e luci sfavillanti. Usano una camera a pressione per viaggiare 30 cm sopra il terreno (come un aliscafo) e usano piccole eliche direzionali per la propulsione. Gli ubots possono estrarre una varietà di piccoli strumenti dal loro tronco, ma sono disarmati e di norma non attaccano. Se gli si impedisce di compiere il proprio compito cessano ogni attività e tentano di contattare un essere umano o un computer per ottenere chiarimenti sul loro programma. Se viene attaccato, tira fuori piccole pinze e le sfrutta per danneggiare il proprio aggressore nel tentativo di proteggersi. Se fallisce un controllo di morale, scappa. Gli Ubots ubbidiscono a programmi solo in Galactica o in linguaggio informatico.

Ebot (Ecologia Robot-verde): Il Beagle contiene più di 300 robot specializzati, progettati per catturare, sottomettere e curare i campioni. Tutti gli Ebots sono identici.

Assomigliano agli Ubots, ad eccezione del colore, ma sono rivestiti di una sottile armatura di cromo e hanno particolari imbottiture per proteggere i componenti da eventuali danni. Come gli ubots, usano una camera a pressione piccole eliche direzionali per la propulsione. Possono tirar fuori dal torso una serie di piccoli strumenti, inclusi sensori medici e siringhe con diversi tipi di potenti sonniferi. Gli Ebots non tentano mai di danneggiare gli esemplari; sono programmati solo per sottometterli. Se si imbattono in un campione troppo difficile per loro (ad esempio se falliscono un controllo del morale), scappano. Gli Ebots non cercheranno di catturare gli alieni. Tuttavia, essi hanno circuiti discrezionali che li inducono a cercare automaticamente di catturare i rappresentanti di altre specie nell'area di pattuglia assegnata. Gli Ebots spesso si trovano di pattuglia in zone selvagge. Possono essere danneggiati dalla magia o armi magiche. Ubots ubbidiscono a programmi solo in Galactica o in linguaggio informatico.

Sbot (Sicurezza Robot-blu): quando ha intrapreso la sua missione, il Beagle aveva centinaia di robot di sicurezza progettati per mantenere l'ordine interno durante le emergenze. La maggior parte dei Sbot sono stati distrutti durante la rivolta, ma ne restano circa 80. Sono tutti identici. Appaiono come potenti uomini di metallo alti 2,1 m ma la superficie di metallo brunito è in realtà una guaina spessa di cromo steso sopra una struttura sempre di cromo. Il suo interno è stipato ricco di componenti imbottiti. Tutti i Sbot hanno un arsenale di armi quali pistole laser, bastoni antisommossa e siringhe. A meno che non siano attaccati con armi in grado di fare loro danni normalmente non tentano di uccidere. Invece, usano i loro bastoni antisommossa perfare sì che il loro avversario segua le istruzioni. Se un avversario non viene soggiogato col bastone, usano le loro siringhe. Solo se la loro esistenza è minacciata o hanno una programmazione speciale useranno pistole laser. Gli Sbot si trovano generalmente solo all'interno della Città degli Dei. Possono solo essere danneggiati dalla magia o armi magiche. Ubbidiscono solo a programmi solo in linguaggio bellico alieno.

Dbot (Difesa Robot - nero): La Beagle FSS ha quasi 200 robot progettati per proteggere la nave e l'equipaggio da minacce esterne. Per i non iniziati, i Dbots sembrano Sbots tranne che per il loro colore, ma sono molto più potenti. Il loro arsenale di armi built-in includono siringhe, pistole laser e un lancia granata con tre granate leggere, tre granate fumogene, sei granate gamma, sei granate sonore, tre granate neurali, e tre bombe a Tangeri. Le azioni del Dbot dipendono dalla loro programmazione, e sono a volte imprevedibili. In generale, nonostante siano di guardia intorno (e nella) la Città degli Dei negozia prima di attaccare, e di avvertire i personaggi di stare lontano da aree riservate invece, Possono solo essere danneggiati dalla magia o armi magiche. Ubbidiscono solo a programmi solo in linguaggio bellico alieno,

Statua animata



	Acciaio	Argento	Cristallo	Ferro
CA	1	4	4	2
DV	5** (M)	1+1* (M)	3 (M)	4* (L)
MV	9 (3) m	36 (12) m	27 (9) m	9 (3) m
Att.	2 pugni	1 morso	2 pugni	2 pugni
F	1d8 / 1d8	2d4	1d6 / 1d6	1d8 / 1d8 + speciale
NM	1d4 (1d4)	2d6 (2d6)	1d6 (1d6)	1d4 (1d4)
TS	G5	G2	G3	G4
M	12	12	11	11
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno
In.	7	7	7	7
All.	N	N	L	N
PE	425	19	35	125

Una statua animata è un essere magico animato creato da un potente stregone. Di primo acchito sembra essere una normalissima statua che non si muove! Una statua animata può essere di ogni dimensione o materiale. Dungeon Master può crearne a piacimento. Le statue animate non vengono colpite da incantesimi del sonno.

Statua animata d'acciaio: Le statue viventi d'acciaio sono immuni a tutte le armi non magiche di ferro o d'acciaio; quando queste armi colpiscono una statua vivente d'acciaio si incastrano automaticamente. Durante il round che segue, la statua assorbe l'arma, riguadagnando 1d4+1 punti-ferita persi nel processo. Le armi magiche di tutti i tipi sono immuni al potere di assorbimento della statua e causano danno normale.

Statua animata d'argento: Sono più piccole delle altre statue viventi (circa 30 cm di altezza) ed hanno un sottile rivestimento argenteo (del valore di 50 monete d'oro). Sono immuni alle armi non di metallo, dal fuoco non magico e subiscono solo metà danno dalle armi da taglio.

Statua animata di cristallo: Una statua vivente di cristallo è una forma di vita la cui materia è il cristallo invece che la

came. Può apparire nella forma di qualsiasi essere ma spesso appare come umana. Si noti che le statue viventi di cristallo sono costruiti magici e per questo non sono soggette agli effetti dell'incantesimo frantumazione

Statua animata di ferro: Una statua animata di ferro ha un corpo che può assorbire il ferro e l'acciaio. Subisce i danni normalmente quando è colpita, ma se si usa un'arma comune (non magica e di metallo), l'attaccante dovrà tentare con un Tiro Salvezza contro gli incantesimi di evitare che l'arma si incastri nel corpo della statua animata; l'arma potrà essere rimossa solo se la statua viene uccisa.

	Giada	Melma	Roccia
CA	4	4	4
DV	3+1** (M)	5** (C)	5* (L)
MV	18 (6) m	18 (6) m	18 (6) m
Att.	2 mani	2 spruzzi di melma	2 pugni
F	1d6 / 1d6	sotto	2d6 / 2d6
NM	1d6 (1d6)	1d3 (1d3)	1d3 (1d3)
TS	G10	N5	G5
M	12	11	11
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	7	7	7
All.	N	N	C
PE	100	425	300

Statua animata di giada: Le statue viventi di giada hanno dimensioni normali e sono resistenti alla magia: eseguono tutti i tiri-salvezza come se fossero guerrieri di 10° livello. Sono immuni alle armi non magiche e perfino le armi magiche non ottengono i bonus sui

tiri per colpire e per le ferite quando usate contro di loro. Quando distrutte in combattimento, si sgretolano in polvere senza valore.

Statua animata di melma: Le statue viventi di melma apparentemente sembrano fatte di pietra ma hanno l'abilità di celarsi fondendosi con le superfici pietrose (muri, soffitti o pavimenti). Sono resistenti alla magia ed hanno i tiri salvezza di un nano di 5° livello. Al posto del magma sono riempite con melma grigia che la statua sparge allo stesso modo di come una statua vivente di pietra fa con il magma. Quando la melma colpisce, forma una piccola bolla immobile con 4 punti-ferita e una Classe d'Armatura di 8. Ogni bolla, infligge 2d4 punti-ferita alla vittima ogni round finché la bolla non viene distrutta. Una bolla può dissolvere il metallo, distruggendo le corazze di maglia in un round e le corazze di piastre in due; le armature magiche durano un round in più per ogni punto di protezione magica.

Statua animata di roccia: Una statua animata di pietra è ricoperta da una crosta esterna di pietra ma all'interno è composta di magma rovente (lava fusa). Quando la creatura attacca, Spruzza il magma dalla punta delle dita infliggendo 2d6 punti di danno per ogni colpo messo a segno.

PLANARI

Piani di provenienza

Acqua	Aria	Fuoco
Acquafatale Draghetto dell'acqua Elementale dell'acqua Fondamentale dell'acqua Hydrax Ondina Signore elementale dell'acqua	Draghetto dell'aria Elementale dell'aria Fondamentale dell'aria Genio, Djinni minore Genio, Djinni nobile (Pasha) Kal-muru Plasm gigante dell'aria Plasm normale dell'aria Salamandra dei ghiacci Segugio invisibile (Sshai) Servo fluttuante Verme volante minore Verme volante maggiore Signore elementale dell'aria	Draghetto del fuoco Elementale del fuoco Elione Fenice maggiore Fenice minore Fondamentale del fuoco Genio, Efreeti maggiore (Amir) Genio, Efreeti minore Plasm gigante del fuoco Plasm normale del fuoco Salamandra del fuoco Signore elementale del fuoco
Terra	Altri Piani	Piani NON NOTI
Basilisco Draghetto della terra Elementale della terra Fantasma del deserto Fondamentale della terra Galloserpente Gorgone Krist Medusa Orda Plasm gigante della terra Plasm normale della terra Signore elementale della terra	Adaptor Auratus Diavoletto Blu Diavoletto Rosso Epadrizzil Faedorne Malfera Plasm normale/gigante dell'acqua Plasm normale/gigante dell'aria Plasm normale/gigante del fuoco Plasm normale/gigante della terra Segugio spettrale Signore dei Draghi	Animovoro Arconte Collezionista di Cervelli Incantovoro Lume stregato Occhi indagatori Omuncolo, Fylgar Omuncolo, Gretch Omuncolo, Ulzaq Ragno planare Riflessore Sfera mortale

Magia degli Elementai

Le regole sono applicabili solo ai Piani Interni. La Dimensione Astrale ed i Piani Eterni modificano ulteriormente gli effetti della magia, a causa della differenza radicale delle leggi naturali in essi valide.

La magia è una disciplina molto sviluppata nella Prima Dimensione. Quella nota ai personaggi, però è stata creata in un mondo del tutto particolare; la Prima Dimensione, dove è possibile trovare un'eguale mistura dei quattro elementi. Situazione che non si ripete nelle altre Dimensioni del Multiuniverso. Alcuni effetti magici non si basano su alcuno degli elementi ma sull'energia. Tra di essi la maggior parte degli Incantesimi di individuazione, le Cure, la Luce e Tenebre oltre ai Fulmini Magici. Detti effetti non subiscono alterazioni (funzionano, cioè, come nella Prima Dimensione) negli altri Piani Interni. Altri effetti basati sulla materia possono cambiare in modo vario. Nelle altre Dimensioni, possono essere inefficaci; parzialmente o del tutto trasformati.

Gli esseri di diversi elementi interagiscono tra loro sulla base di uno schema logico i cui principi fondamentali sono il Dominio e l'Opposizione. Se un elemento è dominante su un

altro, ha quest'ultimo in suo potere. Se due elementi sono opposti, sono fra loro nemici ma nessuno dei due prevale sull'altro. I detti principi possono essere facilmente schematizzati.

L' Aria è dominante sull'Acqua. L' Acqua è dominante sul Fuoco. Il Fuoco è dominante sulla Terra. La Terra è dominante sull' Aria. Aria e Fuoco sono opposti. Terra e Acqua sono opposti.

Dominio - Opposizione

Nel combattimento tra esseri di diversi elementi, il Dominio e l'Opposizione hanno i seguenti effetti:

Il Dominio fa raddoppiare i danni, se la vittima non effettua un favorevole Tiro-Salvezza contro gli incantesimi.

L' essere che ha il Dominio su un altro subisce i minimi danni dagli attacchi di quest'ultimo. Nell'esempio sotto l'elemento dell'Acqua potrebbe subire da 3 a 24 punti ferita, ma il fuoco, per ogni attacco andato a segno, ne infligge soltanto 3. Inoltre il dominato ha paura dell'altro. Se il tiro di reazione indica l'ostilità, non lo attacca, ma scappa.

L'Opposizione genera un atteggiamento ostile. Cioè una penalità ai tiri di reazione, pari a -8 se l'opposizione è

radicale (il Bene contro il Male) ed a -4 negli altri casi.

Quando due esseri sono in opposizione, solo le reazioni sono modificate. I danni inflitti e subiti restano invariati. Le suddette penalità si applicano esclusivamente nei confronti di esseri verso i quali esiste l'opposizione.

Esempio n. 1: Un gruppo viene attaccato da un Elementale del Fuoco ed il mago pronuncia un incantesimo Evocazione degli Elementali dell'Aqua. Ogni attacco dell'Elementale dell'Acqua evocato, infligge danni doppi all'Elementale del Fuoco. Il raddoppio dei danni, però, può essere evitato (per ogni singolo attacco) con tiro-salvezza contro incantesimi.

Esempio n. 2: Un genio (buono) si imbatte in un efriti (malvagio). I tiri di reazione di entrambi subiscono una penalità di -8. La penalità è, invece, pari a -4 se un krist incontra un'ondina (entrambi buoni).

Alterazione degli incantesimi

Gli incantesimi della Prima Dimensione, di solito, operano normalmente nell'Etere e nelle Dimensioni degli

Elementali, se i loro effetti non sono alterati dal Dominio e dall'Opposizione (vedi sotto). La maggior parte degli incantesimi possono essere facilmente adattati con una semplice sostituzione di termini: "elemento solido" invece di "pietra", "elemento liquido" invece di "acqua" ed altri liquidi, "elemento solido/liquido" invece di "carne".

Gli esseri capaci di pronunciare incantesimi, nativi di altre Dimensioni, ne conoscono le versioni "locali". Tra esse gli incantesimi clericali barriera, creazione dell'acqua e resistenza al fuoco e quelli dei maghi charme, nube mortale, palla di fuoco, palla di fuoco ad effetto ritardato, muro/tempesta di ghiaccio, abbassamento delle acque, dardo incantato, metamorfosi di massa, terre mobili, passa pareti, statua, respirare sott'acqua, ragnatela e tutti gli incantesimi che creano muri.

Gli esseri della Prima Dimensione possono imparare le versioni "locali" se vengono loro insegnate da un indigeno loro amico. In ogni caso, però, tali versioni sono efficaci solo nelle rispettive Dimensioni.

Acquafatale



CA	5	TS	G6
DV	3* (S)	M	12
MV	18 (6) m (solo in acqua)	Tes.	I
Att.	1	In.	2
F	1 + affogamento	All.	C
NM	1d2 (1d2)	PE	50

Un'acquafatale è una creatura magica fatta d'acqua che vive in stagni ed altri specchi d'acqua. Attacca tutte le creature viventi che la disturbino, nutrendosi della forza vitale delle sua vittima in un modo sconosciuto. Le acquefatali possono assumere praticamente ogni forma benchè spesso preferiscano quella di serpente gigante. Quelle che vivono in specchi d'acqua più grandi si ritireranno nelle profondità o agli angoli delle loro tane se in difficoltà.

In combattimento attaccano un nemico per volta entro 3 metri dall'acqua. Le acque fatali impiegano due round per prendere forma dall'acqua. Invece di subire un normale attacco le vittime devono eseguire un Tiro Salvezza contro la Paralisi (modificato dal bonus della destrezza). Le vittime che lo falliscono subiscono 1 punto di danno e sono afferrate e trascinate in acqua.

Una volta che la vittima è spinta ed intrappolata sott'acqua l'acqua fatale ignora gli altri nemici fino alla morte della vittima. Coloro che sono intrappolati possono attaccare con una penalità di -4 sui loro Tiri per Colpire. Una volta in acqua

la vittima subisce un punto danno e deve fare un Tiro Salvezza contro il Raggio della Morte ogni round o perdere i sensi. Le vittime senza sensi muoiono entro tre round se non salvate.

Le armi affilate causano solamente un punto danno per ogni colpo andato a segno; armi da botte causano il danno normale. I bonus della Forza e derivanti dalla magia sono applicati. Un danno equivalente ai Punti Ferita dell'acquafatale ne causano la dissoluzione ma si riforma in due round.

Gli attacchi basati sul freddo le rallentano (metà movimento e un attacco ogni due round) mentre quelli sul fuoco sono automaticamente dimezzati (nulli se passa il Tiro Salvezza). Un incantesimo di purificazione dei cibi e dell'acqua uccide immediatamente le acquefatali. Tutti gli altri attacchi non la danneggiano.

È possibile incontrare acquefatali più grandi di quelle descritte. Per ogni 3 DV addizionali, la CA migliora di 2 punti, il danno di 1, il raggio di attacco aumenta di 1,5 metri e gli attacchi e tiri salvezza delle vittime subiscono una ulteriore penalità di -2.

Adaptor



CA	9	TS	G8
DV	8* (M)	M	10
MV	36 (12) m	Tes.	V
Att.	2 spade o sotto	In.	13
F	1d8 +4 / 1d8+4 o sotto	All.	qualunque
NM	1d6 (1d12)	PE	1200

Gli adaptor costituiscono una peculiare razza umanoide, nativa di tutti i piani di esistenza. Sono estremamente intelligenti e la loro antica razza aveva conoscenza maggiore di qualsiasi saggio. Sono polimorfi naturali, cioè non magici, in grado di trasformarsi in qualsiasi creatura di dimensioni umane o semi-umane. Inoltre, cambiano colore dopo essersi adattati ad un attacco. Sono nomadi e raramente si fermano in un luogo per più di tre giorni; inoltre, sono in grado di entrare e uscire da altri piani a piacimento.

Hanno la capacità di adattarsi, ossia di modificare la loro struttura fisica per sopravvivere in qualsiasi ambiente. Dopo essere stati esposti a qualsiasi tipo di attacco magico diventano immuni a questo attacco; ad esempio, un Fulmine magico infligge loro danno intero o dimezzato la prima volta che viene usato contro di loro, rna, da quel momento in poi, nessun attacco elettrico ha più effetto. La capacità di adattamento scompare in 1d10 tumi se non viene sfruttata.

In combattimento, sono abili spadaccini (2 attacchi per round, bonus + 4 per colpire e sui tiri per il danno) e nell'uso delle loro strane armi, che possono anche essere disegnate dal DM. Alcuni esempi possono essere un tubo fiammeggiante, un induttore di trance o un neutralizzatore di energia.

ANIMOVORO



CA	0	TS	C10
DV	10* (M)	M	12
MV	54 (18) m	Tes.	nessuno
Att.	2 artigli	In.	9
F	1d10 / 1d10 + speciale	All.	N
NM	1 (1)	PE	1750

Un animovoro è un essere di un'altra dimensione evocato

da (o che un Immortale permette di evocare a) un chierico di alto livello. Viene utilizzato per uccidere esseri in seguito ad ordini ricevuti dal chierico al quale è legato. un animovoro appare come una nera nuvola lecente e può assumere qualsiasi forma desideri. Una volta indicatagli una vittima, non si arresterà fino alla morte sua o della vittima stessa. È estremamente intelligente e perseguirà il suo scopo con ogni mezzo possibile.

In combattimento la creatura attaccherà in ogni round con due artigli fantasma. In più, per ogni colpo messo a segno dall'animovoro, la vittima dovrà effettuare con successo un tiro salvezza contro Raggio della Morte o perdere un punto di Saggezza. Il tiro salvezza deve esse effettuato ogni volta che un colpo è stato messo a segno. L'animovoro può essere colpito solo da armi magiche. Le armi normali e d'argento non avranno alcun effetto su di lui. Se la vittima viene uccisa dall'amovoro o se il suo punteggio di Saggezza è ridotto a 0, la vittima è stata sconfitta e l'animovoro ritornerà alla sua dimensione. I personaggi uccisi da un animovoro non possono essere resuscitati o reincarnati. Altrimenti, la vittima recupererà i punti di Saggezza, al ritmo di 1 punto al giorno. Se i punti ferita di un animovoro vengono ridotti a 0, esso si dissolverà in una nuvola informe e si allontanerà galleggiando nell'aria. L'animovoro non ritornerà.

Se la vittima dell'animovoro viene uccisa da un altro o se l'animovoro ne è sconfitto, esso ritornerà dal chierico che lo ha evocato e lo attaccherà. A causa della sua furia, esso avrà 20 DV ed infliggerà in combattimento 3d6 ferite. Se viene sconfitto ancora una volta esso scomparirà per serpnre.

Aquileonte

	Minore	Maggiore
CA	-2	-10
DV	16****	32***** (L)
MV	18 (6) m; volo 108 (36) m	18 (6) m; volo 108 (36) m
Att.	3 o speciale	3 o speciale
soffio	nessuno	7,5 m x 30 m (cono)
danno	nessuno	stordisce + <i>fulmine magico</i>
F	1d8/1d8/1d12	2d8/2d8/2d12
tornado	3d8	10d8
NM	1d4 (1d2)	1d2 (1)
TS	G16	G32
M	9	11
Tes.	Px20, I	Rx100, I; M, N
In.	9	13
All.	N	N
PE	8450	48000

L'aquileonte è un grande elementale del piano dell'aria. La metà anteriore della forma minore è quella di un gatto selvatico con due potenti zampe. Due grandi ali piumate spiccano dal dorso mentre la metà posteriori ha la forma di una lunga coda di serpente. Le forme maggiori hanno la metà anteriore di leone con una piccola criniera e posteriore come gli altri vermi volanti. Sono tutti composti da nube abbaglianti ed aria con un colore perla e riflessi verdi.

Sono molto intelligenti ed hanno l'abilità di creare dei tornado in comune con gli elementali dell'aria. Possono in alternativa utilizzare il morso e gli artigli in combattimento. Le forme minori possono predire, evocare e controllare il tempo atmosferico a piacimento. Possono anche lanciare una volta al giorno: nube mortale, porta dimensionale, nube



esplosiva tempesta di ghiaccio ed invisibilità. Sono immuni agli attacchi elettrici.

Inoltre le forme maggiori hanno le normali abilità magiche di un mago di 12° livello. Possono anche lanciare un fulmine magico tre volte al giorno ed immediatamente ruggiscono (tiro salvezza contro la paralisi in un cono di 90x30 m). I danni causati dal fulmine sono pari ai punti ferita del mostro. Il soffio non può essere usato assieme ad un altro attacco.

Gli aquileonti sono rari anche nella dimensione dell'aria. Talvolta fungono da cavalcature ai djinni maggiori, ma spesso di loro spontanea volontà. Non vanno d'accordo con i servi fluttuanti e le creature della terra. Le forme minori odiano i segugi spettrali e mastini infernali e le altre creature simili a cani. Le forme maggiori son un poco più tolleranti rispetto i canidi. Gli aquileonti sono benigni nonostante l'allineamento morale.

ARCONTE

CA	-6	TS	C20
DV	20***** (L)	M	11
MV	36 (12) m; 108 (36) m volo	Tes.	nessuno
Att.	sotto	In.	16
F	sotto	All.	L
NM	1d2 (1d2)	PE	13175

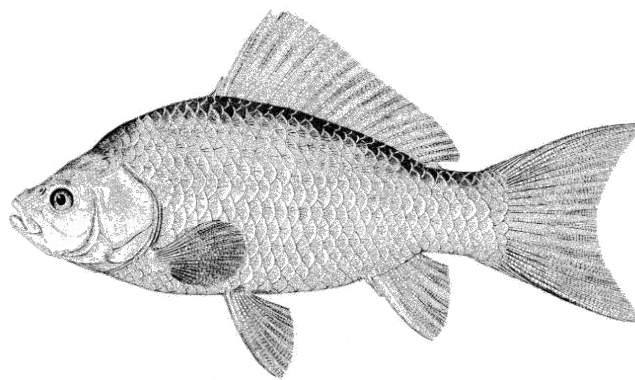
Gli arconti sono creature assolutamente legali, il cui unico fine consiste nell' opporsi al caos e nell' assicurare la conservazione di tutto quanta e buono. La parte inferiore del loro corpo ricorda quella di una gigantesca aquila, dotata di ali dorate. Sono immuni a fuoco, veleno e a tutti i tipi di incantesimo dal 1° al 4° livello.

I maschi hanno testa, braccia e torso ricoperti di enormi masse muscolari; le femmine, dal canto loro, sono prive di torso, hanno collo simile ai draghi e tre teste: una gradevole testa di femmina umana, fiancheggiata da due teste di toro. In combattimento, ogni testa di toro può colpire con le corna, infliggendo 3d10 punti di danno, oppure emettere un cono di fuoco di tre metri, capace di causare 4d6 punti di danno.



Ogni arconte può lanciare incantesimi come un chierico di 12° livello e può operare il teletrasporto a piacimento. Una volta al giorno, può utilizzare un lampo di purezza e, sempre una volta al giorno, può creare una spada fiammeggiante; il lampo è simile al fulmine magico, con le stesse dimensioni e lo stesso raggio, ma fa diventare tutte le vittime Legali e pacifiche per 2d6 turni, senza la possibilità di effettuare un Tiro salvezza; elimina tutti i pensieri malvagi ma non causa danni. La spada ha le stesse dimensioni di una normale spada, ma è di solida fiamma e infligge 4d8 punti di danno per ogni colpo; una volta creata, dura tre turni.

Auratus



CA	9	TS	G36
DV	100-600 (L)	M	6
MV	36 (12) m in volo	Tes.	nessuno
Att.	nessuno	In.	2
F	nessuno	All.	N
NM	0 (1d12)	PE	5000

Questo gigante animale, tra i più grandi delle creature mortali conosciute, si trova solamente nel Piano di Eloysa. Sembra un pesce rosso cinese con occhi neri protrusi, scaglie bianche e arancioni e pinne trasparenti. I maschi hanno delle pinne dorsali che mancano alle femmine di colori sgargianti.

Sono lunghe di solito attorno 180 m (alcune fino a 240 m) ed hanno una intelligenza di un cavallo.

Si nutrono ad intervalli irregolari (ogni mese approssimativamente) di vaste quantità di roccia porosa che combinata con l'acqua si trasforma in idrogeno e nitrogeno.

che immagazzinano nella pancia. Si spostano facendo fuoriuscire l'aria da delle aperture dietro la regione addominale. Data la loro riserva di idrogeno sono esplosivi ed evitano il fuoco (le loro pelli sogni ignifughe ed i proprietari umani prendono le dovute precauzioni).

Uccidere un aurato è possibile saltandogli sul dorso e tagliare - una azione tanto intrepida quanto segare un albero (di conseguenza valgono relativamente pochi PE).

Basilisco



CA	4	TS	G6
DV	6+1** (L)	M	9
MV	18 (6) m	Tes.	F
Att.	1 morso o sguardo	In.	2
F	1d10	+ All.	N
NM	pietrificazione	PE	950

Il basilisco è un rettile magico, non intelligente, lungo 3 m, che vive nelle caverne sotterranee o nei sottoboschi molto intricati. Ogni essere, che venga colpito dal basilisco, deve effettuare con successo un tiro salvezza contro pietrificazione, altrimenti si trasforma in pietra (con tutto l'equipaggiamento che trasporta). Lo sguardo del basilisco ha gli stessi effetti. Ogni personaggio colto di sorpresa incontra automaticamente lo sguardo. I personaggi impegnati in combattimento corpo a corpo con questa creatura devono, per ogni round, decidere se evitare o incontrare il suo sguardo. Se evitano lo sguardo si applica una penalità di -4 a tutti i tiri per colpire il mostro, mentre il basilisco ottiene un bonus di +2 a tutti i suoi attacchi. Per maggiore sicurezza può essere adoperato uno specchio. Quando un personaggio adopera lo specchio si applica ai suoi tiri per colpire una penalità di -2 invece che -4. Però non può utilizzare lo scudo. Perché lo specchio possa essere efficace, la zona deve essere illuminata a sufficienza. Se il basilisco si vede riflesso nella specchio (e ciò avviene se, tirando 1d6, si ottiene "1". Il tiro va ripetuto ogni round), deve effettuare egli stesso il tiro salvezza con successo. Altrimenti finisce pietrificato!

Il Basilisco vive sia nella prima dimensione che nella sua dimensione originaria, quella della terra. Le statistiche indicate sono valide per entrambe le dimensioni.

Nella dimensione della terra, il basilisco non è altro che un essere simile ad una lucertola, fatto di pura roccia. Ha il potere di rallentare con lo sguardo (fino a 27 metri di distanza) gli altri esseri fatti di terra (come l'inverso dell'incantesimo Velocità) per 1d6 round (senza possibilità di Tiro-Salvezza) e di pietrificare quelle non fatte di terra (ma, in tal caso, è possibile il Tiro-Salvezza). Il Basilisco può passare attraverso la roccia più densa alla velocità di 54 metri per

tumo (18 metri per round). Di solito evita gli altri esseri viventi.

Collezionista di Cervelli



CA	2	TS	G10
DV	10* (L)	M	10
MV	54 (18) m	Tes.	C
Att.	1 morso + incantesimi	In.	11
F	1d10 + incantesimo	All.	C
NM	1 (1)	PE	1750

Il collezionista di cervelli, o NehThalggu nel suo linguaggio, è un mostro proveniente da un'altra dimensione. È in grado, solo occasionalmente, di superare le barriere che separano il proprio universo dal nostro e possono trovare del passaggio attraverso tale barriera solamente nel pressi di grandi fonti di energia magica, dove la struttura dello spazio e del tempo è alterata. Essi non pensano come le normali creature conosciute, ma sembrano vivere con l'unico scopo di collezionare cervelli.

I collezionisti di cervelli sono veramente orrendi, con corpi untuosi, giallo-arancio ed amorfi, da cui spuntano dozzine di tentacoli corti e frementi. Si muovono su sei zampe come granchi. Sulla testa a forma di bulbo sono disposti quattro grandi occhi, gialli e prominenti e un muso ricoperto di denti. Attaccano mordendo con la bocca o lanciando incantesimi.

Queste creature uccidono le proprie vittime e quindi, con estrema cura, sezionano la parte superiore del cranio con strumenti chirurgici, per metterne a nudo il cervello. Quindi lo rimuovono e inghiottono. Il cervello va a finire in una delle sacche posta sulla testa del mostro, dove può essere utilizzato. Ogni cervello forma una caratteristica protuberanza sulla testa del mostro. Per ogni cervello che colleziona, il mostro ha guadagnato la possibilità di utilizzare un Incantesimo dei maghi dal 1° al 3° livello (una volta al giorno). Il DM determinerà ogni nuovo incantesimo a caso. Una volta che il collezionista di cervelli avrà raggiunto il nostro universo, comincerà a lavorare duramente per acquisire il maggior numero di cervelli nel più breve tempo possibile. Un collezionista di cervelli può raccogliere fino ad un massimo di 12 cervelli.

Diavoletto



CA	-5	TS	M21
DV	1/2 **** (S)	M	7
MV	36 (12) m; 54 (18) m volo	Tes.	nessuno
Att.	1 morso, 1 coda o 1 arma	In.	13
F	1d3 o 1d3 o 1d4+2	All.	C o L
NM	1 (o 2)	PE	500

Diavoletto rosso: Si tratta di una creatura piccola, ma estremamente intelligente, proveniente dalla Sfera dell'Entropia. È un umanoide alto circa 30 cm, con due ali da pipistrello sulla schiena, due piccole corna sulla testa, una coda appuntita e la pelle gommosa. I diavoletti spesso indossano un piccolo mantello.

I diavoletti cercano di distruggere coloro di cui riescono a carpire la fiducia offrendo loro aiuto in cambio della loro anima. Tentano infatti di indurre le vittime a firmare un contratto con il sangue. Dopo aver guadagnato la sua settima anima, il diavoletto diventa un demone minore nella Sfera dell'Entropia.

Se la vittima muore, non è possibile farla risorgere in alcun modo. L'unico rimedio consiste nello scovare il diavoletto e distruggere il contratto. Il diavoletto aiuterà la vittima come previsto dal contratto, ma sempre indirettamente e in modo da metterla nei guai.

Il diavoletto può utilizzare l'infravisione e dispone di un incantesimo charme dei mostri al giorno, di tre incantesimi porta dimensionale al giorno, può spostare oggetti del peso massimo di 500 mon a una distanza di 30 metri e diventare invisibile a volontà. Parla tutti i linguaggi umanoidi, è immune da tutti gli attacchi basati sul fuoco o sul freddo e da tutti gli incantesimi che hanno effetto sulla mente. Se costretto a combattere, evoca un piccolo tridente (un'arma magica +2). Se distrutto nella Prima Dimensione, viene incenerito. Il tridente diventa un'arma maledetta -2.

Diavoletto blu: È originario della Sfera della Materia. Il colore della sua pelle è blu perla, ed ha un'aura dorata sulla testa al posto delle corna. Le sue ali sono piumate, non ha coda e indossa una veste bianca.

I diavoletti blu hanno le stesse abilità di quelli rossi, ma sono sempre Legali. Ogni volta che un diavoletto rosso usa lo charme su qualcuno, vi è il 3% di possibilità per ogni livello della vittima che compaia anche un diavoletto blu.

Quest'ultimo cercherà di utilizzare 10 charme per annullare quello del diavoletto rosso. Se non ci riesce, seguirà la vittima ovunque, cercando di farla ritornare in se e litigando continuamente con il diavoletto rosso; questa situazione, oltre ad essere fastidiosa, impedisce la concentrazione necessaria per lanciare gli incantesimi.

Se attaccato, il diavoletto blu utilizza una porta dimensionale per andarsene e ritorna in seguito. Non si darà pace fino a che non sarà riuscito ad annullare lo charme del diavoletto rosso. Quando ce l'avrà fatta, entrambe le creature scompariranno per non farsi rivedere più. Se messo alle strette, il diavoletto blu evocherà una piccola arpa che ferma il tempo, in modo da potersi mettere in salvo. Se ucciso, il diavoletto blu e l'arpa vengono teletrasportati nella Sfera della Materia.

Draghetto elementale



CA	0	TS	M12
DV	6**** (M)	M	9
MV	36 (12) m; 9 (3) m volo	Tes.	speciale
Att.	2 artigli / 1 morso	In.	10
F	1d3/1d3 / 1d8+2	All.	N
NM	1d4 (1d4)	PE	1175

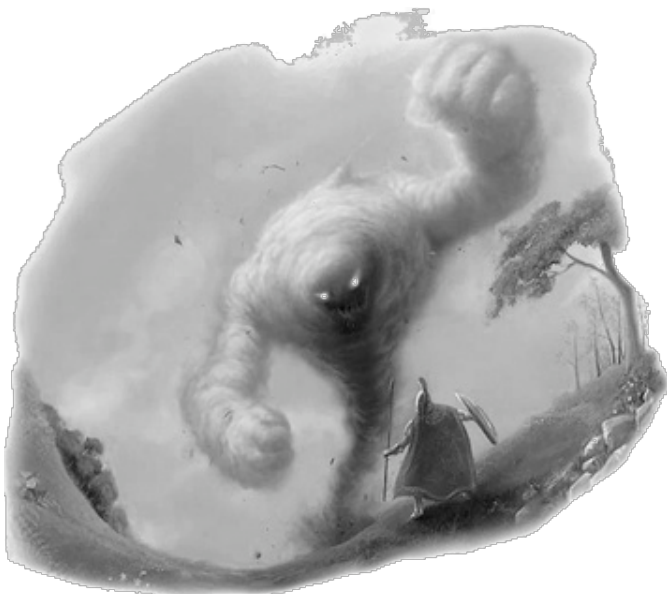
Un draghetto elementale ha dimensioni umane e aspetto simile a un drago. La forma elementale non è caotica, è molto intelligente e astuto, mente quando è necessario e preferisce arrendersi piuttosto che combattere fino alla morte.

In forma normale è simile ad un piccolo drago, senza zampe anteriori ma con sottili ali, che gli consentono di

volare lentamente per non più di 1 ora. È in grado di assumere forma elementale e tornare alla forma normale a proprio piacimento. I dati forniti per Attacchi e Ferite si applicano solo alla forma normale; in forma elementale può usare qualsiasi arma che sia utilizzabile dai ladri.

Tutti i draghetti sono ladri, con le abilità speciali di un ladro di 5° livello. Ne esistono quattro tipi: draghetti dell'aria, draghetti della terra, draghetti del fuoco e draghetti dell'acqua. Essi godono delle stesse immunità degli altri draghetti (immune a tutti gli incantesimi del 4° livello o inferiori, ma, mediante concentrazione, è in grado di cancellare questa immunità per un round); inoltre, sono immuni ad armi normali e d'argento, subendo danni solo da armi magiche. Vivono nei piani elementali e sono molto rari nella Prima Dimensione. Normalmente, non possono viaggiare tra i Piani, ma possono "cavalcare" insieme ad un'altra creatura, elementale o meno, avanti e indietro dal loro Piano di origine.

Elementale



CA	sotto	TS	G con stesso livello
DV	1* o più (M o L)	M	9
MV	sotto	Tes.	variabile
Att.	1	In.	variabile
F	sotto	All.	N
NM	1 (1) [1d6 (1d100)]	PE	variabili

DV	CA	F	DV	CA	F
1-2	5	1d2	17-18	-3	3d10
3-4	4	1d4	19-20	-4	4d8
5-6	3	1d6	21-22	-5	5d8
7-8	2	1d8	23-24	-6	6d8
9-10	1	2d6	25-26	-7	7d8
11-12	0	2d8	27-28	-8	8d8
13-14	-1	2d10	29-30	-9	9d8
15-16	-2	3d8	31-32	-10	10d8

	Prima dimensione	Piano d'Origine
Aria	108 (36) m in volo	
Acqua	18 (6) m o 54 (18) m nuoto	108 (36) m o 72 (24) m in volo
Terra	36 (12) m	
Fuoco	18 (6)	

Gli elementali sono creature magiche e incantate che vivono in un piano d'esistenza diverso dal Primo (in uno dei piani degli elementi). Possono essere feriti soltanto dalla magia o da armi magiche.

Elementali dei "bastoni magici" (i più deboli): vengono evocati da un mago dotato del bastone magico appropriato.

Elementali degli "oggetti": vengono evocati con l'uso di un particolare oggetto magico.

Elementali degli incantesimi: vengono evocati dall'apposito incantesimo del 5° livello dei maghi e degli elfi.

Per evocare un elementale il personaggio deve trovarsi vicino ad una grande quantità dell'elemento desiderato (all'aria aperta, in mezzo ad una pianura, vicino ad uno stagno o ad una grande pira). Quando l'elementale verrà evocato, sarà ostile nei confronti di colui che lo ha disturbato e dovrà essere tenuto sotto controllo con la costante concentrazione. La concentrazione dell'evocatore viene interrotta se viene ferito, se fallisce un tiro salvezza o se si muove a più di metà della sua normale velocità di movimento. Se la concentrazione dell'evocatore viene spezzata l'elementale lo attacca.

Si rammenti che, una volta perso, il controllo dell'elementale, questo non può più essere ripreso. L'elementale può attaccare qualsiasi creatura che si frapponga fra lui e l'evocatore (oggetto ultimo dell'attacco).

L'elementale, se viene evocato in una zona troppo piccola per lui (vedi le dimensioni qui di seguito), riempie totalmente tale zona ed ogni altro spazio disponibile (un passaggio laterale, per esempio). Così facendo può ferire l'evocatore (ed interrompere la concentrazione). In ogni caso però nessun elementale è in grado di oltrepassare la barriera creata dall'incantesimo protezione dal male. L'elementale si dissolve e svanisce se egli stesso o il suo evocatore vengono uccisi o quando l'evocatore lo rimanda nella dimensione da cui proviene (per farlo occorre tuttavia che l'elementale sia ancora sotto controllo) oppure quando un incantesimo "dissolvi magie" gli viene lanciato contro.

Gli elementali dell'aria appaiono come grandi trombe d'aria, alte 60 cm. con un diametro di 30 cm per ogni dado vita di costituzione (quindi un elementale dei bastoni magici avrebbe un'altezza di 9,6 m e un diametro di 2,4 m). Tutte le vittime da 2 DV o meno, che vengano colpite dalla tromba d'aria, devono effettuare con successo un tiro salvezza contro raggio della morte, altrimenti vengono letteralmente spazzate.





via. L'elementale infligge 1d8 punti ferita extra a qualsiasi nemico che stia volando.

L'elementale della terra: appare come un'enorme umanoide alto 30 cm. per ogni dado vita (quindi un elementale degli incantesimi sarebbe alto 4,80 m.). Non possono attraversare barriere d'acqua più larghe della loro altezza. Infliggono 1d8 punti ferita oltre ai normali danni a tutti i nemici che li affrontino stando sul terreno.

Gli elementali del fuoco appaiono come colonne di fiamme ruggenti, alte 30 cm e con un diametro di 30 cm. per ogni da vita (quindi un elementale degli oggetti sarebbe alto 3,60 m ed avrebbe un diametro di 3,60 m.). Non possono attraversare barriere d'acqua più larghe del loro diametro. Infliggono 1d8 punti ferita in più del normale a tutte le creature le cui abilità speciali siano basate sul freddo.

L'elementale dell'acqua: appare come un grande muro d'acqua alto 15 cm. con un diametro di 60 cm per ogni dado vita (quindi un elementale dei bastoni magici sarebbe alto 1,20 m. ed avrebbe un diametro di 4,80 m.). Non può allontanarsi a più di 18 m. dall'acqua. Infligge 1d8 punti ferita in più a tutti i nemici che si trovino in acqua.

Per le alterazioni degli incantesimi nelle Dimensioni degli Elementali vedi l'introduzione della sezione. Nei casi in cui siano indicati danni doppi, l'elementale può evitarli, limitandoli al normale ammontare, se effettua un favorevole Tiro-Salvezza contro incantesimi.

La maggior parte degli esseri delle altre dimensioni non hanno tesori "normali", ma possono avere l'equivalente nella materia delle loro dimensioni. Per esempio, le pietre preziose, nella dimensione dell'acqua, possono avere l'aspetto di gocce di ghiaccio colorato. Quando il tipo di tesoro è "speciale", il DM può scegliere il tipo che preferisce, adattando i tesori alla dimensione indicata.

Le statistiche riportate si applicano solo agli Elementali incontrati nelle rispettive Dimensioni. Nella Prima Dimensione, invece, le loro abilità sono molto limitate. Un asterisco (per il calcolo dei PE) si applica ai soli Elementali nelle rispettive Dimensioni.

Gli Elementali sono le forme di vita dominanti nelle Dimensioni degli Elementali e, parlando di se stessi, si qualificano come "persone". Le loro dimensioni variano da 1

a 32 dadi-vita. Ma i loro governanti sono molto più potenti (almeno 50 dadi-vita, talvolta più di 100).

Il loro sistema di governo è simile a quello dei possedimenti umani (anche se altri particolari sono molto diversi). Il loro aspetto normale è quello di un globo di materia. Possono creare "braccia", fino ad un massimo di 1 per dado-vita, ma possono attaccare con un solo colpo per round. La materia è tenuta insieme dalla loro forza vitale. Più giovane è l'Elementale, minore è la materia che può tenere unita, quindi, invecchiando, aumentando le loro dimensioni. "Vivono", in media, dai 30 ai 35 dadi-vita.

Gli Elementali più piccoli vengono generati per scissione da uno più grosso. Quando ciò accade, l'Elementale "genitore" si suddivide in un numero di parti pari ai suoi dadi-vita, tutte con un solo dado-vita. Ciò non accade con frequenza e gli Elementali sono molto riservati a proposito dei particolari del loro sistema di riproduzione.

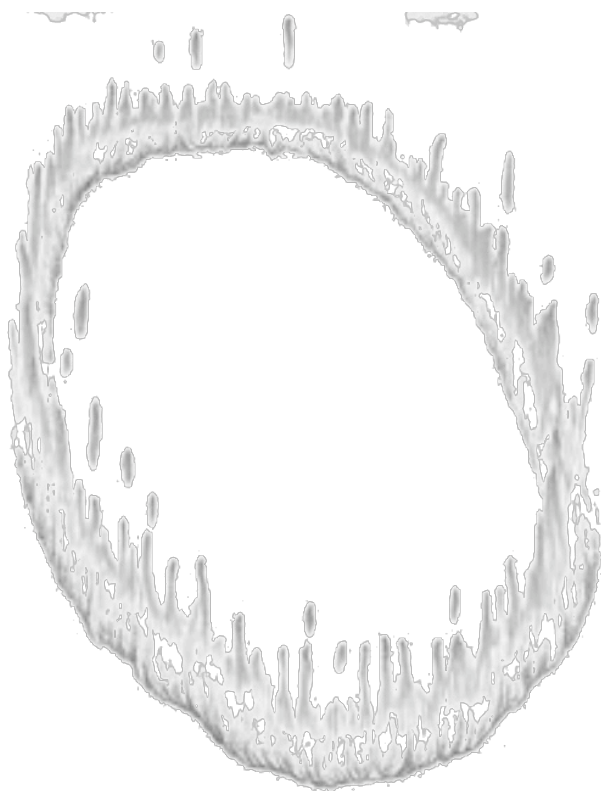
Di solito provano disprezzo per gli esseri della Prima Dimensione (penalità di -1 a tutti i tiri di reazione) e li riconoscono dall'odore. Quando però i visitatori appaiono in forma di Elementali, apprezzano molto lo sforzo (bonus di +1 ai tiri di reazione, invece della penalità di -1). In ogni caso, tranne che in circostanze speciali, non attaccano i visitatori, né li aiutano. La maggior parte degli Elementali è neutrale, ma ne esistono anche di legali (governanti) e di caotici (rinnegati). Alcuni sono perfino buoni, altri malvagi.

Nei loro pianeti, gli Elementali abitano in città e villaggi. Sia i pianeti che i materiali da costruzione, sono costituiti interamente della stessa materia dell'Elemento, in forma solida, liquida o gassosa. Nell'universo della propria Dimensione, ogni razza Elementale occupa migliaia di pianeti.

Le razze sono più antiche della razza umana e perfino più evolute, sotto molti aspetti. Hanno sviluppato forme d'arte per tutti e 6 i sensi. Alcuni elementali diventano chierici o maghi, quasi nello stesso modo degli umani. Prima di apprendere tali insegnamenti, però, devono aver raggiunto l'età di 9 dadi-vita.



Elione



CA	1	TS	G9
DV	9* (L)	M	9
MV	27 (9) m; volo 72 (24) m	Tes.	speciale
Att.	1 "anello"	In.	14
F	sotto	All.	L
NM	1d4 (2d20)	PE	1600

Gli Elioni sono esseri giganteschi fatti di fuoco. Sono originari della Dimensione del Fuoco e raramente possono essere incontrati altrove. Sono molto buoni ed odiano la violenza.

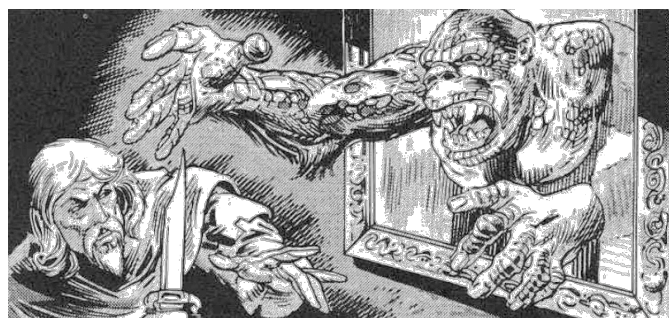
Hanno l'aspetto di anelli di fiamme, del diametro di 6 metri. Sono immuni ai veleni, alle armi normali, a tutti gli incantesimi di 1° e 2° livello ed agli attacchi basati sulla terra.

Gli Elioni possono individuare l'invisibile quando vogliono e possono usare 3 volte al giorno gli incantesimi Individuazione del magico, Dispersione del magico, Muro di fuoco e Trasforma terra in fuoco. Possono, inoltre, controllare completamente il fuoco trasformandolo a volontà in forma solida, liquida o gassosa (gli esseri di fuoco possono, però, tentare di resistere con un Tiro-Salvezza).

L'Elione attacca formando un anello intorno all'avversario. Se il tiro per colpire ha successo, l'anello si stringe intorno alla vittima, impedendole di muoversi. A questo punto può stringerla, infliggendo 2d8 punti ferita per round. Raramente cerca di danneggiare i nemici e preferisce trattare in termini pacifici (se attaccato, però, si difende).

Gli Elioni sono famosi come filosofi e negoziatori. I loro nemici giurati sono gli Efriti e gli Haoou. Temono gli esseri dell'Acqua e li attaccano a vista.

Epadrazzil



CA	3	TS	G3
DV	4+1** (M)	M	12
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	2	In.	2
F	1d4/1d4	All.	qualunque
NM	1	PE	350

L'epadrazzil è una creatura che ricorda uno scimmione ricoperto di scaglie con insolite lunghissime braccia. La pelle, di color marrone-grigiastro, sembra ricordare delle origini rettiloidi. È un guardiano evocato da un piano di esistenza bi-dimensionale. Solo un mago di alto livello può evocare questa creatura per porla al proprio servizio. Per farlo deve creare un dipinto speciale (CA9, 20 punti ferita, metà del danno da armi) in una stanza il cui contenuto si voglia far sorvegliare. Il quadro deve rappresentare come se fosse uno specchio la stanza. L'epadrazzil rimane confinato nel dipinto a meno che non siano necessari i suoi servizi. Ogni creatura diversa dal padrone dell'epadrazzil che interferisca con gli oggetti contenuti richiama la creatura dal quadro. Questa attacca immediatamente per catturare l'intruso; la sua grande velocità gli permette di avere una sorpresa con 1-4 su 1d6.

Ogni colpo inferto dalla creatura paralizza la sua vittima se si fallisce un tiro salvezza contro la paralisi. Ognuno colpito da entrambe gli attacchi verrà afferrato, tirato su e trasporato nel quadro dove rimarrà immobile (fino a che non verrà liberato). La vittima può essere liberata da un incantesimo di dissoluzione della magia o da una verga della dissoluzione oppure distruggendo il quadro stesso. In questo caso si libera la creatura dalla schiavitù ritornando nel suo piano di origine. L'epadrazzil può rigenerare 2 punti ferita per ogni round che rimane nel dipinto. Tutti gli attacchi alla creatura mentre è nel quadro danneggia solo quest'ultimo e non la creatura. L'epadrazzil continua ad attaccare gli intrusi fino a che non è ucciso o la stanza torna alla condizione iniziale. È semi-intelligente ed immune al sonno, charme ed altri incantesimi che influenzano la mente.

Faedorne

CA	6	TS	E10
DV	9** (M)	M	12 (8)
MV	36 (12) m	Tes.	G
Att.	2 pugnali	In.	19
F	1d4/1d4	All.	N
NM	0 (1)	PE	2300

Le Faedorne sono cetaure di notevole bellezza. Queste rare leggiadre creature vivono su di una strana isola senza tempo che galleggia al di sopra del mondo. Queste isole sono solo visibili di notte, essendo indistinguibili da altre fonti di



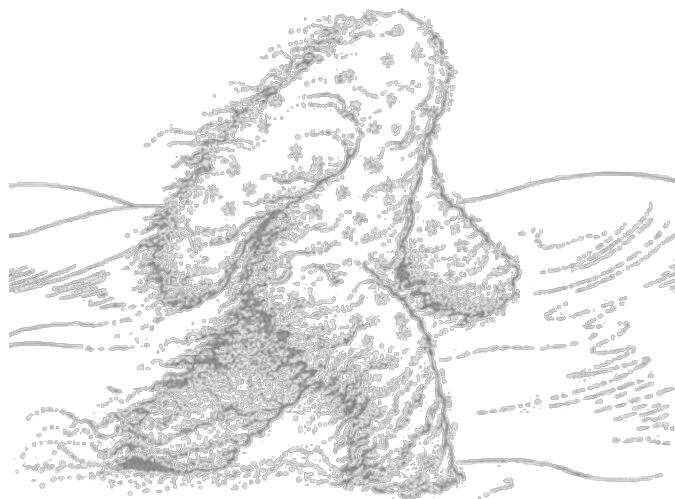
luce (o stelle) nei cieli notturni. Alle poche creature che han viaggiato fino a lì queste "stelle" sono note come le Isole Scintillanti. In questi luoghi raccolgono tutti i tipi di creature neutrali attorno a loro, in particolare quelle che hanno dimostrato un grande coraggio.

Le Faedorne sono maestre dell'illusione, capaci di creare illusioni equivalenti a quella di una creazione spettrale a piacere, persino quando fanno altro. Ogni illusione creata sulle Isole Scintillanti è molto difficile da scoprire e tutti i tentativi di farlo subiscono una penalità -5 ai tiri salvezza contro gli incantesimi. Tre volte al giorno possono usare la chiaroveggenza per vedere le terre oltre le Isole. Inoltre hanno le stesse capacità di lanciare incantesimi di un mago di livello 12° e possono evocare 1d6 guerrieri d'argento.

Le faedorne incarnano gli ideali elfici ma raramente si manifestano, persino agli elfi. Preferiscono guidare sottilmente invece di interferire direttamente negli affari elfici. Comunque si sa che favoriscono certi elfici e se ne prendono cura quando sono in pericolo.

Le faedorne lasciano con riluttanza le Isole Scintillanti e lo faranno solo nelle più estreme emergenze: Il morale in questi casi scende a 8.

Fantasma del Deserto



	Forma immatura	Forma matura
CA	non applicabile	3
DV	4* (M)	5*-8** (L)
MV	9 (3) m	36 (12) m
Att.	1 contatto	1 tocco
F	1d6	1d8 per DV
NM	0 (3d4)	0 (2d4)
TS	G4	G5-8
M	non applicabile	10
Tes.	nessuno	sotto
In.	3	5-8
All.	N	N
PE	125	425-725-1250 o 1750

A dispetto del loro nome, i fantasmi del deserto non sono non morti. Infatti sono creature elementali composte di sabbia e polvere che derivano dal Piano della Terra. Non sono influenzati dagli incantesimi che influenzano la mente.

I fantasmi nel deserto entrano nel Primo Piano attraverso tunnel che si formano durante tempeste di sabbia violenta o magiche; nella loro forma immatura appaiono come ammassi di fine sabbia scintillante, accumulatasi attraverso le dune di sabbia come se spazzata da un leggero venticello. In tal forma possono viaggiare per grandi tratti, nutrendosi della minima carica di energia statica che immagazzinano le particelle di polvere e sabbia.

I fantasmi del deserto immaturi non sono aggressivi ma possono entrare in contatto con oggetti metalli più grandi di un pugnale (ad esempio una armatura di metallo, una spada, ecc) che involontariamente determinano una scarica elettrostatica: Ciò uccide il fantasma del deserto, ma causa 1d6 danni a chi è in contatto con l'oggetto. Dal momento che possono morire facilmente in questo modo queste creature hanno un odio istintivo per chi usa i metalli.

Durante le tempeste di sabbia se ne concentrano molti anche se non si sa bene se le causino o sfruttino semplicemente. Durante la tempesta può coprire grandi distanze grazie al vento ed evolversi verso la forma matura - uno scintillante e di forma vagamente "umana" composta da sabbia e polvere che cammina per il deserto.

In questa forma i fantasmi del deserto sono veramente pericolosi per la loro intelligenza e determinazione nelle loro azioni e sono noti per gli attacchi contro coloro che portano metallo. Attacca col il suo tocco causando 1d8 danno per l'elettricità (dimezzata da un tiro salvezza contro gli incantesimi) ma perdendo al contempo 1d4 (o 1d2 se passano un tiro salvezza) punti ferita nel processo. Inoltre con un risultato di 19 o 20 la sabbia va negli occhi della vittima accecandola (-4 al tiro per colpire e +4 alla CA) fino a che non riescono a togliersela di dosso. un tiro salvezza superato vuol dire che la vittima riesce ad evitare la sabbia.

I fantasmi del deserto maturi non sono danneggiati dalle armi non metalliche. Ogni attacco condotto con armi metalliche causa il danno normale ma l'attaccante subisce 1d3 danni dalla scossa elettrica. Proiettili o frecce di metallo causano solo la metà del danno ma non fanno ricevere a chi le usa alcuna scarica. Gli attacchi basati sull'elettricità come il fulmine magico aumentano i punti ferita della creatura dello stesso ammontare dei danni che causerebbero. I fantasmi del deserto sono immuni al fuoco normale, subiscono il minimo danno da quello magico mentre l'acqua causa lo stesso danno dell'olio infuocato. Sono inoltre ostili alle creature della Dimensione dell'Acqua.

I fantasmi del deserto non hanno mai tesori metallici, benché nelle ridotte zone in cui si concentrano nel deserto possano (30%) esservi 2d10 gemme del valore di 10-50 monete d'oro ciascuna. Molto raramente (1%) una pergamena tirata su e trasportata per miglia da queste creature può essere rinvenuta.

FENICE (MAGGIORE & MINORE)



	Fenice minore	Fenice maggiore
CA	2	-2
DV	9***** (M)	9***** (L)
MV	27 (9) m o volo 108 (36) m	45 (15) m o volo 135 (45) m
Att.	2 artigli / 1 morso	2 artigli / 1 morso
F	1d6/1d6 / 2d6	2d6/2d6 / 4d6
NM	0 (1d2)	0 (1d2)
TS	G10	G20
M	9	10
Tes.	V	Vx2
In.	6	6
All.	N	N
PE	4400	8875

La fenice è originaria della Dimensione Elementale del Fuoco e ha l'aspetto di una grossa aquila rosso-arancio, circondata da un alone fiammeggiante. Nella Prima Dimensione è decisamente rara, ma può trovarsi in qualsiasi clima. Non è mai ostile, a meno che venga attaccata, e non si trova mai sottoterra. La fenice è immune a tutte le forme di fuoco, a tutti i tipi di Incantesimo dello charme, a tutti i tipi di incantesimo di Blocco, e alle armi incantate inferiori a +3.

In combattimento, attacca con gli artigli e il becco. Tutti i nemici all'interno del suo alone fiammeggiante subiscono danni da fuoco ogni round, indipendentemente dalla loro protezione, dato che la fiamma della fenice è diversa da qualsiasi altro tipo di fuoco. Quando una fenice viene uccisa o distrutta, sparisce con un'esplosione incandescente che ha effetti in un'area di 6 metri di raggio, come una palla di fuoco; ogni vittima deve fare un Tiro salvezza contro il soffio del drago per subire danno dimezzato, ma, ancora una volta, la protezione dal fuoco non ha effetto. La fenice riappare dalle sue ceneri un round più tardi, totalmente risanata e immediatamente fugge gli attaccanti. L'unico mezzo per distruggere in maniera definitiva una fenice è il desiderio; non ne è noto il metodo riproduttivo.

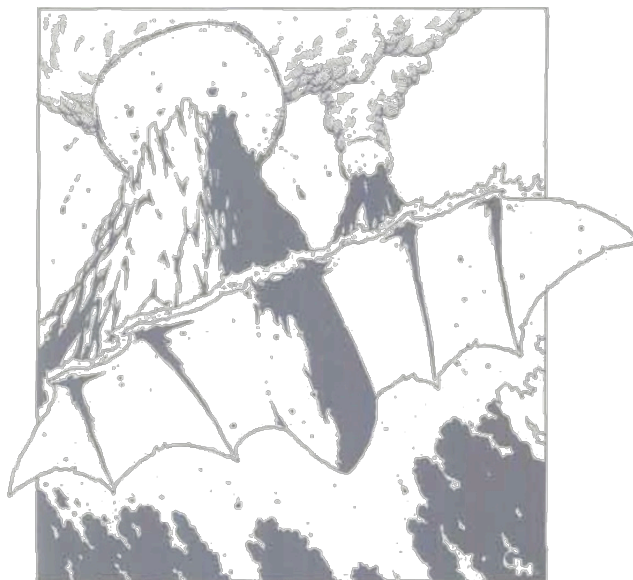
Fenice minore: questa creatura ha un'apertura alare di 3 metri ed è alta 1,5 metri; il suo alone fiammeggiante si espande per 3 metri e infligge 3d6 punti di danno ogni

round, mentre l'esplosione infligge 5d10 punti di danno; il danno di ogni artigliata è di 1d6 punti, quello del becco di 2d6 punti.

Fenice maggiore: questa creatura ha un'apertura alare di 7,5 metri ed è alta 3 metri; il suo alone fiammeggiante si espande per 6 metri e infligge 6d6 punti di danno ogni round, mentre l'esplosione infligge 10d10 punti di danno; il danno di ogni artigliata è di 2d6 punti, quello del becco di 4d6 punti.

Le piume della fenice possono essere usate per creare una pozione di resistenza al fuoco che assicura la più completa immunità dalle fiamme, tanto normali quanto magiche, riduce il danno subito da armi tipo soffio di fuoco alla metà (1/4 in caso di successo del Tiro salvezza) e agisce come una normale pozione della resistenza al fuoco contro il fuoco della fenice. Ogni volta che una fenice muore è possibile recuperare una piuma. Per la pozione, sono necessarie tre piume di una fenice inferiore (che valgono 10.000 mo ciascuna) o una piuma di una fenice maggiore, che vale 25.000 mo.

FONDAMENTALE



	Acqua	Aria	Fuoco	Terra
CA	4	6	5	3
DV	1+1 (S)	1+1 (S)	1+1 (S)	1+1 (S)
MV	36 (12) m	72 (24) m	54 (18) m	27 (9) m
Att.	1 picchiata	1 picchiata	1 picchiata	1 picchiata
F	1d6	1d6	1d6	1d6
NM	1d10 (2d10)	1d10 (2d10)	1d10 (2d10)	1d10 (2d10)
TS	G2	G2	G2	G2
M	10	10	10	10
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno
In.	3	3	3	3
All.	N	N	N	N
PE	15	15	15	15

I fondamentali sono tra le creature meno potenti che abitano i piani di esistenza degli elementali. Tutti i fondamentali sembrano un paio di ali di pipistrello senza un corpo. Volano in continuazione ed attaccano scontrandosi con le loro vittime. I fondamentali della Terra sono duri e dall'aspetto solido, quelli dell'Aria sono quasi trasparenti, quelli del Fuoco sono avvolti dalle fiamme e quelli d'Acqua sono umidi e brillanti. Possono essere colpiti solo dalla magia

ed armi magiche ma sono immuni agli incantesimi che influenzano la mente (ad es. charme e sonno). Essendo creature evocate sono bloccate

dell'incantesimo di protezione dal male. I fondamentali di fuoco sono immuni al fuoco.

I fondamentali spesso compaiono nel Primo Piano in posti ove le forze della natura sono più forti e non si allontanano da essi. Per esempio i fondamentali della Terra si trovano nelle più profonde caverne, quelli dell'aria vicino i picchi spazzati dai venti, quelli del fuoco nei vulcani e quelli dell'acqua nei vasti oceani. Possono inoltre accompagnare creature elementali più potenti nel Primo Piano. Esterni.

Galloserpente



CA	6	TS	G5 [G10]
DV	5** (S) [1+1]	M	7
MV	27 (9) m; 54 (18) m	Tes.	D [spec.]
	volo [72 (24) m]	In.	2
Att.	1 becco	All.	N
F	1d6 + pietrificazione	PE	425 [15]
NM	1d20 (2d20)		

È un piccolo mostro magico con testa, ali e zampe di galla e coda di serpente. L'attacco del suo becco infligge 1d6 punti ferita. Ogni essere che venga beccato o anche soltanto toccato da un galloserpente deve effettuare con successo un tiro salvezza contro la pietrificazione, altrimenti viene trasformato in pietra! I galliserpenti possono essere incontrati praticamente ovunque.

Il galloserpente vive sia nella prima dimensione che nella sua dimensione originaria, quella della terra. Le statistiche indicate sopra si applicano quando viene incontrata nella prima dimensione.

Nella dimensione della terra, il galloserpente è un essere della forma di volatile, alto circa 33 cm. È quasi inoffensivo e può infliggere un solo punto ferita con il becco. Può pietrificare, al solo contatto, gli esseri non fatti di terra (si applicano i Tiri-Salvezza).

GENIO



	Djinni minore	Djinni Nobile
CA	5 [3]	-2
DV	7+1* (M)	15***
MV	27 (9) m o volo 72 (24) m [72 (24) m]	36 (12) m. 108 (36) m
Att.	1 pugno o 1 turbine + speciale	2 pugni o tromba d'aria
F	2d8 o 2d6 + speciale	3d10 / 3d10 / 3d6 0 (1)
NM	1 (1) [1d4 (1d100)]	
TS	G14	M30
M	12 [9]	11
Tes.	nessuno [speciale]	nessuno
In.	14	2
All.	C	C
PE	850 [1025]	4200

Djinni minore: Il djinni minore è una creatura incantata, intelligente e dotata di volontà autonoma, proveniente dal piano degli elementali dell'aria. Si mostrano come alti umanoidi circondati da nubi. I djinni hanno una natura altamente magica e possono essere feriti solo dalla magia o da armi magiche. Ogni djinni può adoperare ognuno dei suoi sette poteri 3 volte al giorno. Tali poteri sono: creare acqua e cibo (come i chierici del 7° livello), creare oggetti metallici fino ad un peso di 1.000 monete (di natura temporanea a seconda del tipo di metallo: oro = 1 giorno, ferro = 1 round), creare merci leggere ed oggetti di legno fino ad un peso di 1000 monete (che sono permanenti), diventare invisibile, assumere forma gassosa, formare una tromba d'aria, creare illusioni (che ingannano sia la vista che l'udito e durano fino a che vengono toccate oppure dissolte dalla magia (il genio non ha bisogno di concentrarsi per mantenerle).

Il djinni ha due forme di attacco. La forma normale colpisce con i pugni o può anche trasformarsi in una tromba con un cono alto 21 m e largo 6 nel punto più alto, con una base di 3 m e movimento di 36 m (12m). Per la trasformazione occorrono 5 round. Il djinni nella sua forma di tromba d'aria infligge 2d6 punti ferita a tutti coloro che incontra sul suo cammino e spazza letteralmente via tutti gli esseri dotati di meno di 2DV (a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza contro il raggio della morte). Se il djinni viene ucciso, il suo spirito torna al piano di esistenza da cui originariamente proveniva. Ogni djinni può

trasportare fino a 6.000 monete di peso senza stancarsi. Può trasportare fino a 4.000 monete di peso per 3 turni camminando o per 1 turno volando, ma dopo deve riposarsi per un intero turno.

Le seguenti informazioni si applicano ai djinni quando vengono incontrati nella loro dimensione originaria, quella dell'aria.

Di solito sono invisibili ed hanno l'aspetto di una nebbia policroma. Sono immuni alle armi normali, a tutti gli incantesimi di 1° livello ed a tutti gli attacchi basati sull'acqua. Possono inoltre individuare le cose invisibili a volontà (fino a 36 metri di distanza).

In fondo i djinni sono esseri di buon cuore anche se il loro comportamento è decisamente caotico. Il loro impero tollerante è famoso per l'assoluta mancanza di leggi. Gli elementali dell'aria ed i djinni vivono in pace, anche se, di tanto in tanto, sono impegnati in alcune scaramucce. I loro nemici giurati sono gli Haoou e gli Efreeti. Temono gli esseri della Terra e li attaccano a vista.

Djinni Nobile: Nella Dimensione dell'Aria, i governanti dei djinni sono chiamati Pasha. Hanno l'aspetto di normali djinni, ma sono più grandi. Non possono essere feriti da armi normali e neppure da quelle magiche con bonus inferiore + 2. Si rigenerano al ritmo di 3 punti ferita per round.

Un Pasha può usare tutte le abilità dei djinni minori quanto desidera, fino ad una volta per round. Può, inoltre, entrare o uscire dalla Dimensione Eterea, concentrandosi per un turno.

Poteri speciali utilizzabili una volta al giorno sono: Realizzare il desiderio di un'altra persona, pronunciare gli incantesimi, Nube mortale, Trasforma acqua in gas e Controllo del tempo atmosferico.

La tromba d'aria del Pasha è alta 36 metri, ha un diametro di 12 metri al vertice e 3 metri alla base. Può spostarsi alla velocità di 72 metri (24 metri). A differenza dei normali geni può assumere la forma di tromba d'aria o tornare normale, in un solo round. In questa forma infligge 3d6 punti ferita a chiunque incontri sulla sua strada ed uccide tutti gli esseri con meno di 5 dadi-vita se non effettuano con successo un TiroSalvezza contro il raggio della morte. Questi esseri nobili possono volare con un carico fino a 20000 monete senza stancarsi, o addirittura un peso doppio, se camminano.

I Pasha non possono essere evocati con gli incantesimi e sono influenzati da pochissimi oggetti magici. Di solito appaiono nella Prima Dimensione solo in risposta alle grida d'aiuto di un djinni minacciato.



Efreeti maggiore (amir): Nella Dimensione del Fuoco i governanti degli Efreeti sono chiamati Amir. Hanno l'aspetto di enormi Efreeti (alti dai 4,5 ai 9 metri). Non possono essere feriti da armi normali e neppure da quelle magiche con bonus inferiore a + 2. Si rigenerano al ritmo di 2 punti ferita per round.

L'Amir può usare tutte le abilità degli Efreeti quanto desidera, fino ad una volta per round. Può, inoltre, entrare o uscire dalla Dimensione Eterea, concentrandosi per un round.

Poteri speciali utilizzabili una volta al giorno sono: Realizzare un desiderio di un'altra persona, pronunciare gli incantesimi Palla di fuoco, Trasforma terra in fiamma e Nube esplosiva (come un mago di 20° livello).

La Colonna di fuoco dell'Amir appicca il fuoco a tutte le cose infiammabili nel raggio di 4,5 metri ed aggiunge un bonus di 2d8 punti ferita ad ogni attacco con i pugni. Può, inoltre, mantenere tale forma senza limiti di tempo. Questi esseri nobili possono volare trasportando un peso di 25000 monete senza stancarsi o addirittura un peso doppio se camminano.

Gli Amir non possono essere evocati con gli incantesimi e sono influenzati da pochissimi oggetti magici. Di solito appaiono nella Prima Dimensione solo in risposta alle grida d'aiuto di un Efreeti minacciato.

Efreeti minore: Gli efreeti sono esseri incantati e dotati di libera volontà provenienti dal piano degli elementali del fuoco. Di solito appaiono sotto forma di nuvole di fumo, che condensandosi prendono le sembianze di un uomo grande come un gigante, circondato da fiamme. L'aria attorno ad essi è sempre calda e piena di fumo. La natura degli efreeti è altamente magica perciò possono essere colpiti solo da armi magiche. Se viene ucciso, lo spirito dell'efreeti torna al piano di esistenza da cui originariamente proveniva. Ogni efreeti può creare oggetti, creare illusioni e diventare invisibile, come un djinni. Può lanciare l'incantesimo "muro di fuoco", tre volte al giorno. Può inoltre trasformarsi in una "colonna di fiamme" che incendia tutte le cose infiammabili.

	Efreeti minore	Efreeti maggiore
CA	3 [6]	-2
DV	10* (1)	20***
MV	27 (9) m o volo 72 (24) m [72 (24) m]	36 (12) m; volo 108 (36) m
Att.	1 pugno + speciale	2 pugni
F	2d8 + speciale	3d10 / 3d10
NM	1 (1) [1d4 (1d100)]	1 (1)
TS	G15	M36
M	12 [8]	11
Tes.	nessuno [speciale]	nessuno
In.	14	14
All.	C	C
PE	850 [1025]	5450

che si vengono a trovare entro 15 m da essa. È in grado di conservare la forma fiammeggiante per 3 round. Quando si trova in tale forma, il fuoco aggiunge 1d8 punti ferita ai danni che infligge con ogni suo colpo. L'essere può però assumere la forma fiammeggiante una sola volta per turno. L'efreeti può essere evocato da un mago di alto livello (se conosce gli incantesimi necessari). Una volta evocato l'efreeti può essere obbligato a servirlo per 101 giorni. È però un servo difficile e riluttante ed obbedisce alla lettera agli ordini ricevuti cercando di distorcerne il vero significato (per causare danni al suo padrone). L'efreeti è in grado di volare e di trasportare, volando, fino a 10.000 monete di peso. Odiano i djinni e li attaccano al solo vederli.

Le seguenti informazioni si applicano agli efreeti incontrati nella loro dimensione originaria, quella del fuoco. Di solito sono invisibili ed hanno l'aspetto di una fiamma fluttuante. Sono immuni alle armi normali, a tutti gli incantesimi di 1° livello ed a tutti gli attacchi basati sulla terra. Possono inoltre individuare le cose invisibili a volontà (fino a 36 metri di distanza).

Gli Efreeti sono irritabili e spesso malvagi. Gli Elementali del fuoco e gli Efreeti, di solito, vivono in pace, anche se raccolgono volentieri le provocazioni e, in passato, sono stati in guerra con gli altri elementali. I loro nemici giurati sono gli Elioni ed i djinni. Temono gli esseri dell'Acqua e li attaccano a vista.

GORGONE



CA	2	TS	G8 [G4*]
DV	8* (L) [4]	M	8 [5]
MV	36 (12) m	Tes.	E [nessuno]
Att.	1 incornata o 1 soffio [1]	In.	1
F	2d6 o pietrificazione [1d4]	All.	C [N]
NM	1d8 (3d12)	PE	1200 [75]

La gorgone è un mostro magico dall'aspetto di un toro ricoperto di grosse scaglie di ferro. Per attaccare, può usare le sue grandi corna (possibilmente caricando, per raddoppiare i danni inflitti) oppure il suo terribile "soffio". Tale "soffio" è una nuvola di vapore lunga 18m. e larga 3m.

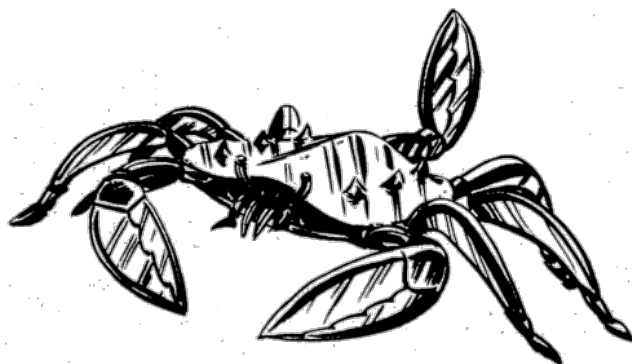
Coloro che si trovano entro la nuvola devono effettuare con successo un tiro salvezza contro pietrificazione altrimenti vengono trasformati in pietra. La gorgone è immune agli effetti del vapore che soffia ed a tutti gli altri tipi di attacchi "pietrificanti".

Le Gorgoni vivono sia nella Prima Dimensione che nella loro Dimensione originaria, quella della Terra. La maggior

parte delle statistiche indicate sono valide per entrambe le Dimensioni.

Nella Dimensione della Terra, le gorgoni sono i locali animali da allevamento, pascolati dagli esseri dell'Orda, "munti" (anche se il loro "latte", in termini umani è acido e oleoso) e macellati. Il loro "soffio" può pietrificare gli esseri non fatti di terra (applicare i normali Tiri-Salvezza).

Hydrax



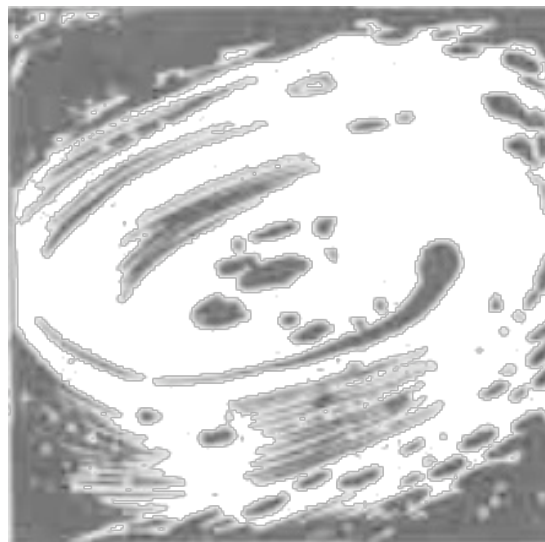
CA	2	TS	G(livello=DVx2)
DV	5*-12** (L)	M	9
MV	18 (6) m; 54 (18) m nuoto	Tes.	speciale
Att.	2 artigli o speciale	In.	9
F	1d10/1d10 o sotto	All.	L
NM	1 (1)	PE	425-3000

L'hydrax è un essere intelligente simile ad un granchio di ghiaccio. È originario della Dimensione dell'Acqua e lo si può trovare solo di rado nella Prima Dimensione. Anche se il suo comportamento è legale, per lo più ha un'indole maligna.

Ha 6 zampe e 3 tenaglie, disposte in modo simmetrico intorno al corpo. È immune alle armi normali, a tutti gli incantesimi di 1° e 2° livello ed agli attacchi basati sul fuoco. Gli hydrax possono individuare l'invisibile quando vogliono, e possono usare tre volte al giorno gli incantesimi Individuazione del magico, Ragnatela, Dispersione del magico, Muro/Tempesta di ghiaccio, Trasforma acqua in ghiaccio (con la stessa potenza di un mago di 9° livello).

Fanno uso di utensili di ghiaccio e costruiscono città ed oggetti di ogni specie. I loro nemici giurati sono le ondate e i krist. Temono gli esseri dell'Aria e li attaccano a vista.

Incantovoro



CA	10	TS	G4
DV	7*	M	2 (sotto)
MV	9 (3) m	Tes.	nessuno
Att.	sotto	In.	2
F	sotto	All.	C
NM	1 (1)	PE	850

Questa temibile e strana creatura appare come un turbine, una nuvola levitante di fumo, verdastro opaco e vagamente luminescente. Lo radiazione di un incantovoro pulsa regolarmente, prima luminoso e poi fioco; scivola intorno agli ostacoli, ed è in grado di penetrare attraverso una fessura di un centimetro o meno (per esempio, quelle delle porte) ma quando non è costretta assume una forma sferica di tre metri di diametro. Gli incantovori per fortuna sono estremamente rari, e si pensa che vengano dalla dimensione dell'Incubo (come la malfera), o un piano alieno simile ostile agli esseri umani.

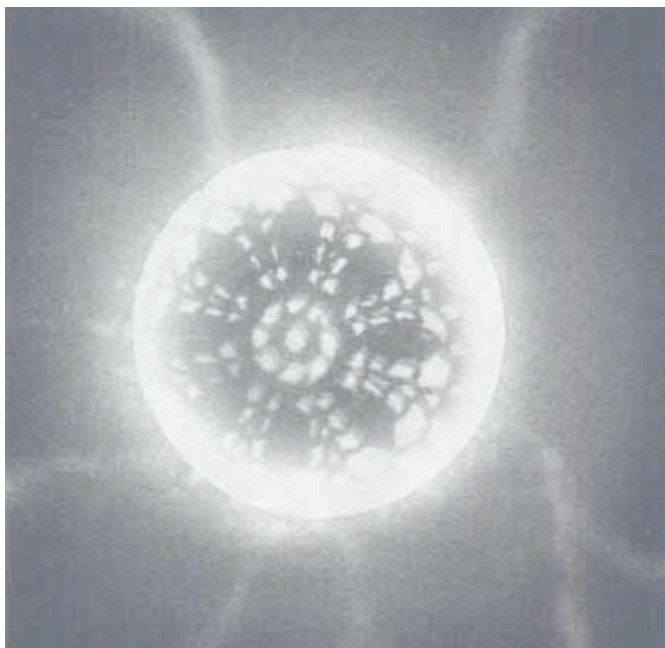
Sono creature silenziose, minacciose senza occhi visibile, arti, o altre caratteristiche corporee; si avvicinano sempre verso laddove si trova un'alta concentrazione di magia, cercando di avvolgerla. Incantesimi lanciati contro un incantovoro saranno assorbiti e non causeranno alcun danno e non si realizzeranno, anzi la creatura guadagnerà tanti punti ferita quanti sono i danni che la magia avrebbe potuto comportare; incantesimi altrimenti innocui daranno un ammontare di punti ferita pari al livello della magia (ad esempio, una ragnatela aggiunge 2 punti ferita e non si forma). Sono grado di assorbire 1d4 cariche da oggetti che ne sono forniti (se un oggetto rimane all'interno del "corpo nuvola" di un mangiatore, perde 1d4 cariche ogni 2 round), negare i poteri degli altri oggetti magici (incluse pozioni e pergamene; se utilizzati, i loro effetti saranno ritardati di 1d4 round) o artefatti che sono annichiliti per 1 round (in modo simile, tale annullamento temporaneo deve essere controllato in ogni due round se rimane avvolto da un incantovoro).

Qualunque genere di lanciatore di magie che rimane avvolto da un incantovoro perde uno degli incantesimi che ha memorizzato (da stabilire a caso) al primo contatto, e uno per ogni round successivo in cui rimane circondato; ogni volta che questo accade, l'incantatore deve effettuare un tiro salvezza contro il raggio della morte o essere confuso.

Non procurano altri danni alle creature con cui sono in contatto o che avvolgono; soffrono i danni normali da attacchi basati sul fuoco e fisici (il freddo intenso causa solo la metà dei danni; si noti che il freddo magico sarà assorbito e annullato ma farà per un round il danno intero), avendo un CA 10 è automaticamente colpito se l'attaccante è avvolto.

Si noti che il fuoco di origine magica non può far danni, perché sarà immediatamente assorbito e la formazione verrà impedita. Ignorerà attacchi fisici, muovendosi incessantemente per assorbire la magia, non esiterà per nessuna ragione. Incantesimi di controllo mentale non incidono su di loro, e sembrano senza paura. Quando viene ucciso, perderà il suo bagliore, il "fumo" del suo corpo si dissipa nel nulla, e qualsiasi magia all'interno della propria area corporea (o, l'arma con cui si dà il colpo di grazia anche se non è più compresa nella nube) riceverà un bonus magico di 1d6 cariche aggiuntive, un successivo uso singolo di armi come frecce magiche, un doppio effetto degli incantesimi in memoria o su pergamene; gli artefatti non saranno potenziati.

Lume stregato



CA	2 o 0	TS	M3
DV	3+3** (S)	M	12
MV	63 (21) m	Tes.	nessuno
Att.	1 scarica	In.	0
F	1d4+1	All.	N
NM	1d3 (1d8)	PE	100

Un lume stregato è una piccola (fino a 20 cm di diametro) sfera di luce splendente. Sono composte principalmente di energia nonostante abbiano dei sottili scheletri simili ad una ragnatela e con distribuzione simmetrica e aspetto pressoché invisibile. Vagano senza meta, fluttuando con la loro naturale lievitazione; sembrano attirare da un qualunque uso di magia entro 21 metri. Sono silenziose e apparentemente non intelligenti che provengono del Piano della Sfera dell'Energia.

Molto ambite da coloro che vogliono uccidere i maghi, hanno inusitate proprietà di far sì che magie entro 6 m da loro vadano storte.

- Un incantesimo mirato (per esempio dardo incantato) hanno la possibilità del 77% di essere riflesso in una direzione casuale.

- Incantesimi che influenzano un'area (per esempio una palla di fuoco) sono alterati come segue (si tiri 1d6): 1-2 danni dimezzati e area raddoppiata; 3-4 danni raddoppiati e area dimezzata; 5 incantesimo annullato; 6 l'incantesimo non causa danni al lume stregato.

- Incantesimi o oggetti magici usati o lanciati entro 6 m dal lume stregato sono alterati come segue (si tiri 1d6): 1-2 riflesso verso chi lo ha lanciato con pieno effetto; 3-4 il bersaglio e/o area di effetto sono alterati a caso; 5 intensità (durata o danno) dimezzata; 6 l'incantesimo non causa danni al lume stregato.

Interpretate un risultato impossibile come un completo annullamento della magia.

Magie dirette contro il lume, se riescono a raggiungerlo (per esempio col tocco) saranno sicuramente riflesse su chi le ha lanciate. Non sono mai danneggiabili dalla magia.

Possono essere distrutti da attacchi fisici, nonostante possano scartare per evitare di essere colpiti dopo un primo colpo (migliorando la loro CA da 2 a 0). Non possono

passare attraverso pertugi inferiori a 15 cm in altezza o larghezza. Possono così essere catturate. Un anello di lumi stregati attorno un guerriero è una efficace difesa contro i maghi.

I lumi stregati possono scaricare la loro energia tramite un contatto fisico con una creature utilizzando una scossa che procura 1d4+1 danni e rallenta la vittima nel round seguente. Lo fanno solo il 40% delle volte che toccano una creatura, più per caso che non appositamente.

Non sono danneggiati da fuoco, calore, freddo o fulmini. L'ultimo inoltre ripristinerà i punti ferita persi da un lume stregato. Ogni punto di danno inflitto corrisponde ad un punto ferita guarito (fino al massimo del lume stregato).

Qualunque risucchio di energia di un non morto (e non incantesimi analoghi che sono annullati) distruggeranno un lume stregato.

Kal-Muru



CA	4	TS	G4
DV	2* (M)	M	9
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	2 artigli / 1 morso	In.	6
F	1d3x2 / 1d6	All.	N
NM	0 (1d6)	PE	25

Queste feroci creature delle dimensioni di un uomo provengono dal Piano degli Elementali dell'Aria e si possono normalmente incontrare mentre volano sugli oceani battuti dal vento in gr uppi di 10 o più.

Questi gruppi sono capaci di avvolgersi completamente in una nube magica, simile ad un

banco di nebbia che riduce la visibilità fino a 3 metri. Tale nube ha una profondità di 6 metri ed un diametro di 3 metri per ogni kal-muru presente. La nebbia non è influenzata dal vento e si muove alla stessa velocità dei kal-muru. Svanisce solo se il loro numero scende sotto i dieci. Qualunque creatura intrappolata nella nebbia è soggetta a confusione (come l'omonimo incantesimo) ma le creature con 5 o più DV hanno un bonus di +4 e quelle con 8 DV o più sono immuni. I kal-muru possono cambiare la loro for ma

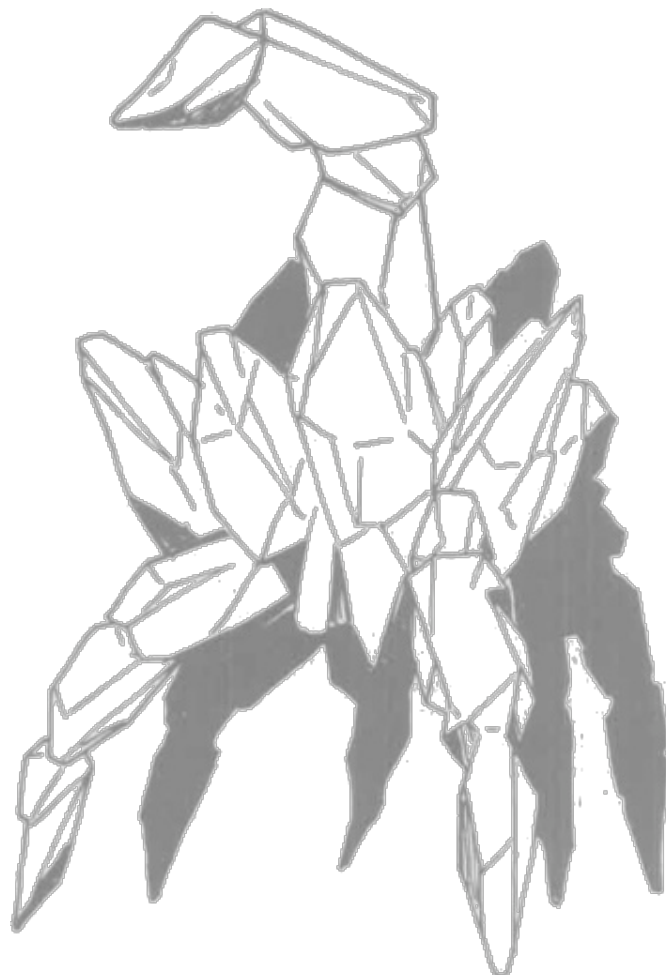
(ma non la loro dimensione o attacchi) a piacimento, aggiungendo confusione al terrore che causano alle loro vittime. I kal-muru attaccano con due artigli e morso. Sono

immuni agli incantesimi che influenzano la mente come sonno e charme e possono essere colpiti da armi d'argento o magiche. I naviganti conoscono e temono la nebbia innaturale creata dai kal-muru poiché le imbarcazioni che ne vengono avvolte scompaiono o vengono

trovate alla deriva con l'intero equipaggio brutalmente massacrato. I marinai hanno dato a

questi esseri il soprannome di "sciagura delle navi" e la semplice menzione è sufficiente per intimorire il più scafato lupo di mare.

Kryst



CA	2	TS	E9
DV	9* (M)	M	9
MV	72 (24) m	Tes.	speciale
Att.	3 aculei	In.	10
F	1d12/1d12/1d12	All.	L
NM	1d6 (1d100x10)	PE	1600

I krist sono esseri intelligenti, fatti di roccia cristallina, originari della Dimensione della Terra.

Hanno l'aspetto di un gruppo di 12 aculei di cristallo dorati, disposti a raggiera intorno ad un corpo centrale. Sono immuni ai veleni a tutti gli incantesimi di 1° e 2° livello ed agli attacchi basati sull'aria. Possono individuare l'invisibile quando vogliono e possono usare 3 volte al giorno gli incantesimi Individuazione del magico, Dispersione del magico, Velocità o trasforma aria in terra (con la stessa potenza di un mago di 9° livello). Se il contatto mentale (Telepatia nel raggio di 36 m) non dà risultati, possono scrivere messaggi.

Attaccano fino a 3 volte per round, cercando di colpire gli

avversari con un aculeo.

Nei loro regni i krist hanno una società diffusa e complessa: vivono in pace con gli altri Elementali della Terra e li aiutano. Sono sempre felici di accogliere nuovi ospiti e sono assetati del sapere di ogni tipo. Temono le orde e combattono contro esse una guerra senza fine, cercando di coalizzare tutti gli altri esseri contro le stesse. Sono nemici degli hydrax anche se li incontrano raramente. Infine temono gli esseri dell'Acqua e li attaccano a vista.

Malfera



CA	3	TS	G13
DV	9** (L)	M	11
MV	18 (6) m	Tes.	E
Att.	2 artigli / 1 morso + speciale	In.	10
F	1d10/1d10/1d6	All.	C
NM	1 (1d2)	PE	2300

La malfera è un essere della Dimensione dell'Incubo. Ha un'enorme testa di elefante ed un corto tronco. La testa è sormontata da grandi corna ed ha enormi zanne che si protendono da entrambi i lati. Il torace è costituito da una massa di tentacoli, corti e gelatinosi. Le braccia, lunghe e muscolose, terminano con grosse tenaglie seghettate ed i piedi sono palmati e dotati di artigli. È nera come la notte, ma gli occhi e le vene sono di color rosso porpora.

La malfera attacca con il morso e le tenaglie. Se entrambe le tenaglie colpiscono lo stesso bersaglio, la vittima viene trascinata, nel round successivo, fino al torace del mostro, dove i tentacoli li intrappolano automaticamente. Tali tentacoli sono cosparsi di un acido gelatinoso, che infligge 2d6 punti ferita per round. La vittima può essere liberata solo uccidendo il mostro. Inoltre, il soffio della malfera è velenoso: ogni volta che colpisce col morso la vittima deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro veleno, con un bonus di +3, oppure morire. La malfera è immune all'acido e può essere colpita solo con armi magiche.

Oltre le suddette abilità di combattimento, il mostro può individuare cose invisibili ed aprire tutte le porte come le facesse uso dell'incantesimo scassinare. A causa della robusta costituzione e dell'origine indubbiamente magica, i suoi Tiri Salvezza sono pari a quelli di un guerriero del 13° livello.

La malfera può apparire nella Prima Dimensione solo in

seguito all'intervento di un potente mago. Nessuno è in grado di descrivere la dimensione da cui proviene, ma è sicuramente velenosa e mortale per gli umani.

Medusa



CA	8 [4]	TS	G4
DV	4** [8**]	M	8 [9]
MV	27 (9) m [54 (18) m]	Tes.	(V) F
Att.	1 morso di serpente + speciale	In.	9
F	1d6 + veleno	All.	C
NM	1d3 (1d4) [1d4]	PE	175 [750]

L'aspetto di una medusa è quello di una donna la cui capigliatura sia costituita da serpenti. La vista di una medusa trasformerà una creatura in pietra a meno che la vittima non realizzi un Tiro-Salvezza contro la pietrificazione. Se la medusa vede riflessa la propria immagine (es. in uno specchio) deve tentare, a sua volta, un Tiro-Salvezza o trasformarsi in pietra.

Chiunque tenti di attaccare la medusa senza guardarla dovrà sottrarre 4 ai tiri per colpire, e nello stesso tempo i serpenti attaccheranno con un bonus +2 sui tiri per colpire. Una medusa inoltre guadagna +2 sui TiriSalvezza contro gli incantesimi grazie alla sua natura magica. Solo occasionalmente le meduse usano delle armi.

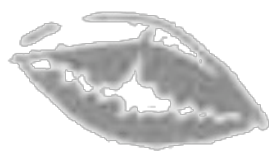
Le meduse vivono sia nella Prima Dimensione che nella loro Dimensione originaria, quella della Terra. Le statistiche indicate sono valide per quelle incontrate nella Prima Dimensione.

Nella Dimensione della Terra, le meduse sono masse enormi ed intricate di tentacoli lunghi 3 metri originati da un corpo sferico e bitorzolato; dal corpo si protendono anche numerosi peduncoli che servono da organi visivi. La bocca ha molte file di denti. I tentacoli vengono usati sia per il movimento (54 m per turno) che per il combattimento. La medusa attacca con 10 tentacoli per round. Ogni colpo andato a segno paralizza la vittima per 2d4 round (ma può evitare detto effetto con un Tiro-Salvezza contro paralisi). Le vittime paralizzate vengono trascinate fino alla bocca e morsicate. Il morso infligge 2d8 punti ferita per round (e non c'è bisogno di tiro per colpire se la vittima è paralizzata).

Occhi indagatori

CA	3 o 7	TS	M9
DV	1/2**	M	3
MV	18 (6) m	Tes.	nessuno
Att.	1	In.	2
F	1d6	All.	N
NM	1d20 (1d20)	PE	7

Queste strane creature prendono la forma di un paio di piccole luci scintillanti, che galleggiano assieme (levitazione) a mezz'aria e sembrano degli occhi luminosi. La loro origine



è incerta, ma si pensa che vengano dal Piano Astrale; il loro ingresso è consentito dalla fusione di Cancelli e da magie simili che creano connessioni tra piani, o trovano altri modi tramite il Multiuniverso.

Attratti da attività magiche di ogni tipo, sembrano naturalmente curiosi, tanto da seguire le creature viventi, e si concentrano attorno il sito di eventuali effetti magici (o, in mancanza, di oggetti magici o lanciatori di incantesimi). Gli occhi indagatori sono silenziosi e non hanno mente (o almeno nulla che possa essere contattato o influenzato) e sono quindi immuni alle illusioni, charme, sonno paralisi ed incantesimi che portano ad un controllo mentale. Non attaccano mai, a meno che non lo siano prima attaccati e contrattaccano ogni volta che sono minacciati, non impegnandosi in un combattimento in corso a meno che non ritengano di farlo in risposta a ripetute offensive. Per esempio, se colpito, ribatteranno solo una volta e poi fluttueranno pacificamente nelle vicinanze. Se poi sono colpiti ancora, che risponderanno di nuovo, per poi rimanersene tranquilli.

Gli occhi indagatori "morde" infliggendo 1d6 punti di danno per il raffreddamento (in realtà assorbono una insignificante quantità di energia). Hanno una CA 7 per gli attacchi magici e CA 3 contro quelli non magici. Qualsiasi attacco magico (arma, incantesimo, oggetto o effetto magico) che colpisce un occhio indagatore lo ucciderà all'istante, provocando silenziosamente la scomparsa degli occhi; attacchi non magici devono invece causare 4 punti di danno.

Qualsiasi attacco fisico, magico o meno, che mette l'attaccante in contatto con un occhio indagatore, sia direttamente che tramite un'arma (ma non con proiettili e frecce) porterà al seguente effetto: l'attaccante deve effettuare un tiro salvezza contro il veleno essere paralizzati (elfi esclusi) per 1d4 round. Non hanno un corpo solido; attaccanti che se lo aspettano possono sbilanciarsi e cadere.

OMUNCOLO



	Fylgar	Gretch	Ulzaq
CA	0	0	0
DV	3**** (S)	3**** (S)	3**** (S)
MV	18 (6) m o volo 72 (24) m	45 (15) m o volo 54 (18) m	18 (6) m
Att.	1 morso o 1 coda	1 morso o 1 sputo	2 artigli/1 morso o 1 morso 1d2/1d2/1d4
F	1d4 o 1d3	1d4 o 1d4+speciale	+speciale o 1d4+speciale
NM	1 (0)	1 (0)	1 (0)
TS	M21	M21	M21
M	9	8	8
Tes.	L	L	L
In.	11	12	6
All.	L	N	C
PE	95	95	110

Nonostante appaia semplicemente come un umanoide alto 60 cm, un omuncolo è in verità una forma speciale assunta nel Primo Piano da un Immortale ivi presente per una missione o per una penitenza. Come omuncolo l'Immortale "serve" un padrone mortale che può essere un chierico o un mago di alto livello. Di solito servono i padroni senza scelta o senso del dovere, e, benché personaggi di alto livello li leghino al proprio servizio con un lungo e pericoloso rituale magico corrono un grande rischio.

Ci sono tre tipi di omuncoli (uno per allineamento) e nonostante superficialmente simili ognuno ha i suoi punti di forza e debolezza.

Sono tutti immuni alle armi normali ed agli attacchi basati sul freddo e calore. Possono divenire invisibili ed individuare il magico o il male a piacimento. Possono rigenerare 1 punto ferita per round (questa abilità è concessa anche al padrone se rimane entro 3 metri). Usano le loro abilità magiche come se fossero di 21° livello e hanno i tiri salvezza di un mago di 21° livello.

Fino a che rimane a servire comunica telepaticamente col padrone fino ad una distanza di 1,6 km. Questi può avvalersi di tutti i sensi (compresa l'infravisione) dell'omuncolo fino a che rimangono a tale distanza. Se è a contatto fisicamente ottiene un bonus +3 ai tiri salvezza.

Una volta a settimana possono utilizzare le loro speciali conoscenza ed aiutare il padrone a prendere le importanti decisioni (come per l'incantesimo comunicare con gli dei).

Se un omuncolo viene ridotto a 0 punti ferita il suo corpo sul primo piano viene distrutto e la sua forza vitale torna al Piano di origine. Il personaggio che aveva l'omuncolo non lo potrà rimpiazzare per almeno un anno e subirà una perdita permanente di 1d4+1 punti ferita.

Ulzaq: sono gli omuncoli più orribili con mostruose deformità, pelle squamosa e corna nodose che spuntano dalla piccola testa. Non possono volare nella loro forma naturale ma possono usare la metamorfosi (a piacere) per trasformarsi in pipistrelli o rane (attaccando e muovendosi come tali creature). Nella forma normale attacca con i suoi sudici artigli e tremende zanne. Qualunque forma abbia, un ulzaq, con il morso determina la riduzione di 1 del punteggio della Forza (evitabile con un tiro salvezza contro il veleno). La perdita della Forza rimane per 2d4 turni, e chi la vede ridotta a 3 o meno cade svenuto.

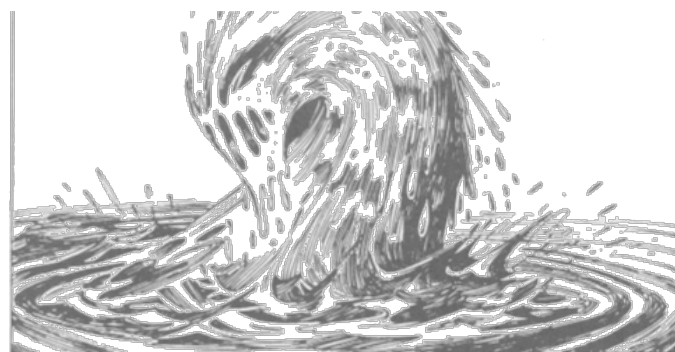
In aggiunta alle immunità comuni a tutti gli omuncoli

l'ulzaq non subisce danni dall'elettricità. una volta al giorno può lanciare l'incantesimo di confusione.

Gretch: questo omuncolo alato sembra un ulzaq nella sua forma naturale ma grazie alla metamorfosi (a piacere) si trasforma in corvo o topo gigante. Se non si è trasformato la creatura attacca con la coda che ha un pericoloso e velenoso dente uncinato all'estremità. La vittima colpita dalla coda che non supera un tiro salvezza contro gli incantesimi perde un punto di Destrezza per colpo. Ha la durata di 2d4 turni e chi arriva a 3 o meno di punteggio cade svenuto. I gretch sono immuni agli incantesimi che interessano il pensiero. Una volta al giorno possono lanciare l'incantesimo di rallentamento.

Flygar: questi sono gli omuncoli più attraenti dalle fattezze puerili, senza corna e con ali colorate in modo brillante. Possono usare la metamorfosi a piacimento per trasformarsi in gatti neri o aquile. Hanno riglessi pronti (+1 all'iniziativa) e quando usano la loro lunga coda come frusta (solo nella forma naturale) attaccano con un bonus di +4. Hanno tutti la capacità innata di vedere gli oggetti invisibili. Tre volte al giorno possono lanciare un incantesimo di protezione del male nel raggio di 3 metri.

ONDINA



CA	4	TS	G16
DV	8*** (L)	M	9
MV	27 (9) m; 72 (24) m nuoto	Tes.	nessuno
Att.	1 pugno o stritolamento	In.	10
F	2d8 o 1d10	All.	C
NM	1 (1)	PE	2300

L'ondina è un essere intelligente composto di acqua. È raro perfino nella sua Dimensione originaria, quella dell'Acqua, e non la si incontra quasi mai nella Prima Dimensione. Ha un comportamento caotico, ma (come i Geni) ha sempre buone intenzioni e disprezza il male.

Nella Dimensione originaria, ha l'aspetto di un serpente trasparente, privo di forma definita. Può mutare forma con estrema facilità e talvolta, per afferrare oggetti, assume una forma dotata di molti tentacoli. Una volta per turno, può nuotare, nella forma di una spirale rotolante, alla velocità di 144 m (48 m) per 10 round.

Le ondine sono immuni ai veleni, alle armi normali, a tutti gli incantesimi di 1° e 2° livello ed agli attacchi basati sui fuoco. Possono individuare l'invisibile quando vogliono e possono usare 3 volte al giorno gli incantesimi Individuazione del magico, Ragnatela, Dispersione del magico, Muro/Tempesta di ghiaccio e Trasforma fuoco in ghiaccio (con la stessa potenza di un mago di 9° livello). La loro Ragnatela in particolare è costituita da filamenti di

ghiaccio che funzionano comunque allo stesso modo. Le fiamme però, si limitano a scioglierla e le vittime intrappolate non subiscono danni a causa dello scioglimento.

Le ondine possono attaccare con un "pugno" (cioè una protuberanza a forma di braccio) per round. Se il colpo va a segno possono decidere di avvolgersi intorno all'avversario e strizzarlo, infliggendogli 1d10 punti ferita per round a causa della costrizione. Possono avvolgersi intorno ad esseri di dimensioni gigantesche e la vittima intrappolata non può muoversi né attaccare né concentrarsi.

Nella Prima Dimensione, le ondine hanno lo stesso aspetto degli Elementali dell'Acqua. Mentre sono nell'acqua oltre ad essere invisibili, rigenerano 3 punti ferita per round. Fuori dall'acqua, invece, non solo non si rigenerano, ma si "prosciugano" perdendo 1 punto ferita per round. Non subiscono però le altre limitazioni valide per gli Elementali. Non vengono bloccate dagli effetti dell'incantesimo Protezione del male, né sono costrette a restare entro 18 metri dall'acqua.

Le ondine vivono isolate dai regni degli Elementali dell'Acqua, ma li visitano di quando in quando. I loro nemici giurati sono gli hydrax e le orde. Temono gli esseri dell'Aria e li attaccano a vista.

ORDA



CA	3	TS	sotto
DV	3*-21* (S-L)	M	12
MV	45 (15) m	Tes.	speciale
Att.	1 morso o speciale	In.	13
F	sotto	All.	L
NM	2d4 (1d100x10)	PE	sotto

DV	F	PE	DV	F	PE
3*	1d6	50	9*	2d6	1600
4*	1d6	125	10*	2d6	1750
5*	1d8	300	11*-12*	2d8	1900
6*	1d8	500	13*-16*	3d6	2300
7*	1d10	850	17*-20*	4d6	3150
8*	1d10	1200	21*	5d6	4500

Le orde sono forme di vita originarie della Dimensione della terra. Ogni singola forza vitale si manifesta sotto forma di centinaia di corpi di insetto. Ogni singolo corpo è lungo da 33 cm a 6 metri a seconda del numero di dadi-vita.

Esamineremo in seguito le caratteristiche dei singoli corpi.

La forza vitale di un'orda può controllare corpi per un totale di 10000 dadi-vita. Inoltre i corpi perduti possono essere rimpiazzati al ritmo di 1 dado-vita per turno. A differenza degli insetti, non esiste un corpo con funzioni di "regina". La forza vitale si suddivide equamente in tutti i singoli corpi e può controllare solo quelli che si trovano all'interno di un volume cubico di 160 km di lato. I corpi che vengono a trovarsi fuori della detta zona, diventano cose prive di mente e muoiono nel giro di 10 giorni. Ogni pianeta del regno delle orde abitato da 1-100 forze vitali.

Ogni singola forza vitale ha un proprio nome e tutti i singoli corpi che la costituiscono rispondono allo stesso nome; cosa che può creare notevoli problemi di confusione quando si ha a che fare con un'orda. L'essere può morire solo se vengono distrutti tutti i singoli corpi.

Le orde non reputano intelligente nessun'altra forma di vita. Quando hanno bisogno di spazio, cercano semplicemente di occuparlo, senza tener conto degli altri esseri. È per tale motivo che sono considerate malvage. In questa lotta per la conquista dello spazio vitale, non è raro che due orde inizino una vera e propria guerra tra loro.

L'orda può usare l'ESP e la Telecinesi (fino a 20000 monete) quando vuole, fino ad una volta per round. Comunica per mezzo della telepatia, parlando direttamente alla mente altrui. È incredibilmente intelligente e può condurre contemporaneamente, con estrema facilità, dozzine di conversazioni distinte.

Ogni orda è legale e pericolosa. È disposta a sacrificare quanti corpi è necessario pur di raggiungere i suoi scopi. È per questo che il morale di ogni singolo corpo è pari a 12 punti. L'essere è immune a tutti gli effetti mentali (charme, blocco, sonno ecc), ma i singoli corpi sono soggetti ai colpi ed agli attacchi quasi di ogni specie. Dato il suo disinteresse per i singoli corpi, l'orda non si dà eccessivi problemi per salvarli. In termini di gioco, ciò significa che fallisce volontariamente tutti i Tiri-Salvezza. Quando, però, perde il 10 % o più dei corpi in una singola attività (per esempio, in un incontro con i nemici), o trova un modo di risolvere pacificamente il problema (negoziando, ritirandosi, ecc.), oppure chiama in suo aiuto altre orde.

I nemici giurati delle orde sono i krist e le onidine. Temono gli esseri di Fuoco e li attaccano a vista.

Plasm

	Plasm normale	Plasm gigante
CA	0	-4
DV	6* (M)	12* (L)
MV	36 (12) m	36 (12) m
Att.	2 artigli	2 artigli
F	2d6/2d6	3d6/3d6
NM	0 (1d10)	0 (1d4)
TS	G6	G12
M	9	11
Tes.	speciale	speciale
In.	8	8
All.	C	C
PE	500	2125

Il plasm ha l'aspetto di uno scheletro, normale o gigante, costituito di materia dell'elemento. Esistono, quindi, quattro specie di plasm, una per ogni elemento. È formato da un



miscuglio di materia dell'elemento e di ectoplasma (cioè etere solido). Può vivere solo nella Dimensione Eterea e spesso lo si può incontrare all'interno delle gallerie. Nelle altre Dimensioni invece, perde 1 dado-vita per round a causa del risucchio di energia e, una volta morto, svanisce.

Il plasm si nutre dello stesso elemento di cui è composto e quando mangia, rigenera le sue ferite al ritmo di 1 punto per round. Gli attacchi magici basati sul suo elemento, invece di ferirlo, lo rinforzano in termini di dadi-vita e di punti ferita. Per esempio: se un mago di 9° livello scaglia una Palla di fuoco contro un plasm di fuoco, il mostro guadagna immediatamente altri 9 dadi-vita (cioè da 9 a 72 punti ferita).

I plasm sono immuni ai veleni ed alle armi normali. Le armi magiche possono danneggiarli solo con il loro bonus, ignorando del tutto i danni normali. Per esempio: una spada + 4 può infliggere solo 4 punti ferita.

In definitiva, il plasm può essere ferito solo da armi magiche (nel modo detto) e dagli attacchi basati sull'elemento dominante.

Una volta per turno il plasm può "spendere" 10 punti ferita per creare una nuvola acida basata sul suo elemento. La nuvola di forma sferica ha un diametro di 9 metri e tutti coloro che vengono a trovarsi al suo interno (tranne lo stesso plasm) subiscono 20 punti ferita (oppure solo 10 se effettuano con successo un Tiro-Salvezza contro il soffio del drago). Ha una durata variabile da 1 a 6 round. Il plasm, di solito, riserva questa forma di attacco al momento in cui decide di fuggire.

Ragno Planare

CA	6	TS	G5
DV	5*-10*	M	9
MV	54 (18) m	Tes.	sotto
Att.	1 morso	In.	12
F	2d6+veleno	All.	qualunque
NM	2d6 (3d6)	PE	425-2500

I ragni planari sono aracnoidi intelligenti, fondatori di



un'antica civiltà. Si spostano a piacimento tra i Piani e le dimensioni. I più comuni hanno 5 Dadi Vita, rna sono stati incontrati alcuni esemplari superiori, fino a 12 Dadi Vita, che ricoprivano i ruoli di capi. Il loro Piano originario è sconosciuto e non è mai stato scoperto alcun indizio o città.

In combattimento, giungono da un'altra Dimensione, in genere quella Eterea, attaccano e "ripartono" per il Piano di partenza. Quando adottano questa tattica, ottengono automaticamente l'iniziativa e normalmente (75%) non possono essere attaccati prima di ripartire. Comunque, avversari "velocizzati" riescono ad attaccare prima che ripartano. In genere, qualsiasi vittima morsicata deve fare un Tiro salvezza contro il veleno, con una penalità di -4; in caso di fallimento, muore. Comunque, i mostri possono scegliere di mordere senza inoculare il veleno. Se un personaggio ottiene l'iniziativa per un round, può attendere l'apparizione del ragno e attaccare prima che esso riparta.

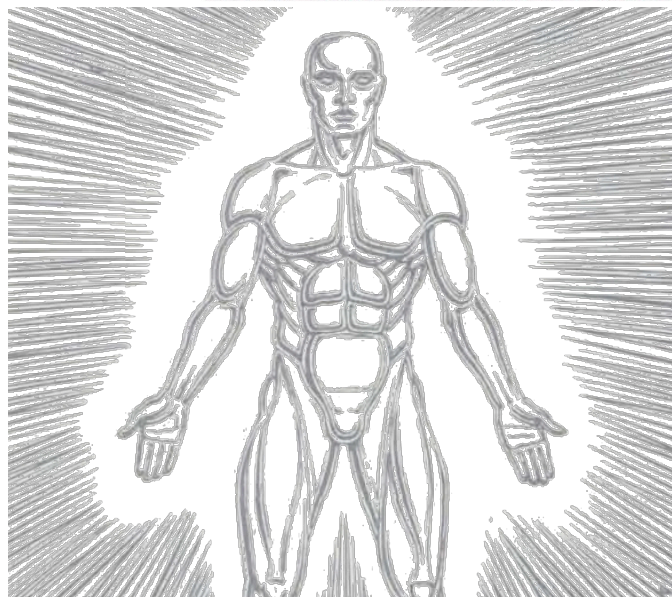
Qualsiasi ragno incontrato può avere con sé da 1 a 3 oggetti magici che può utilizzare, oppure 1d4 strani oggetti non magici, sconosciuti agli umani.

Occasionali e rari incontri possono avere luogo con ragni planari, maghi o chierici (al massimo di 9° livello), in grado di lanciare incantesimi non superiori al 9° livello. Per il calcolo dei PE, si aggiunge un asterisco per ogni due livelli di incantesimi disponibili.

Reflessore

CA	0	TS	G3-9
DV	3-9 (M)	M	10
MV	36 (12) m	Tes.	sotto
Att.	1 fulmine magico	In.	15
F	12-36 (sotto)	All.	N
NM	1d6 (1d6)	PE	variabile

I riflessori appaiono come statue umane mobili fatte di un metallo argenteo perfettamente rifrangente. Non hanno abbigliamento o armi. Il loro attacco è un fulmine magico lungo 6 m per 1,5 m di larghezza ed altezza. Il raggio di questo attacco equivale a dieci volte i DV della creatura (9 m all'interno, 27 all'esterno per i più piccoli) ed il danno è il



quadruplo dei DV (12 punti ferita per i più piccoli). Un tiro per colpire è necessario per colpire un bersaglio. se superato la vittima e tutte le creature presenti nella zona di efficacia sono colpite (ognuna può effettuare un tiro salvezza contro le bacchette per dimezzare i danni). L'effettiva direzione di un colpo mancato si determina con 1d6: 1-2 a sinistra del bersaglio, 3-4 sopra e 5-6 a destra (si noti che quindi potrebbe sempre colpire qualcuno!).

Un riflessore è immune a quasi tutti gli incantesimi e soffi. Le armi +4 o più infliggono un punto danno per colpo. Gli incantesimi rimbalzano contro la creatura (se applicabile) colpendo il bersaglio più vicino o (nella maggior parte dei casi) accadono normalmente senza influenzare la creatura. Comunque un desiderio può renderlo vulnerabile alle armi normali per 3 turni (e non più dato che il riflessore svanirà in tale periodo di tempo). Si noti che alcuni incantesimi che ostruiscono (come i muri) possono essere utili anche se non danneggiano la creatura.

Nel combattimento senza armi il riflessore si difende e basta. Considerate che abbia una forza e destrezza di 18, una armatura di piastre, scudo ed ignore i risultati di stordimento o danno.

Se ucciso, si può scoprire che un riflessore (se possibile aprirlo!) è un duro guscio con del materiale cerebrale ma senza altri organi. Lo scudo esterno rimane solido fino a 0 punti ferita e poi si frantuma e la creatura muore. Comunque per aprire il guscio devono essere inflitti altri 5d10 punti di danno.

I tesori accumulati sono sempre conservati in casse e sacchi legati con una corda. una volta che accumula una certa quantità di tesori (del valore di 100000 monete d'oro e almeno 5 oggetti magici) tutti i riflessori in una certa tana si riuniranno durante la luna piena, per svanire nel nulla con i loro tesori. Se gli si ruba qualcosa di magico potrebbero (50%) mettersi sulle tracce dei ladri per riprenderseli. Comunque se gli si offre un libro, una mappa o pergamena (magica o meno) in cambio dell'oggetto trafugato il riflessore potrebbe (80%) accettare lo scambio. Non accetteranno però alcun oggetto di cui siano già in possesso.

Nonostante non sia mai stata stabilita alcuna comunicazione con loro si pensa che queste misteriose creature provengano da un lontano futuro e "viaggino nel tempo" per accumulare tesori.

Salamandra



	Salamandra dei ghiacci	Salamandra del fuoco
CA	3	2
DV	12* (L)	8* (L)
MV	36 (12) m	36 (12) m
Att.	4 artigli / 1 morso	2 artigli / 1 morso
F	1d6x4 / 2d6	1d4x2 / 1d8
NM	1d3 (1d3)	1d4+1 (2d4)
TS	G12	G8
M	9	8
Tes.	E	F
In.	1	1
All.	C	N
PE	2125	1200

Le salamandre sono esseri dotati di libera volontà provenienti dai piani degli elementali. Sono comuni in tali dimensioni, ma rare altrove. Entrambi i tipi somigliano a rettili giganti. Le salamandre del fuoco provengono dalla dimensione del fuoco, quelle "del ghiaccio" dalla dimensione dell'aria. I due tipi sono nemici irriducibili e mortali e si attaccano reciprocamente al solo vedersi.

Salamandra dei ghiacci: Questo mostro ha 6 zampe ed è ricoperto di scaglie di color bianco o bianco-azzurro. Quando non si trova nel suo piano dimensionale, preferisce vivere nelle terre gelate, nei ghiacciai, e nelle tundre ghiacciate. È solita attaccare sollevendosi sulle due zampe posteriori, colpendo con le altre e mordendo. È immune al freddo. Tutti gli esseri che vengono a trovarsi entro 6 m da questa salamandra subiscono 1d8 punti ferite per round, a causa dell'intenso gelo che irradia.

Salamandra del fuoco: questo mostro è un rettile lungo dai 4 ai 6 m. ricoperto di scaglie di color arancione o rossastro. È intelligente e (quando non si trova nel suo piano dimensionale) preferisce vivere dentro i vulcani, nei loro dintorni o nelle terre caldissime. È immune al fuoco. Tutti gli esseri che vengono a trovarsi entro 6 m da questa salamandra subiscono 1d8 punti feriti per round, a causa dell'intenso calore che irradia.

Anche se sono rare nella Prima Dimensione, le salamandre dei ghiacci e del fuoco sono predatori diffusi nelle Dimensioni originarie (rispettivamente quelle dell'Aria e del Fuoco). In ogni Dimensione si applicano i dati riportati sopra. Hanno intelligenza limitata, e talvolta, per procurarsi cibo compiono razzie nelle zone civilizzate.

Segugio invisibile



CA	3	TS	G8
DV	8* (M)	M	12
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	1 soffio	In.	11
F	4d4	All.	N
NM	1 (1)	PE	1200

Il segugio invisibile è un mostro umanoide di natura magica. Proviene da un piano di esistenza diverso dal Primo ed è stato evocato dall'incantesimo corrispondente. Se al segugio viene affidato un compito semplice, spiegato chiaramente e che può essere portato a termine in breve tempo questi obbedisce prontamente. Se il compito è lungo o complesso la creatura cercherà di obbedire al comando alla lettera, tentando di distorcerne il vero significato. Per esempio, se gli viene ordinato di sorvegliare un tesoro per più di una settimana, potrebbe decidere di portarselo via nel suo piano di esistenza e "controllarlo" per sempre!

Il segugio invisibile nella maggior parte dei casi, viene adoperato per inseguire ed uccidere i propri nemici. È molto intelligente ed in grado di seguire le tracce più tenui non lasciando molte possibilità di scampo alle vittime. Se il personaggio cacciato non ha modo di individuare l'invisibile il segugio lo coglierà di sorpresa con un risultato da 1 a 5 (tirando 1d6). Quando, e se, viene ucciso ritorna al piano di esistenza da cui è stato evocato. Altrimenti, se ha portato a termine la sua missione, si dissolverà magicamente.

La razza dei "Segugi invisibili" (così chiamati in termini comuni) vive nella Dimensione dell'Aria e preferisce chiamare se stessa col nome originario: "sshai". Tutti i dettagli ad essi relativi, indicati sopra, si applicano sia nella Prima Dimensione che in quella dell'Aria. Ma nella loro

Dimensione sono molto più veloci: 108 m (36m).

Nella loro Dimensione, gli sshai sono molto simili ai Metamorfosis. Possono usare l'ESP a volontà ed assumere l'aspetto di ogni essere della loro Dimensione. Di solito appaiono sotto forma di Elementali dell' Aria, geni o haoou. Il loro vero aspetto è assai simile a quello degli Elementali dell' Aria, anche se esistono differenze, apprezzabili solo da chi appartiene a tale razza. Gli sshai vengono talvolta assoldati dagli haoou e dai geni come spie o guardiani.

Possono avere da 1 a 12 dadi-vita, anche se nel loro vero aspetto hanno quasi le dimensioni di un uomo. Si dice che alcuni siano addirittura capaci di pronunciare incantesimi. Preferiscono negoziare che combattere, ed hanno pochi nemici. Temono gli esseri della Terra e li attaccano a vista.

Segugio Spettrale



CA	-2	TS	G5
DV	5** (M)	M	12
MV	45 (15) m	Tes.	nessuno
Att.	1 morso	In.	3
F	2d6 + speciale	All.	C
NM	1d6 (1d6)	PE	425

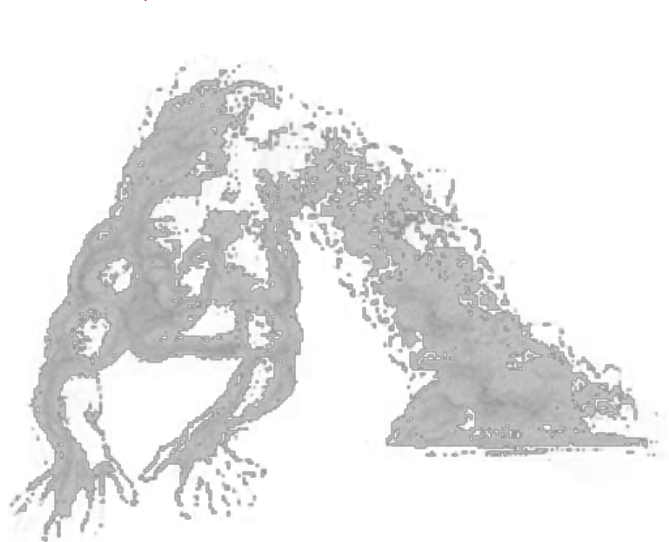
I segugi spettrali sono originari del vortice infradimensionale, il vuoto che si estende tra le dimensioni. Nel loro mondo, hanno l'aspetto di cani spettrali, pallidi e traslucidi. I loro occhi sono fosse informi di oscura profondità. Sono abilissimi segugi e, una volta sulle tracce di un essere, sono capaci di inseguirlo per giorni e giorni.

In combattimento, attaccano mordendo. Per ogni morso, occorre effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro gli incantesimi. Se ha successo, il personaggio subisce solo i 2d6 punti ferita inflitti dal morso, altrimenti comincia a dissolversi. Il procedimento è molto lento, ma nel giro di 24 ore il personaggio si dissolve completamente, assumendo lo stesso aspetto traslucido dei segugi spettrali. Il suo equipaggiamento resta inalterato. Quando si è dissolto del tutto, il personaggio non è più in grado di comunicare (sentire e farsi sentire) con i compagni, né di maneggiare gli oggetti normali. Dal suo punto di vista, le cose normali appaiono traslucide, mentre quelle dissolte (ad esempio i segugi spettrali, e gli altri personaggi dissolti) sembrano solide e normali.

Tali personaggi possono tornare nel mondo normale per mezzo dell'incantesimo Porta dimensionale. Una volta pronunciato è sufficiente che attraversino la "porta" magica per tornare nel mondo normale.

I segugi spettrali possono essere colpiti solo da armi magiche o d'argento. Sono immuni a tutti gli incantesimi basati sul freddo o sui fuochi.

Servo fluttuante



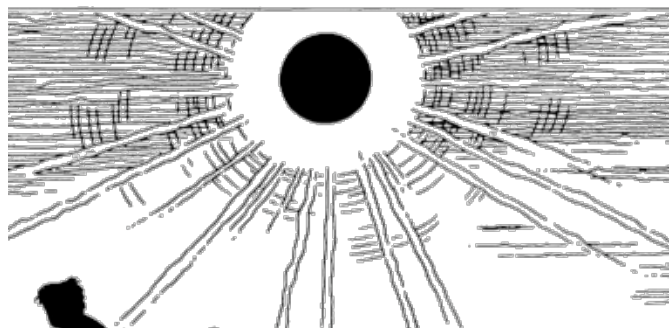
CA	0	TS	G16
DV	16**	M	9
MV	72 (24) m; 216 (72) m volo	Tes.	nessuno o speciale
Att.	1	In.	12
F	4d8	All.	C
NM	1 (1d4)	PE	4050

I Servi fluttuanti sono originari della dimensione dell'aria. Possono entrare nella prima dimensione solo se evocati da un chierico. Nella loro dimensione sono noti con un nome che suona circa "haoou".

Quando vengono evocati non combattono e possono essere feriti solo da incantesimi o armi magiche. Viaggiano a velocità molto elevata, spesso cogliendo di sorpresa le prede (1-7 su 1d8). Possono procedere a velocità normale trasportando un peso di 5000 monete ed a velocità dimezzata se il peso è di 10000 monete. Le probabilità che la vittima, una volta afferrata, ha di liberarsi dalla presa, sono pari all'ammontare dei suoi dadi-vita.

Nella loro dimensione, gli haoou hanno un proprio malvagio impero, che regna in luoghi dove vivono soltanto poche altre creature. I loro nemici giurati sono gli elioni ed i geni. Temono gli esseri della dimensione della terra e li attaccano a vista.

Sfera mortale (Palla nera)



CA	9	TS	sotto
DV	nessuno (M)	M	12
MV	9 (3) m	Tes.	nessuno
Att.	1 tocco	In.	0
F	disintegrazione	All.	nessuno
NM	1 (1)	PE	7500

La natura di questi curiosi esseri è sconosciuta e, anzi, non è nemmeno noto se essi siano creature viventi. Sono delle

semplici sfere nere, con un diametro di 1,5 metri. Si muovono lentamente e, in genere, in maniera casuale. Qualsiasi cosa venga a contatto con loro si disintegra, senza la possibilità di effettuare Tiri Salvezza; quindi, la sfera nera è in grado di passare attraverso qualsiasi cosa. In caso di incontri, si sposta verso la più vicina creatura intelligente nel raggio di 18 metri. Non ha alcun tipo di intelligenza ed è immune pressoché a qualsiasi cosa. Un immortale è in grado di controllare una sfera nera, ma questa facoltà non spetta ai mortali; fortunatamente è estremamente rara. Può essere sconfitta dall'incantesimo Cancellato, che la invia in altri Piani, o mediante un desiderio espresso con la massima cura.

Signore elementale



CA	sotto	TS	G36		
DV	41***-80*** (L)	M	11		
MV	36 (12) m	Tes.	speciale		
Att.	2 pugni	In.	15		
F	sotto (per pugno)	All.	L o N		
NM	0 (1d6)	PE	28500+1000 per DV oltre 41		
DV	CA	F	DV	CA	F
41-48	-11	8d12	65-72	-14	11d12
49-56	-12	9d12	73-80	-15	12d12
57-64	-13	10d12			

Queste lente ed enormi creature sono identiche ai normali elementali ma molto più grosse. Sono alti 0,6 metri per ogni Dado Vita. I signori elementali sono immuni agli incantesimi dal 1° al 5° livello, al veleno, a tutti i tipi di Incantesimo dello charme, a tutti i tipi di incantesimo di Blocco, agli altri attacchi mentali, alle illusioni di tutti i tipi e a qualsiasi incantesimo che può causare la morte istantanea, come disintegrazione. Le armi incantate con +3 o meno, non hanno alcun effetto su di loro.

Qualsiasi vittima colpita da un signore elementale deve fare un Tiro salvezza contro il raggio della morte, altrimenti viene annientato dal colpo e muore immediatamente, indipendentemente dal danno. Inoltre, la maggior parte degli oggetti della vittima viene distrutta (95% di possibilità per ogni oggetto, meno 5 % per ogni "+" nel caso di oggetti magici). Peraltro, elementali colpiti da un signore non muoiono, ma vengono frantumati in parti minute, di un Dado Vita ciascuna; il numero di queste parti è uguale alla metà dei Dadi Vita originali.

Tutti i signori elementali sono amichevoli nei confronti della maggior parte delle creature dei rispettivi piani e possono evocarle. Le creature evocate arrivano nel minor tempo possibile, normalmente fra i tre round e i tre tumi.

I tesori speciali dei signori elementali sono simili a quelli dei signori umani, ma caratteristici dei rispettivi piani.