

Humanitas



Giganti, Licantropi, Rettiloidi, Semi-umani,
Umani, Umanoidi Superiori, Umanoidi
Inferiori, Umanoidi Mostruosi

GIGANTI

Athach



CA	0	TS	G14
DV	14* (L)	M	7
MV	54 (18) m	Tes.	I
Att.	4	In.	8
F	2d12/2d12/2d12/2d10+veleno	All.	C
NM	1d3 (1d6)	PE	2500

Gli athach sono considerati una specie di gigante, dato che sono umanoidi e sono alti 5 metri e mezzo. Hanno un aspetto orribile, essendo pieni di malformazioni e dotati di un terzo braccio nel centro del petto.

Sono decisamente stupidi e hanno un pessimo temperamento. Amano le gemme e i gioielli, in cambio dei quali, se l'offerta è buona, possono convincersi a non attaccare. Nei loro attacchi colpiscono con grosse radici di alberi e pietre e usano mordere con i grossi denti velenosi, simili a zanne. Chi dovesse essere morso, deve fare un tiro salvezza contra il veleno con una penalità di -4; altrimenti, rimane esanime per 1d6 turni.

Bargda



CA	4	TS	G12
DV	12** (L)	M	8
MV	36 (27) m	Tes.	D+5000 mo
Att.	1 clava / 1 morso + speciale	In.	10
F	4d6 / 1d10 + malattia	All.	C
NM	1d4 (1d4)	PE	3000

i bargda vivono in caverne scure e lugubri, salendo in superficie solo per razziare insediamenti isolati.

Il loro corpo piegato e ritorto si erge per 2,7 impressionanti metri, e hanno corna distorte e occhi d'un verde malaticcio. Queste creature sono così orribile che gli umani e i semiumani che li incontrano devono passare un tiro-salvezza contro incantesimi o subire una penalità di -2 ai tiri per colpire e per le ferite.

Un bargda attacca con una grande clava di legno ferrata (che infligge 4d4 ferite) e con il loro pericoloso morso. Le vittime del morso non solo subiscono 1d10 ferite, ma devono anche passare un tiro-salvezza contro veleno per non essere colpiti da una malattia debilitante. La malattia colpisce i riflessi, rallentando la

vittima e facendogli perdere l'iniziativa automaticamente in ogni round finché non viene debellata. In più, la malattia fa perdere 1 punto di Destrezza ogni ora, fino a un minimo di 3. Un incantesimo cura malattie nega gli effetti della malattia e fa ripristinare i punti di Destrezza persi al ritmo di 1 punto al giorno.

I bargda odiano tutte le creature viventi tranne orchi, troll e giganti delle colline, i quali dominano e li forzano ad obbedire. Spesso i bargda guidano queste creature in raid contro insediamenti umani e semiumani.

Ciclope





CA	5	TS	G13
DV	13* (L)	M	9
MV	27 (9) m	Tes.	E+5000 mo
Att.	1 clava	In.	9
F	3d10	All.	C
NM	1 (1d4)	PE	2300

Il ciclope è una specie abbastanza rara di gigante caratteristica per le sue dimensioni e per l'unico occhio posto al centro della fronte. È alto circa 6 m. Essendo dotato di un unico occhio, non è in grado di percepire bene la profondità (prospettiva) di ciò che vede e, quindi, subisce una penalità di -2 ai suoi tiri per colpire. Di solito il ciclope combatte adoperando una clava di legno. Può scagliare massi fino a 60 m di distanza, ed ognuno di essi infligge 3d6 punti di danno. Alcuni ciclopi (il 15%) sono capaci di lanciare "maledizioni" (una per settimana) e, come al solito, il DM dovrà decidere il tipo e la portata della maledizione. Il ciclope di solito vive solo anche se, talvolta, se ne incontrano piccoli gruppi stanziati dentro grandi caverne. Passano il loro tempo a coltivare uva e a pascolare pecore. I ciclopi sono famosi per la loro stupidità ed ogni personaggio furbo può sempre sfuggire loro ricorrendo all'inganno.

Garl



CA	7	TS	G6
DV	6 (L)	M	9
MV	36 (12) m	Tes.	M
Att.	1 arma	In.	5
F	arma+4	All.	N
NM	10d4 (10d6)	PE	275

I garl sono simili agli uomini primitivi ma ancora più arretrati rispetto i neanderthal. Sono alti 3 m, stupidi ed aggressivi, ed hanno solo un linguaggio elementare.

Nel loro stato selvaggio non conoscono l'uso del fuoco o come fare utensili o armi. Preferiscono usare roccia, ossa o rami che utilizzano come se fossero clava. Sotto la guida di creature più sviluppate possono imparare ad utilizzare il fuoco e armi come lance ed archi. Data la loro forza infliggono 4 punti di danno in più per ogni colpo inferto con l'arma.

I loro tesori saranno quasi sempre nel loro stato naturale (pepiti di minerali preziosi e gemme non tagliate).

Gigante



	dei Ghiacci	del Fuoco	del Mare
CA	4	4	0
DV	10+1* (L)	11+2* (L)	9*-15* (L)
MV	36 (12) m	36 (12) m	36 (12) m
Att.	1 arma	1 arma	1 o speciale
F	4d6	5d6	sotto
NM	1d2 (1d4)	1d2 (1d3)	1d2 (1d20)
TS	G10	G11	G con pari DV
M	9	9	10
Tes.	E+5000 mo	E+5000 mo	E+5000 mo
In.	14	13	12
All.	C	C	N
PE	1900	2125	a seconda dei DV

I giganti sono mostri enormi di forma umana. Di solito quando vengono incontrati preferiscono trattare, infatti comprendono molto bene quanto possano essere pericolosi gli attacchi dei "piccoli" uomini. Tutti i giganti sono in grado di scagliare massi, come armi da lancio. La distanza a cui possono lanciarle varia da gigante a gigante. Tutti i colpi ricevuti da una di tali grosse pietre infliggono 3d6 punti ferita. Le distanze di tiro (espresse in metri) sono indicate nella descrizione di ogni gigante.

Gigante dei Ghiacci: Questi imponenti giganti hanno la pelle pallida, ed i capelli color grigio chiaro o celestino. Sono alti 5 m e portano lunghe e folte barbe. Indossano pellicce ed armature di ferro. I giganti dei ghiacci possono scagliare massi (gittata m 18/39/60). Spesso costruiscono castelli sulle cime delle montagne, ricoperte da neve perenne. I giganti hanno sempre come compagni 3d6 orsi polari (20% di probabilità) oppure 6d6 lupi (80% di probabilità). Non possono essere feriti da attacchi basati sui freddo.

Gigante del Fuoco: Questi giganti hanno la pelle rossa ed i capelli e la barba nera. Sono alti 5m ed indossano armature di rame, stagno o bronzo. Spesso scagliano rocce (gittata m.18/39/60). I giganti del fuoco di solito costruiscono i loro rifugi vicino ai vulcani o ad altri luoghi ugualmente caldi. I loro castelli sono spesso costruiti con fango nero cotto, rinforzato con ferro grezzo. Hanno sempre come compagne 1d3 idre (20% di probabilità) o 3d6 mastini infernali (80%). Questi giganti non possono essere feriti dagli attacchi di fuoco.



Gigante del Mare: queste amichevoli creature vengono avvistate raramente, dato che preferiscono vivere nei più solitari canyon scavati nelle profondità oceaniche. Simili agli umani, sono molto più alti (da 4,5 a 6 m). Respirano sott'acqua, ma sono in grado di trattenere il respiro per un intero turno, nei rarissimi casi in cui si avventurano fuori dall'acqua. Benché siano capaci di usare armi (normalmente enormi lance, 4d10 danni), lo fanno raramente. Sono in grado di colpire l'acqua con enorme forza, creando una corrente sottomarina in un'area a forma di cono lunga 15 metri e larga, alla base, 9 metri; tutto ciò che si trova in questa zona, viene scagliato a 18 metri di distanza dal gigante a grande velocità, senza la possibilità di effettuare alcun Tiro Salvezza; invece, ogni vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte; in caso di fallimento, resta stordita per 1d6 round, incapace di lanciare incantesimi e con capacità di movimento ridotta ad 1/4 della velocità normale. In superficie, questa corrente diventa un'onda, caratterizzata dagli stessi effetti, ma su una superficie maggiore, lunga 36 metri e, alla base, larga 18 metri, che infligge 2d6 punti di danno allo scafo di qualsiasi imbarcazione.

	delle Colline	delle Montagne	delle Nuvole
CA	4	0	4
DV	8 (L)	12*-20* (L)	13* (L)
MV	36 (12) m	45 (15) m	36 (12) m
Att.	1 arma	1 arma	1 arma
F	2d8	5d10	6d6
NM	1d4 (1d4)	1d4 (1d20)	1d2 (1d3)
TS	G8	G con pari DV	G12
M	8	9	10
Tes.	E+5000 mo	E+5000 mo	E+5000 mo
In.	7	14	16
All.	C	N	N
PE	650	a seconda dei DV	2300



Gigante delle Colline: Questi bruti, capelluti, sono spesso alti 3,5 m e sono molto stupidi. Indossano pelli di animali ed usano lance e clava come armi. Talvolta (25% dei casi) tirano grosse pietre, ma con gittata limitata (m 9/18/27). Vivono sulle colline o alle pendici dei monti e di tanto in tanto attaccano le comunità umane per saccheggiare e procurarsi cibo.



Gigante delle Montagne: sono simili ai giganti delle rocce o a quelli delle colline. Sono irsuti, hanno pelle grigiastra e sono alti da 3,6 a 6 m, normalmente 0,3 m per Dado Vita. Spesso (80%) portano macigni, che possono lanciare a grandi distanze (30/60/120), infliggendo 4d6 punti di danno. Per quanto solitari, sono mercenari e possono essere assoldati per combattere in qualsiasi grossa forza. In combattimento corpo a corpo, usano enormi spade o clava di pietra (5d10 danni).

Gigante delle Nuvole: Questi feroci giganti hanno la pelle ed i capelli di color grigio o bianco. Indossano abiti chiari e sono alti 6m. I giganti delle nubi hanno una vista acutissima e l'odorato molto fine; quindi solo raramente possono essere colti di sorpresa (1 probabilità su 6). Possono scagliare massi (gittata m 18/ 39/60). Vivono in castelli costruiti sui fianchi delle montagne o sopra enormi ammassi di nuvole. Come guardie del corpo hanno 3d6 fauchi giganti (sulle nuvole o sulle montagne) oppure 6d6 lupi neri (solo sulle montagne). I giganti delle nubi detestano essere disturbati e possono ostruire i passi montani, per scoraggiare eventuali viaggiatori.

Gigante delle Rocce: Questi giganti sono alti 4,5 m. ed hanno la pelle color grigio roccia. Adoperano come armi delle enormi stalattiti. Spesso scagliano massi (gittata m. 30/60/90). Vivono dentro le caveme o in rudimentali rifugi di pietra e possono avere 1d4 orsi delle caveme come compagni (50% di probabilità).



Hephaeston (Efesto)



delle Rocce delle Tempeste

CA	4	2
DV	9 (L)	15** (L)
MV	36 (12) m	45 (15) m
Att.	1 arma	1 +speciale
F	3d6	8d6 + speciale
NM	1d2 (1d6)	1 (1d3)
TS	G9	G15
M	9	10
Tes.	E+5000 mo	E+5000 mo
In.	10	18
All.	N	L
PE	900	3750

Gigante delle Tempeste: Sono i giganti più alti, spesso più di 7m.. Hanno la pelle color bronzo ed i capelli di color giallo o rosso vivo. Raramente (10% dei casi) tirano grosse pietre (gittata m. 45/90/135). Adorano le tempeste e possono creare una in un solo turno. Se lo scontro avviene durante una tempesta, possono scagliare un "fulmine magico" ogni 5 round. Tale fulmine infligge al bersaglio tanti punti ferita quanti ne sono rimasti al gigante (tali danni possono essere dimezzati effettuando con successo un tiro salvezza contro incantesimi). I giganti delle rocce vivono in cima ai monti, nel profondo del mare, o in castelli costruiti sulle nuvole. I loro castelli hanno sempre come guardie del corpo 2d4 grifoni (sulle nuvole ed in montagna) oppure 3d6 granchi giganti (sott'acqua). I fulmini non possono ferire questi giganti. Li si può incontrare più facilmente nel corso di terribili tempeste mentre si godono il bellissimo tempo (per loro).

CA	-2	TS	G25
DV	25**** (L)	M	11
MV	36 (12) m	Tes.	F
Att.	1 arma/1 mano o 1 arma+speciale	In.	14
F	4d10/3d10 o 4d10+sotto	All.	N
NM	1 (1)	PE	15500

Gli efesto passano il loro tempo e le loro energie forgiando armi sulle montagne più alte o nelle caverne più profonde di Mystara. Questi giganti solitari hanno la pelle scura e resistente di ferro

flessibile. I maschi spesso portano una folta barba. Entrambi i sessi sono muscolosi, specialmente la parte superiore del corpo, e indossano indumenti confortevoli che non interferiscono con il loro amato lavoro alla forgia.

A causa della loro pelle di ferro incredibilmente densa, questi giganti possono essere colpiti solo da armi magiche +2 o più. Sono inoltre immuni a tutte le forme di attacco basate sul fuoco e a agli incantesimi di 1° e 2° livello, come anche da tutti gli incantesimi che influenzano la mente (come charme, bloccapersona, o qualsiasi illusione). In battaglia, gli efesto attaccano con le loro enormi armi di ferro (di solito una spada o un'ascia) una volta per round. In più, la creatura può attaccare con un pugno oppure usare una delle sue abilità speciali (vedi sotto). Se il pungo va a segno con un tiro di 18, 19 o 20, l'efesto è riuscito ad afferrare l'avversario provocandogli i normali 3d10 punti-ferita. Poi, alla fine del round, può scagliare al suolo la vittima inerme provocandogli altri 5d6 punti-ferita (dimezzati da un tiro-salvezza contro morte eseguito con successo).

Gli efesto possono anche scegliere di usare una delle loro abilità speciali:

- Fare levitare gli oggetti di ferro o d'acciaio (come l'incantesimo di 2° livello levitazione senza bisogno di concentrazione, in un raggio d'azione di 36 metri);

- Scalpare istantaneamente un oggetto di ferro o d'acciaio (fino a 35 kg) entro un raggio d'azione di 30 metri rendendolo rosso per il calore per 1d4+1 round. Il contatto con tale oggetto causa 2d6 punti-ferita per round (sebbene un tiro-salvezza contro incantesimi eseguito con successo dimezzi il danno);

- Creare un muro di ferro una volta al giorno (come l'incantesimo di 5° livello muro di ferro, ma che dura solo tre turni).

Minotauro

CA	6	TS	G6
DV	6 (L)	M	12
MV	36 (12) m	Tes.	C
Att.	1 corna / 1 morso / 1 arma	In.	5
F	1d6/1d6/arma+2	All.	C
NM	1d6 (1d8)	PE	275

Un minotauro è un uorno dalla testa di toro. È più grande di un uomo normale e si nutre di carne umana. Un minotauro attaccherà, sempre, ogni essere delle sue dimensioni (o minori), e inseguirà la preda finché essa rimane in vista. I minotauri sono semi-intelligenti; alcuni usano delle armi, di solito un giavellotto, una clava o un'ascia. Quando usa delle armi, un minotauro guadagna un + 2 ai tiri per infliggere ferite grazie alla sua forza. Se un minotauro usa



un'arma, non può incornare o mordere. Solitamente i minotauri vivono in labirinti o gallerie.

LICANTROPI

I licantropi sono umani capaci di trasformarsi in bestie (o, nel caso dei topi-mannari sono bestie che possono trasformarsi in umani). Essi non indossano armature perché queste potrebbero interferire con le loro mutazioni. Ogni licantropo può evocare 1d2 animali del suo genere: un orso mannaro può evocare orsi, un lupo mannaro dei lupi etc. Gli animali evocati arriveranno entro 1d4 round. Se un licantropo è colpito da erbe anti-licantropi dovrà effettuare un Tiro-Salvezza contro il veleno o scappare terrorizzato. Il ciuffo di erbe va impugnato o tirato come un'arma, usando le normali procedure di combattimento. Un licantropo ritorna alla sua forma "normale" quando viene ucciso. Alcuni animali (come i cavalli) non sopportano l'odore dei licantropi e reagiranno con terrore alla loro vicinanza.

Forma animale: nella forma animale, un licantropo può essere ferito solo con armi magiche, armi d'argento o incantesimi. Il licantropo non può parlare il normale linguaggio, anche se può comunicare con animali del suo tipo.

Forma umana: in forma umana, un licantropo ha delle somiglianze con il tipo d'animale in cui è solito trasformarsi. I topi mannari hanno nasi più lunghi, gli orsi mannari sono pelosi, e così via. In questa forma possono essere attaccati normalmente, e possono usare tutti i linguaggi che conoscono.

I licantropi incontrati in aree abitate possono trovarsi in possesso di tesori (di tipo P/Q/R/S).

Licantropia: la licantropia è una malattia. Ogni personaggio umano gravemente ferito da un licantropo (di qualsiasi tipo), che perda più della metà dei suoi punti ferita in combattimento con lui, diventerà un licantropo dello stesso tipo in 2d12 giorni. La vittima comincerà a mostrare segni della malattia verso la metà di questo periodo. La malattia ucciderà i semi-umani invece di trasformarli in licantropi. Può essere curata solo da un chierico di alto livello (11° o più) che lo farà per un prezzo o per un servizio di adeguato valore.

VITTIME NON UMANE

Qualsiasi primate è influenzato dalla licantropia. La maggior parte dei primati non è descritta in queste regole, ma il DM può facilmente creare le regole appropriate. I primati più diffusi sono i babbuini, gli uomini delle caveme, gli scimpanzé, i gorilla, i lemuri, le scimmie e gli oranghi. Qualsiasi primate magico o risultante da un immaginario incrocio, ad esempio i semi-umani, morirà di licantropia.

Altri licantropi

Il DM può, a suo piacimento, creare statistiche concernenti altri tipi di licantropi. Normalmente, esse si applicano solo ai mammiferi, ma sono conosciuti casi di alcuni pesci dotati di cartilagine, quali squali e razze, ma non di pesci con una struttura ossea. I soli mammiferi di cui si sa che possono assumere forme mannare, sono:

Mammiferi carnivori quali orsi, gatti, cani, volpi, iene, sciacalli, lontre, moffette, donnole e lupi.

Mammiferi volatili, quali i pipistrelli.

Mammiferi roditori, quali castori, topi, porcospini, ratti e scoiattoli.

Mammiferi ruminanti, quali antilopi, bufali, tori, cammelli, cervi, ippopotami, cavalli, alci, buoi, maiali, rinoceronti e zebre.

Grossi mammiferi marini, quali i leoni marini.

Mammiferi proboscidiati, quali gli elefanti.

Nella creazione di statistiche relative a queste creature, è opportuno descrivere prima la forma normale; poi si passi all'animale normale e gigante, accertandosi che i Dadi Vita, le Ferite e gli altri dati corrispondano alle esigenze del gioco. Le statistiche per le forme mannare vengono calcolate come segue:

Classe dell'Armatura: uguale o migliore di 1-6 punti, comunque mai peggiore. In forma umana o primate, corrisponde all'individuo privo di armatura, in genere 9 o 8.

Dadi Vita: per animali di taglia media o grossa, uguale a 120-200%; per animali piccoli, fino a 8 volte il valore normale.

Movimento: uguale per animali di grosse dimensioni, fino al triplo per animali di piccola taglia.

Attacchi: sempre uguali ma probabilmente con l'aggiunta dell'uso delle armi.

Ferite: aumentate, in genere passando all'uso del dado immediatamente successivo, ad esempio da 1d4 a 1d6. Talora, l'aumento può essere molto più sostanziale, particolarmente nel caso di piccoli animali.

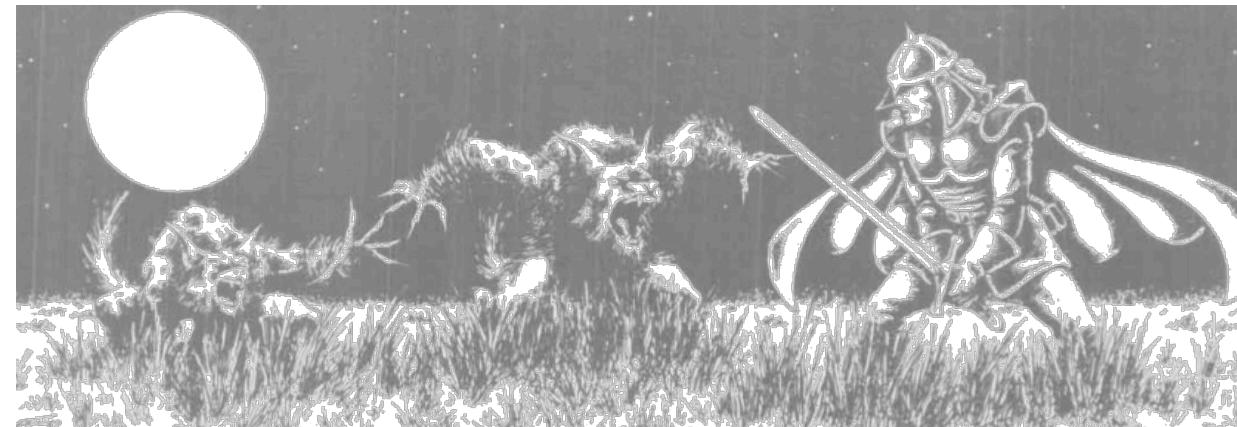
Numero di mostri incontrati: in genere, uguale o inferiore alla metà del valore normale.

Tiro salvezza: guerriero dello stesso livello.

Morale: uguale o migliorato di 1-4 punti.

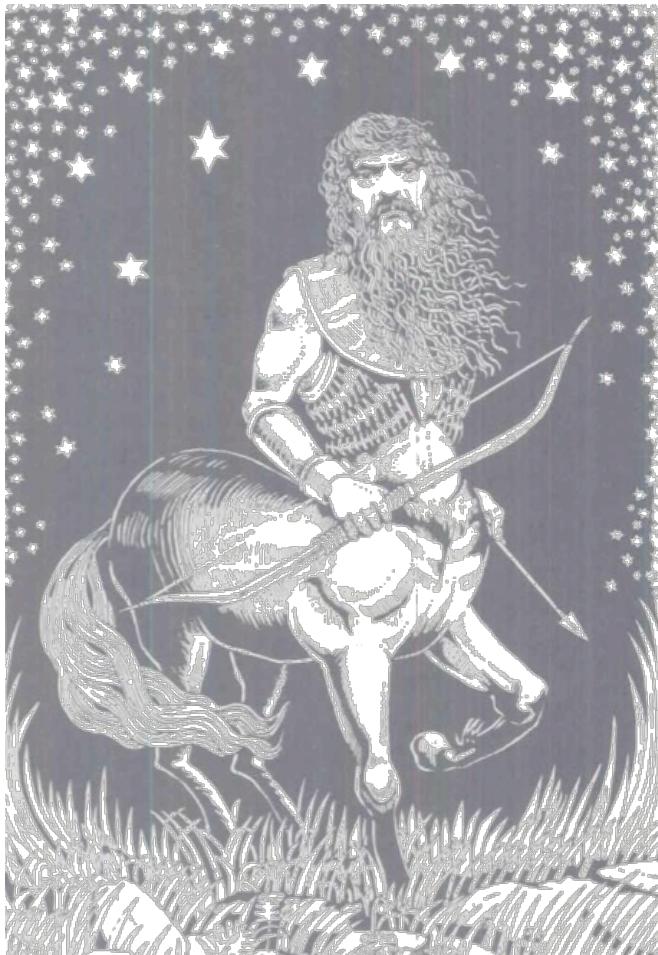
Tipo di tesoro: almeno C, probabilmente con l'aggiunta dei tipi T, U e/o V, se l'animale normale è solito raccogliere ricchezze.

Allineamento: neutrale o caotico, a seconda delle tendenze dell'animale normale, che sono portate all'eccesso nella forma mannara.



NB lo
Chevall è
sostanzialme
nte un
centauro
mannaro e
quindi viene
considerato
in questo
gruppo.

Chevall



CA	2 (5)	TS	G7
DV	7* (L)	M	9
MV	81 (27) m (54 (18) m)	Tes.	C
Att.	2 zoccoli/1 morso (2 zoccoli/1 arma)	In.	12
F	1d6/1d6/1d8 (1d6/1d6/arma)	All.	N
NM	0 (1d3)	PE	850

Lo chevall fu creato dall'immortale Zirchev per proteggere i cavalli nelle terre traladariane. Lo chevall può trasformarsi a suo piacimento, da cavallo a centauro e viceversa.

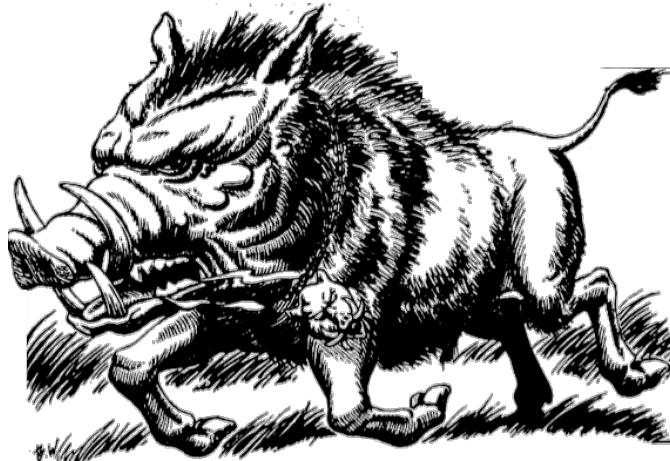
Lo chevall viaggia attraverso il paese ed osserva il modo in cui vengono trattati i cavalli al servizio degli uomini e libera quelli che vengono maltrattati. Gli chevall sono nemici giurati dei lupi e dei lupi mannari. Essi possono parlare con i cavalli, sia in forma di cavallo che di centauro e possono fare apparire magicamente 1d6 cavalli da guerra (i quali arrivano in 1d4 turni), una volta al giorno.

Gli chevall possono essere colpiti solo da armi magiche e d'argento.

Cinghiale mannaro

CA	4 (9)	TS	G4
DV	4+1* (M)	M	9
MV	45 (15) m	Tes.	C
Att.	1 carica con zanne	In.	9
F	2d6	All.	N
NM	1d4 (2d4)	PE	200

I cinghiali mannari sono esseri semi-intelligenti e dal temperamento maligno. In forma umana sembrano spesso dei berserker e possono comportarsi in combattimento allo



stesso modo (guadagnando +2 sui loro tiri per colpire e combattendo fino alla morte). I cinghiali mannari evocano dei normali cinghiali per farsi aiutare in battaglia.

Foca mannara



CA	5 (9)	TS	G5
DV	5+2* (M)	M	9
MV	18 (6) m; nuoto 54 (18) m	Tes.	C
Att.	1 morso	In.	10
F	2d6	All.	C
NM	0 (2d10)	PE	400

Queste inconsuete creature si trovano solo nei pressi delle coste di mari dalle acque fredde. Il movimento speciale si riferisce al nuoto. I dati della tabella si riferiscono alle femmine, che sono più diffuse, e non sono genericamente aggressive, mentre i più rari maschi sono più aggressivi (CA 3, DV 8*, MV uguale, F 2d10, TS G8, M 11, PE 1200). Un maschio è spesso accompagnato da 2d4 femmine.

Giaguaro mannaro

CA	4 (8)	TS	G6
DV	5+2* (M)	M	10
MV	54 (18) m	Tes.	V
Att.	2 artigli / 1 morso	In.	varia
F	1d4/1d4/1d8+1d6/1d6	All.	C
NM	1 (1)	PE	400

I giaguari mannari vagano in cerca di preda per le foreste tropicali pluviali. La forma di giaguaro non può parlare, ma mantiene le facoltà mentali umane, più l'istinto di cacciatore



dell'animale. In combattimento, il giaguaro mannaro può squarciare una vittima con i suoi artigli posteriori automaticamente infliggendo 1d6 punti-ferita per ogni artiglio se in quel round ha colpito con tutti e due gli artigli anteriori. Si facciano due tiri per colpire per i due tipi di attacchi con gli artigli. La creatura può convocare 1d2 giaguari normali che arriveranno in 1d4 round.

In forma di giaguaro, questi licantropi possono scalare piuttosto bene. Grazie alla loro felina silenziosità e alla naturale mimetizzazione nelle foreste pluviali, gli avversari sono sorpresi con 1-3 su 1d6. Un giaguaro mannaro ottiene inoltre un bonus di +1 sul suo primo attacco quando salta addosso ad una preda.

Alcune tribù delle foreste pluviali, li riveriscono credendoli servi di Immortali malvagi. Le dicerie parlano di giaguari mannari selvaggi capaci di lanciare incantesimi clericali; questi felini, che svolgono i loro compiti in villaggi nascosti, divorano le vittime come servizio ai loro Immortali.

Lupo MANNARO



CA	5 (9)	TS	G4
DV	4* (M)	M	8
MV	54 (18) m	Tes.	C
Att.	1 morso	In.	10
F	2d4	All.	C
NM	1d6 (2d6)	PE	125

Queste creature sono semi-intelligenti e di solito cacciano

in branco. Ogni gruppo di 5 o più avrà un capo dotato di 30 punti ferita che attaccherà come un mostro da 5 dadi vita e aggiungerà + 2 ai tiri per Ie ferite.

I lupi mannari evocano dei lupi nonnali per formare con loro dei grossi branchi.

ORSO MANNARO



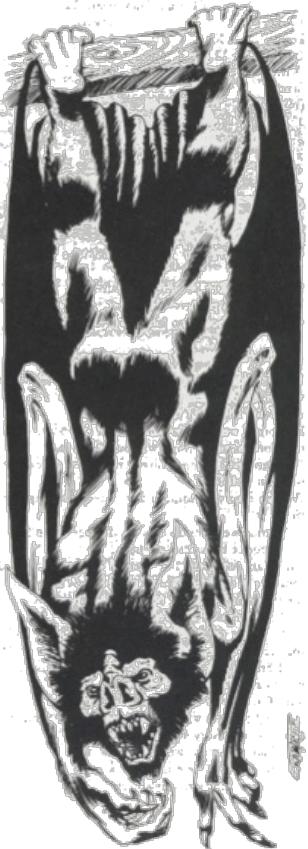
CA	2 (8)	TS	G6
DV	6* (L)	M	10
MV	36 (12) m	Tes.	C
Att.	2 artigli/1 morso	In.	10
F	2d472d4/2d8	All.	N
NM	1d4 (1d4)	PE	500

Gli orsi mannari sono molto intelligenti, anche nella forma animale. Un orso mannaro solitamente preferisce vivere solo con degli orsi. Può comportarsi in modo amichevole, se viene avvicinato in maniera pacifica. In combattimento gli orsi mannari possono stritolare infliggendo 2d8 punti danno (oltre al danno normale) se entrambe le zampe colpiscono lo stesso bersaglio nello stesso round. Un orso mannaro può evocare ogni tipo di orso nei paraggi.

Pipistrello MANNARO

CA	4 (9)	TS	G3
DV	3+3* (M)	M	7
MV	18 (6) m; volo 54 (18) m	Tes.	C
Att.	1 morso	In.	10
F	1d4	All.	C
NM	2d6 (1d8)	PE	75

Queste pericolose creature volanti possono essere scambiate per vampiri; possono passare a piacimento dall'aspetto umano a quello di pipistrello. Oltre a richiamare pipistrelli normali e giganti, essi possono richiamare altri 1d4



pipistrelli mannari, ciascuno dei quali può a sua volta chiamare altri pipistrelli normali o giganti, ma non altri pipistrelli mannari. Il morso di un pipistrello mannaro può essere causa di una malattia non magica, con una possibilità su sei per ogni morso. I dati che concernono il movimento speciale si riferiscono al volo.

Squalo mannaro



CA	4 (9)	TS	G4
DV	4* (L)	M	7
MV	nuoto 54 (18) m	Tes.	C
Att.	1 morso	In.	9
F	2d6	All.	N
NM	0 (2d6)	PE	125

Sono dei marinidi, o tritoni, afflitti da una sorta di licantropia che li rende capaci di trasformarsi in mako a piacere, finché sono immersi nell'oscurità. Nelle notti di luna piena devono trasformarsi in squali ed andare a caccia in mare aperto. In queste occasioni, quando la trasformazione è

obbligatoria, perdono tutta la loro intelligenza e diventano assassini assetati di sangue. La sola differenza con i mako è che gli squali mannari sono intelligenti e possono essere feriti solo da armi magiche o d'argento.

TIGRE MANNARA



Tigre mannara

CA	3 (9)	Tigre dai denti a sciabola mannara
DV	5* (L)	2 (9)
MV	45 (15) m	12* (L)
Att.	2 artigli / 1 morso	45 (15) m
F	1d6/1d6/2d6	2 artigli / 1 morso
NM	1d4 (1d4)	1d8/1d8/2d8
TS	G5	1 (1)
M	9	G12
Tes.	C	10
In.	10	V
All.	N	9
PE	300	C
		1100

Tigre mannara: Questi parenti dei grandi felini agiscono spesso come loro, sono molto curiose ma diventano pericolose se minacciate. Sono buone nuotatrici e silenziose cercatrici di piste: riescono spesso nei loro attacchi di sorpresa 1-4 su 1d6. Possono evocare ogni tipo di grande felino che si trovi nella zona (preferendo le tigri).

Tigre dai denti a sciabola mannara: È una forma di licantropia che si trova solo nel Mondo Cavo; chi ne è affetto prende le sembianze di una tigre dai denti a sciabola.

Hanno tre forme: quella originale umana (o umanoide), quella animale e quella intermedia caratterizzata dalle fattezze di tigre dai denti a sciabola che però si regge sulle zampe posteriori. In questa ultima forma sono alte 3,6 m. Sia la forma intermedia che animale sono selvagge e senza intelligenza.

Non sono influenzate dalla luna piena perché non c'è mai. Possono mangiare solo in forma felina e solamente carne fresca appena uccisa. Una tigre dai denti a sciabola mannara che passa più di una giornata senza mangiare diviene molto affamata. Mutu spontaneamente nella forma animale e non si ritrasforma fino a che non ha mangiato.

Topo MANNARO



Topo mannaro minore Topo mannaro superiore

CA	7 (9)	7 (9)
DV	3* (M)	3+1* (M)
MV	36 (12) m	36 (12) m
Att.	1 morso / 1 arma	1 morso / 1 arma
F	1d4 / arma	1d4 / arma
NM	1d8 (2d8)	1d8 (2d8)
TS	G3	G3
M	8	8
Tes.	C	C
In.	10	10
All.	C	C
PE	50	75

I topi mannari sono differenti dalla maggior parte dei licantropi. Essi sono intelligenti, possono parlare il linguaggio comune in entrambe le forme, e possono usare ogni arma. Un topo mannaro lo si incontra, solitamente, nella sua forma di topo (di dimensioni umane), ma può mutarsi anche in un umano normale. I topi mannari sono esseri abbietti, e spesso tendono delle imboscate, ottenendo la sorpresa con un Tiro di 1-4 su 1d6. Essi evocano topi giganti per farsi aiutare nel combattimento. Solo il morso del topo mannaro causa la licantropia.

Ogni tanto degli uomini sopravvivono agli attacchi di un topo mannaro e si infettano con la licantropia murina. La licantropia si comporta differentemente tra uomini topi mannari rispetto le altre specie mannare. I saggi li definiscono i topi mannari "maggiori". Gli altri topi mannari li chiamano "capo" e basta. Un topo mannaro superiore può divenire il capo di un gruppo di topi mannari inferiori ma riuscirà a mantenere il controllo fino a che si dimostra il più furbo e forte di tutti.

VERRO Diabolico

CA	3 (9)	TS	G9
DV	9* (L)	M	10
MV	54 (18) m	Tes.	C
Att.	1 zanna o arma	In.	11
F	2d6 o arma	All.	C
NM	1d3 (1d4)	PE	1600



I verri diabolici possono assumere sia la forma di un grosso maiale che quella di un uomo estremamente grasso. Sono "licantropi" e possono essere feriti solo da armi magiche o d'argento. Durante la notte sono in grado di cambiare liberamente la propria forma fisica ma durante le ore del giorno devono conservare le fattezze con le quali sono stati colti dall'alba. I Verri Diabolici preferiscono vivere vicino agli insediamenti umani più isolati dalla civiltà, specialmente quelli che sorgono nei pressi di paludi o foreste. Sono carnivori, ghiotti di carne umana e tendono volentieri agguati agli uomini. Ogni verro diabolico può lanciare 3 volte al giorno un incantesimo dello charme. Possono utilizzare questa magia sia in forma umana che suina. Alle vittime è concesso di effettuare un tiro salvezza contro incantesimi, ma con una penalità di -2 al risultato del dado. Ogni verro diabolico ha normalmente 1d4-1 esseri umani sotto il suo controllo.

Volpe MANNARA



CA	6 (9)	TS	G3
DV	3+2* (M)	M	8
MV	54 (18) m; nuoto 27 (9) m	Tes.	C
Att.	1 morso o arma	In.	11
F	1d6 o arma	All.	N
NM	1d6 (2d6)	PE	75

Nei casi in cui un fitto sottobosco rallenta il tasso di movimento alla metà di quello normale, queste creature sono in grado di mantenere il loro movimento normale, o di ridurlo solo a 2/3. Normalmente sono molto intelligenti e spesso diventano maghi, benché possano lanciare incantesimi solo in forma umana. Il movimento speciale si riferisce al nuoto. Sono in grado di lanciare l'incantesimo dello charme contro persone in forma umana e contro animali in forma di volpi, tre volte al giorno; l'effetto dura al massimo 24 ore.

RETTILOIDI

I lucertoloidi di Mystara condividono un antico lignaggio. Gli uomini camaleonte sono i più vecchi di queste razze; alcuni credono che i cayma, i gurash, i sis'thik e gli uomini lucertola discendano tutti da antenati comuni legati agli uomini camaleonti. I rapporti tra gli uomini lucertola e i quattro lucertoloidi, comunque, variano dall'indifferenza al meglio all'ostilità al peggio.

Camaleontidi



CA	9	TS	G2
DV	2* (M)	M	7
MV	36 (12) m	Tes.	(Q+S) E
Att.	1 arma	In.	10
F	arma	All.	N
NM	2d4 (5d4)	PE	25

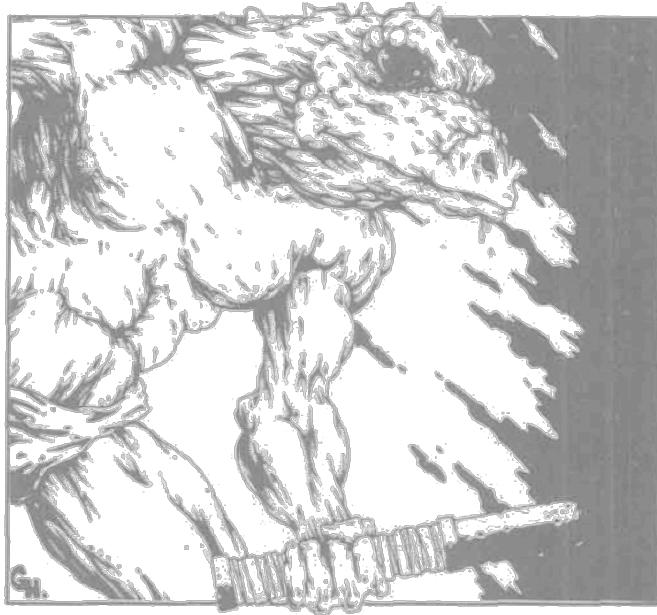
Gli uomini camaleonte posseggono un qualcosa della stirpe dei draghi. Vivono nelle loro dimore in caverne profonde o dense foreste lontane dalle civiltà. Gli uomini camaleonte sono alti 2,1 metri, e le loro braccia e gambe affusolate li fanno apparire piuttosto magri. Si muovono con un'andatura che le altre razze trovano dinoccolata e goffa. Gli uomini camaleonte hanno una pelle squamosa e multicolore, con strisce di molti colori: rosso, blu, verde, giallo, marrone, arancio, nero e bianco (sebbene pochi camaleonti abbiano tutte le possibili tinte). I colori sembrano muoversi e turbinare mentre la creatura si muove (un gioco della luce che si riflette sulle squame).

Ogni round, un uomo camaleonte può svanire e riapparire da un'altra parte distante fino a 36 metri. Quest'abilità è simile all'incantesimo dei maghi porta dimensionale, con l'unica limitazione del raggio d'azione di 36 metri. Le creature posseggono un tale controllo di quest'abilità che non compaiono mai a mezz'aria o all'interno di oggetti. Naturalmente, un uomo camaleonte non può apparire nello stesso luogo già occupato da qualcuno o da qualcosa. Se più uomini camaleonte usano questa abilità nella stessa area riappariranno senza scontrarsi gli uni con gli altri. Questi lucertoloidi non possono attaccare durante lo stesso round in cui usano quest'abilità per la notevole concentrazione mentale che richiede questa attività. Un gruppo di camaleontidi userà

questa abilità in modo coordinato per accerchiare i nemici.

Gli uomini camaleonti si armano di solito con armi leggere: pugnali, lance o clava. Non indossano mai l'armatura, in quanto interferisce con le loro abilità naturali. I capi dei camaleontidi—o Signori delle Ombre e dei Colori—hanno 4 Dadi-Vita e costantemente 1d20+10 guardie del corpo con 2 Dadi-Vita. I Signori e le loro guardie del corpo hanno un morale di 9.

Cayma



CA	7	TS	G1
DV	2	M	8 (9)
MV	27 (9) m	Tes.	K
Att.	1 morso o arma	In.	9
F	1d4 o arma	All.	N
NM	0 (10d6)	PE	20

I cayma sono piccoli ed intelligenti lucertoloidi. Sono imparentati con gli uomini lucertola ma sono alti circa 30 centimetri, e sono molto più intelligenti. Usano armi d'osso ed alcuni indossano ossa e una fascia di cuoio con piume. Parlano la lingua Comune, il loro linguaggio e talvolta alcuni possono conoscere il linguaggio delle creature che vivono nei dintorni.

I cayma di solito evitano il conflitto, tranne che per difesa personale o quanto proteggono i loro villaggi, territori o risorse di cibo. Quando sotto pressione, usano armi d'osso, di solito piccoli giavellotti e grandi daghe. Ogni arma infligge 1d6 punti-ferita. In generale, ai cay non piace l'assalto diretto. Preferiscono sorprendere gli avversari, facendo qualche rapido attacco per poi scappare.

I cay costruiscono villaggi sotterranei fatti di tunnel e antri alti dai 30 ai 60 centimetri. Proteggono queste tane con palizzate di sporcizia compressa e canne intrecciate. Le mura hanno diverse entrate, tutte da trattare come porte nascoste. I villaggi sono guidati da uno sciamano, l'equivalente di un chierico di 5°-7° livello. Questi sciamani vivono più a lungo della media dei cayma che alla presenza di uno sciamano hanno il morale maggiorato di 1 punto.

Kna



CA	5	TS	G7
DV	7 (M)	M	10
MV	45 (15) m	Tes.	(V) A
Att.	1 arma	In.	11
F	arma+5	All.	N o C
NM	0 (2d10)	PE	450

Gli kna sono forti ed alti umanoidi acquatici. Hanno una pelle a scaglie arancio, occhi gonfi e grandi pinne sul dorso e testa. Hanno di solito delle piccole fiocine e balestre fatte apposta per sott'acqua.

Possono catturare ed addestrare le polichete per utilizzarle come bestie da soma. Rimuovono l'aculeo dalle enormi e lente creature e le bardano per rimorchiare vagoni della lunghezza di 9 m e larghezza di 3, delle piattaforme semigalleggianti che stanno ad una altezza di 6-9 m dal fondale marino. Queste strutture sono fatte di gusci leggeri di seppie giganti e decorate con pietre colorate.

Ogni gruppo familiare di una tribù ha la sua policheta e usano come dimore dei ripari costruiti sopra una o più piattaforme. Le altre sono usate per portare merci dal momento che i kna sono mercanti e trasportatori che trattano con le razze terrestri e marine. Sono esperti di imballaggi in modo da proteggerli dagli effetti del mare.

Sfortunatamente non tutti sono commercianti pacifici. Alcune tribù sono poco inclini alla competizioni con le navi, hanno abbandonato il trasporto e si sono dati alla pirateria. Gli kna non possono respirare aria così la loro tecnica favorita è far naufragare l'imbarcazione, sconfiggere l'equipaggio in acqua e prendersi il carico quando la nave affonda. Per affondare una nave bardano un gruppo di polichete con catene. Quindi le polichete trascinano le navi contro gli scogli dove si apriranno le falle nello scafo.

Kopru



CA	3	TS	G9
DV	8+4* (M)	M	9
MV	9 (3) m; 45 (15) m nuoto	Tes.	I+N
Att.	1 morso / 1 coda o charme	In.	10
F	1d4 / 3d6	All.	C
NM	1d3 (1d3)	PE	1400

I kopru sono una razza anfibia di esseri dotati di grande intelligenza che amano il calore. Hanno una testa completamente priva di peli con una piccola bocca tonda con dei tentacoli. Hanno il torso simile a quello di un uomo e due braccia che terminano con delle mani palmate munite di uncini. Nella parte inferiore del corpo vi sono tre propaggini che terminano con un aculeo aguzzo. I kopru hanno un bonus di +2 nei tiri salvezza contro la magia. Pur non odiandoli, considerano gli umani dei bruti da sfruttare, controllare e dominare. La loro espansione venne limitata dalla necessità di trovare climi caldi e afosi (sorgenti calde, paludi tropicali e così via). Per questo motivo la loro civiltà è andata sempre più declinando. Nel combattimento il kopru avvolge la vittima con i tentacoli inferiori cercando, poi di morderlo. Tuttavia l'arma più micidiale che hanno è un potente incantesimo dello charme.

Infatti durante il combattimento il kopru può utilizzare questo potere su chiunque si trovi nel raggio di 9 m. Il personaggio colpito da questo incantesimo diventa totalmente asservito alla volontà del kopru a meno che non ottenga con successo un tiro salvezza contro il raggio della morte. In questo caso nessun attacco analogo da parte del gruppo di kopru avrà più effetto su di lui. Questo incantesimo è diverso da quello dello charme sulle persone. In questo caso la persona agisce normalmente (incluso l'uso degli eventuali oggetti magici o incantesimi che conosce), ma queste azioni sono totalmente dedicate al servizio del kopru. Il kopru conosce tutti i pensieri ed i ricordi del personaggio ipnotizzato. Un personaggio può essere controllato da un solo kopru alla volta ma non vi sono limiti alle distanze alle quali un personaggio viene controllato. Lo charme può essere eliminato solo con la morte del kopru o da un incantesimo dissolvi magia. I personaggi charmati devono effettuare un tiro salvezza all'inizio di ogni mese. Se il tiro ha successo il personaggio si libera dall'incantesimo.

Sis'Thik (Flagello del Deserto)



CA	5 o 4	TS	G2
DV	3+3 (M)	M	10
MV	36 (12) m	Tes.	A
Att.	2 artigli/1 morso o arma	In.	8
F	1d6/1d6/1d3 o arma	All.	N
NM	2d6 (3d6x10)	PE	50

Nei deserti bruciati dal sole vivono gli umanoidi nomadi chiamati Sis'thik. I sis'thik hanno la pelle spessa simile al cuoio di colore marrone chiaro che gli permette di confondersi con il terreno arido e ridurre la dispersione di liquidi; hanno CA 5 senza lo scudo. Le narici possono chiudersi per proteggersi dalla polvere, e i loro occhi trasparenti gli consentono di vedere anche nelle tempeste di sabbia. Possono spostarsi per lunghe distanze e persino combattere sotto l'incudine del sole con un intrito d'acqua minore di un quarto del normale fabbisogno di un uomo.

Le femmine sis'thik controllano la tribù e svolgono i combattimenti. I maschi sembrano lenti e stupidi, ed esistono solo per sorvegliare gli animali della tribù e per la riproduzione. Passano il loro tempo a scaldarsi al sole.

Sono una razza guerriera che non ha paura di nulla. Considerano il deserto una loro proprietà e chi lo attraversa o vi abita lo fa solo con il loro permesso. Le carovane possono attraversare il deserto solo se non offendono i loro costumi. In termini pratici significa che i capi carovana devono inchinarsi davanti i sis'thik mentre accumulano presenti ai loro piedi. Metalli, gemme e vini sono graditi ed un saggio carovaniero ne tiene sempre una scorta quando attraversa le loro terre.

Alcune tribù di sis'thik usano gli xytar come montature; un singolo xytar può portare due sis'thik. Uno la guida e attacca con una lancia lunga mentre l'altro usa una lancia o un arco. Il morale di un xytar sale a 10 quando è cavalcato dai sis'thik ma questi ultimi non ne possono sfruttare il soffio a piacimento (vi sarà solo 1-2 probabilità su 1d6 che la cavalcatura lo usi).

Inoltre, si dice che questi lucertoloidi collaborino con i draghi blu per attaccare gli insediamenti vicino il deserto. I sis'thik che cavalcano i draghi distruggono le mura mentre gli altri montati sugli xytar assaltano le porte. Fortunatamente queste alleanze sono rare e durano fino a che la cupidigia del drago e la voglia di combattere dei sis'thik vengono soddisfatte.

Le femmine sono molto forti ed infliggono 2 punti danno in più, qualunque sia l'arma usata. Se non cavalcano usano scimitarre o mordono i nemici. Ogni tribù di sis'thik segue una regina con 8 Dadi-Vita, che ha un bonus di +3 ai tiri per il danno. La regina è sempre accompagnata da 2d4 guardie del corpo, ognuna con 4+1 Dadi-Vita. Ogni tribù include anche 1d4 sciamani dal 1° all'8° livello che badano agli aspetti spirituali.

I sis'thik sono immuni dal fuoco normale e subiscono il danno minimo da quello magico.

Testugo Azzannatore



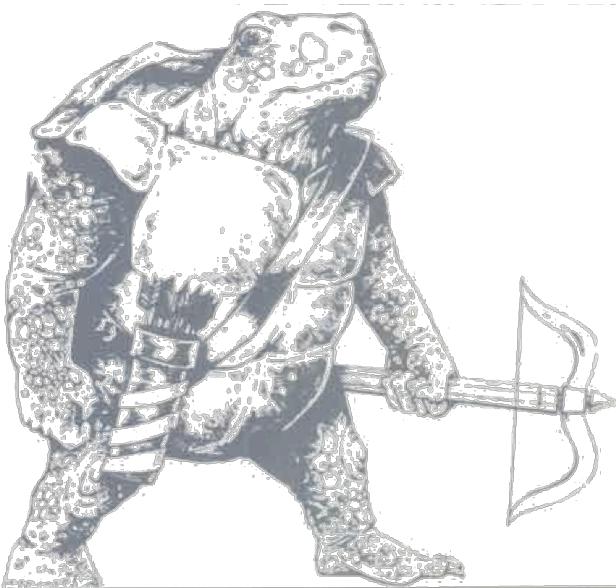
CA	5	TS	G3
DV	3 (M)	M	9
MV	9 (3) m; 54 (18) m nuoto	Tes.	T
Att.	2 artigli/1 becco o arma	In.	8
F	1d6/1d6/2d4 o arma	All.	C
NM	0 (1d20)	PE	35

I testugo azzannatori non indossano vesti o armature e hanno solo cinte cui appendere le armi ed i loro beni. I testugo non possono ritirarsi nel guscio. Hanno un pessimo carattere ed attaccano le altre creature oceaniche alla minima provocazione, usano il becco ed artigli. Se coinvolti in un combattimento a terra preferiscono evitare la mischia, attaccando i nemici con frecce scoccate dai loro archi lunghi.

Non formano tribù, non hanno capi riconosciuti e non stabiliscono insediamenti permanenti. Invece preferiscono vagare per gli oceani, spostandosi in piccoli gruppi da un terreno di caccia ad un altro.

Quando arriva il tempo dell'accoppiamento possono viaggiare per centinaia di miglia per riunirsi in un terreno adatto per la deposizione. Di solito sono dei labirinti dalle pareti di roccia e senza soffitto appena sotto il livello del mare. I testugo li difendono strettamente attaccando chiunque vi si avvicini.

TORTUGO



CA	3	TS	G4
DV	4 (M)	M	11
MV	9 (3) m	Tes.	V
Att.	2 artigli/1 becco o arma	In.	8
F	1d4/1d4/1d6 o arma	All.	L
NM	0 (1d6)	PE	75

I tortugo sono umanoidi terrestri simili a tartarughe. Un tortugo adulto è alto 1,8 metri circa; a causa del guscio pesante, un adulto pesa circa 250 chili. I tortuga sono goffi nuotatori; fluttuano semplicemente in superficie e pagaiano con gli arti. Possono, comunque, trattenere il respiro sott'acqua per 10 turni. Il loro modo di nuotare gli permette di scivolare attraverso fango, paludi e sabbie mobili con facilità.

I tortugo non indossano armature, ma possono ritirarsi nel proprio guscio per protezione. Quando sono completamente all'interno del guscio un tortugo non può muoversi o attaccare, ma la Classe d'Armatura scende a -1. Inoltre, il tortugo ottiene un bonus di +4 a tutti i tiri-salvezza.

I tortugo vivono dai 40 ai 50 anni e, le femmine, depongono le uova solo una volta alla fine della loro vita. Circa sei mesi prima la deposizione delle uova, le femmine si radunano in luoghi in muratura. Ivi le femmine depongono le uova, barricano le entrate e quindi muoiono. Un armaiolo può forgiare una leggera armatura di piastre (CA 1) da 25 gusci di uova fresche.

TROGLODITA

CA	5	TS	G2
DV	2* (M)	M	9
MV	36 (12) m	Tes.	A
Att.	2 artigli/1 morso	In.	10
F	1d4/1d4/1d4	All.	C
NM	1d8 (5d8)	PE	30

Un troglodita è un rettile umanoide intelligente dotato di una corta coda, lunghe zampe e una cresta spinosa sulla testa e sulle braccia. I trogloditi camminano eretti ed usano le mani come gli umani. Odiano la maggior parte delle altre creature e tenteranno di uccidere chiunque incontrino. Hanno la capacità dei camaleonti di cambiare colore e la



usano per nascondersi sulle mura, ottenendo spesso la sorpresa (1-4 su 1d6). I trogloditi secernono un olio che produce un tanfo orrendo, nauseante per gli umani e i semi-umani a meno che non venga realizzato un Tiro Salvezza contro i veleni. I personaggi nauseati hanno una penalità di -2 sui tiri per colpire durante il combattimento corpo a corpo con i trogloditi.

UOMO ALLIGATORE (GURRASH)



CA	3	TS	G7
DV	7 (M)	M	10
MV	36 (12) m; 54 (18) m nuoto	Tes.	M
Att.	1 morso / 1 arma	In.	7
F	3d6 / arma+3	All.	C
NM	1d6 (10d20)	PE	450

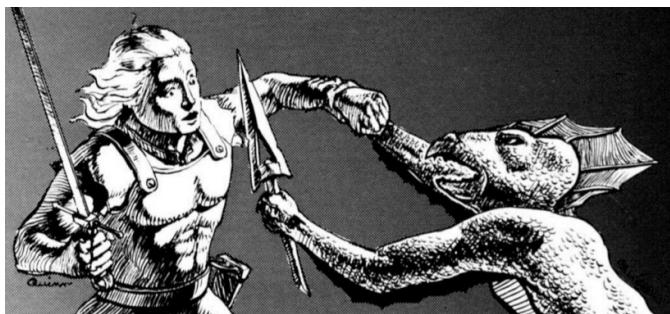


Questi lucertoloidi sono alte dai 2,1 ai 2,4 metri, e il loro corpo è coperto da squame verde scuro. Sono il risultato di un esperimento di un mago malvagio che andò male dato che i gurash scapparono nelle paludi. I fuggitivi si sono riprodotti, incrementando il loro numero e creando primitivi villaggi nel mezzo delle umidi paludi.

I gurash si considerano nemici mortali degli uomini lucertola, attaccandoli di solito a vista nel tentativo di espellere gli uomini lucertola dalla terra dei gurash. Dei gruppi di gurash spesso fanno incursioni negli insediamenti isolati degli umani in cerca di carne fresca come supplemento alla loro dieta fatta di lucertole, alligatori e altri animali indigeni delle paludi.

I gator posseggono una Forza formidabile (18), e il loro morso causa 2d4 punti-ferita. Molti usano grandi e rozze spade, che usano con un bonus di +3 sul tiro per colpire e sulle ferite. Un enorme esemplare, il capo del villaggio infligge 3d4 punti-ferita con il suo morso. Un capo usa una spada guadagnando un bonus di +4 sui tiri per colpire e danno.

Pochi osano entrare nei territori dei grandemente temuti uomini alligatori e ancor meno tornano. Chi ne è scampato racconta di tremendi riti officiati da sciamani in luoghi segreti nelle paludi. Si sa poco degli sciamani e nessuno li ha mai visti fuori le paludi ma si pensa abbiano dei poteri pari ad un chierico di 7° livello.



UOMO LUCERTOLA



CA	5	TS	G2
DV	2+1	M	12
MV	18 (6) m; 36 (12) m nuoto	Tes.	D
Att.	1 arma	In.	6
F	arma+1	All.	N
NM	2d4 (6d6)	PE	25

Queste creature aquatiche sembrano uomini con teste e code di lucertola. Vivono in tribù. Tenteranno di catturare gli umani e i semi-umani per portarli alla tana tribale dove saranno usati come portata principale di un banchetto. Gli uomini lucertola sono semi-intelligenti e usano giavellotti e grosse clava (consideratele come mazze) con un bonus +1 nei tiri per infliggere ferite in virtù della loro grande forza. Gli uomini lucertola si incontrano spesso nelle paludi, fiumi e lungo le coste del mare, così come nei sotterranei.

SEMI-UMANI

Elfo



	delle Foreste	Acquatico	dell'Ombra
CA	5	5	3
DV	1* (M)	1* (M)	1+1* (M)
MV	36 (12) m	36 (12) m; 72 (24) m nuoto	36 (12) m
Att.	1 arma	1 mano o 1 arma	1 arma
F	arma	1d4 o arma	arma
NM	1d4 (2d20)	1d6 (4d6)	1d8 (2d20)
TS	E1	E1	E1
M	8 o 10	10	6-8
Tes.	(S+T) E	(S+T) E	(V) H
In.	13	13	12
All.	L o N	N	C
PE	13	13	13

Elfo delle Foreste: Gli elfi possono essere incontrati anche come "Personaggi non-giocanti". Ogni elfo avrà un incantesimo del 1° livello (scelto a caso). Quando appare un gruppo di 15 o più elfi, uno di loro sarà un comandante (livello 2°-7°). Per vedere se il comandante ha con sé degli oggetti magici moltiplicate il suo livello per 5. Il risultato è la possibilità in percentuale per quel comandante di avere un oggetto magico tratto da una delle tabelle apposite. Tirate innanzitutto per conoscere la tabella da usare e poi tirate nuovamente per conoscere con precisione l'oggetto particolare in possesso di quel comandante. Finché il comandante è vivo il morale degli elfi sarà 10 invece di 8.

Elfo acquatico: Gli elfi acquatici vivono nei vasti oceani del mondo vivendo in enormi caverne, sul fondale di lagune o presso le scogliere. Hanno le fattezze dei normali elfi tranne per delle branchie a livello del collo ed i loro occhi verdi o blu. Come gli elfi normali usano gli incantesimi.

La loro cultura è simile a quella delle controparti terrestri. Ogni insediamento ha una enorme alga (equivalente ad un Albero della Vita) che è accudito da un custode di 10° livello. Le spaziose dimore sono sembrate belle a vedersi e fatte da molti tipi di alghe e piante coltivate per ricreare piacevoli boschetti e foreste sottomarine.

Possono nascondersi talmente bene tra le alghe e scogli al-

punto che sono praticamente invisibili (solo un 5% di individuarli) fino a che non rimangono immobili.

Nonostante possono respirare sia in acqua che fuori non lasciano che raramente gli ambienti marini. Si sa che commerciano con gli altri elfi scambiando perle e pozioni per respirare sott'acqua in cambio di metalli preziosi. Sono nemici mortali degli squali e squaloidi e non amano i pescatori, in particolare quelli che (anche a loro insaputa) li minacciano pescando vicino le loro tane. Sono abbastanza amici dei delfini.

Elfo dell'Ombra: Tempo fa quando un terribile cataclisma si abbatté sul mondo, un gruppo di elfi abbandonarono le loro foreste ancestrali e cercarono riparo



sotto terra. Lì vissero sino ai tempi attuali – alcuni in pace altri complottando per ritornare nelle terre della luce del sole e strappando la foresta dai loro parenti elfi della superficie.

Gli elfi dell'ombra assomigliano agli elfi tranne che per la loro carnagione albina ed insolite orecchie grandi. Entrambi queste caratteristiche fisiche sono dovute dal trascorrere da parte di molte generazioni l'intera esistenza sotto terra. Vivere nei sotterranei ha anche fatto sì che gli elfi dell'ombra sviluppassero l'infravisione con un raggio di 27 metri. Comunque, subiscono una penalità di -1 nel colpire in ambienti con luce forte (come quella del sole o di un incantesimo di luce perenne), poiché sono infastiditi i loro delicati occhi.

Faerie



CA	5	TS	E1
DV	1+1*	M	9
MV	36 (12) m; 72 (24) m volo	Tes.	(nessuno) speciale
Att.	1 arma o incantesimo	In.	13
F	arma o incantesimo	All.	qualunque
NM	1d6 (5d8+20)	PE	19

I Faerie sono i rarissimi "semi-umani dispersi" della leggenda.

Come i nani abitano le montagne, gli halfling i campi e gli elfi i boschi, così i Faerie abitano l'aria e le nuvole. Sono stretti parenti degli altri semi-umani, con le rispettive caratteristiche. Sono simili ad humanoidi e hanno le stesse dimensioni degli halfling, con ali sottili, nasi e barbe simili ai nani, orecchie e occhi da elfi.

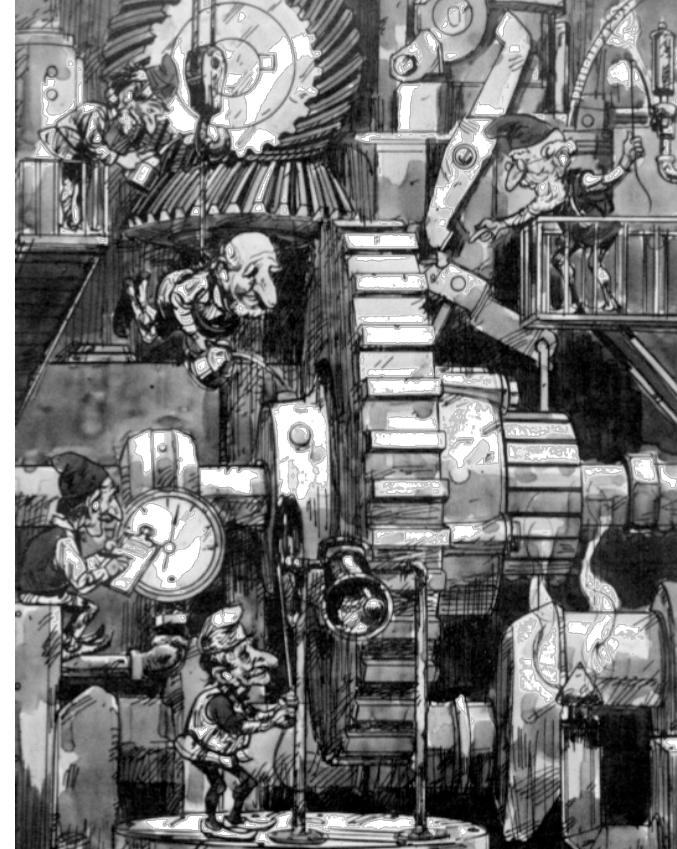
Essi sono sempre invisibili e non appaiono mai all'occhio nudo. I loro corpi sono costituiti principalmente di sostanze aeree e sono in grado di librarsi e volare senza sforzo apparente. Le loro abitazioni sono costituite "di nuvole" e amano crogiolarsi al sole, mentre al di sotto infuria la tempesta. Posseggono un grande impero dei venti, molto al di sopra della terra, che solo essi e poche altre creature

dell'aria conoscono, nemmeno gli uccelli e gli altri volatili ne sono a conoscenza.

Sono in grado di vedere oggetti invisibili. Tutti i Faerie dispongono delle seguenti abilità, che possono usare a piacimento, una volta per round: assumere forma gassosa, creare nebbia, (un cubo di 3 m attorno al faerie), condensare nebbia (una leggera pioggerella all'interno di una zona nebbiosa), riprendere forma normale (dalla forma gassosa), evocare la brezza (che fa guizzare fiammelle e spegnere le candele, ma non ha effetto su fuochi di maggiori dimensioni, e consente ai faerie di muoversi alla velocità di 12 m).

I faerie comuni hanno 1+1 Dadi Vita, ma i capi ed alcuni individui eccezionali hanno fino a 9 Dadi Vita. Esistono, benché siano rari, individui capaci di lanciare incantesimi di entrambi i tipi. Normalmente non portano tesori, benché nelle loro abitazioni possano disporre di ricchezze favolose, purtroppo composte di materiale aereo, inutilizzabile da creature solide.

Gnomo



CA	5	TS	N1
DV	1 (S)	M	8 o 10
MV	18 (6) m	Tes.	(P) C
Att.	1 arma	In.	11
F	arma	All.	L o N
NM	1d8 (5d8)	PE	10

Gli gnomi sono di razza umanoide simile (ma più piccola) ai nani, con lunghi nasi e grosse barbe. Gli gnomi hanno l'infravisione ben sviluppata, con un raggio di 30 metri. Solitamente vivono in tane sotterranee e sono eccellenti fabbri e minatori. Amano l'oro e le gemme ed è noto che sono capaci di tutto pur di ottenerle. Amano i macchinari di ogni genere e preferiscono come armi le balestre e i martelli da guerra. Gli gnomi trovano simpatici i nani, ma sono in guerra con i goblin e i coboldi che rubano il loro prezioso

oro. Solitamente attaccano a vista i coboldi. Per ogni 20 gnomi, uno sarà un comandante con 11 punti ferita che combatte come un mostro da 2 dadi vita. Nella tana degli gnomi vive un capoclán con le sue 1d6 guardie del corpo. Il capo-clán ha 18 punti ferita, attacca come un mostro da 4 dadi vita e ha un bonus +1 sui tiri per infliggere ferite.

Le guardie del corpo hanno 1d4+9 punti ferita e attaccano come mostri da 3 dadi vita. Finché il capo-clán o il comandante è vivo, tutti gli gnomi sotto la sua influenza hanno un morale di 10 invece che di 8.

Halfling



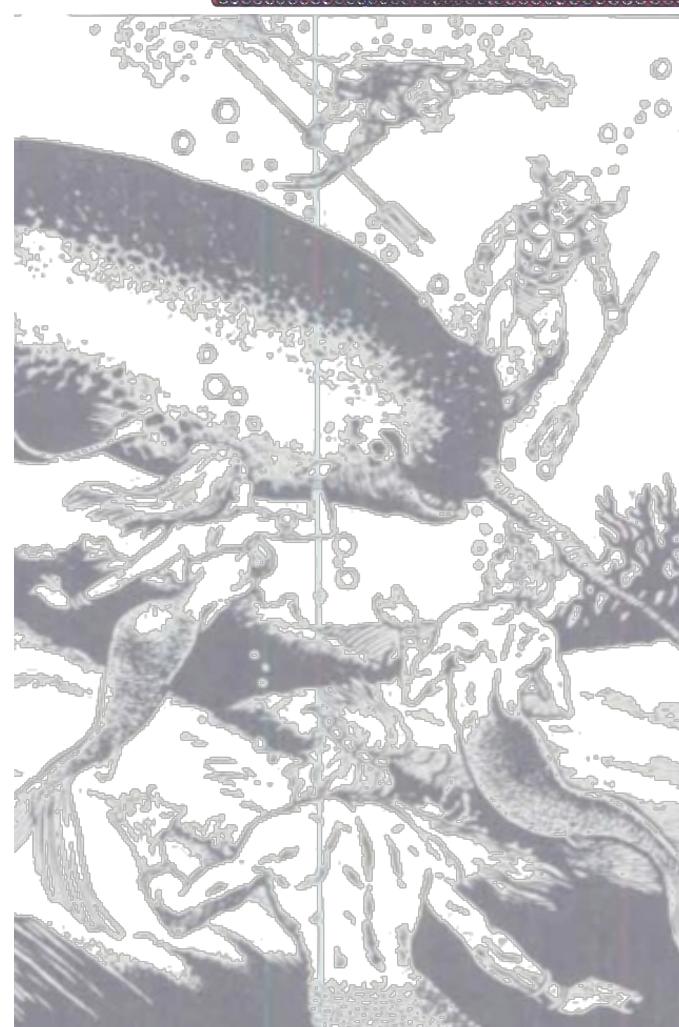
CA	7 o 5	TS	H1
DV	1-1	M	8 o 10
MV	27 (9) m	Tes.	(P+S) B
Att.	1 arma	In.	11
F	arma	All.	L
NM	3d6 (5d8)	PE	5

Gli halfling possono anche essere personaggi non giocanti. Essi vivono in piccoli villaggi di 3d10x10 abitanti. Ogni villaggio ha un comandante (livello 2°-7°) e una guardia del villaggio con 5d4 miliziani (ognuno con 2 dadi-vita). Il tesoro di tipo B è presente solo se vengono incontrati al di fuori dei villaggi.

Marinide

CA	6	TS	G1-4
DV	1-4 (M)	M	8
MV	36 (12) m	Tes.	A
Att.	arma	In.	12
F	arma	All.	N
NM	0 (1d20)	PE	10-75

Il marinide è un uomo pesce la cui parte superiore del corpo ha sembianze di uomo e la parte inferiore di un grosso pesce. I tritoni sono armati di lance, tridenti (cui si applicano le stesse regole relative alle lance) o pugnali. Vivono nelle acque costiere e cacciano pesci o raccolgono frutti di mare ed alghe. Eccettuati i capi, tutti i marinidi dispongono di un dado vita ed effettuano i loro tiri salvezza come se fossero



guerrieri del 1° livello.

Il numero di marinidi incontrati, indicato nel prospetto dei dati, rappresenta un piccolo gruppo di cacciatori; infatti si riuniscono spesso in comunità (villaggi) sommersi, composti da 1d3x100 individui. Alla guida di ogni 10 marinidi incontrati c'è un capo dotato di 2 dadi vita. Come leader ogni 50 tritoni c'è un capo con 4 dadi vita. I capi effettuano i tiri salvezza come se fossero guerrieri di livello pari al numero di dadi vita di cui dispongono. Spesso allevano presso di loro animali e mostri marini, come guardie dei loro tesori e dei loro villaggi.

Nano



CA	4	TS	N1
DV	1 (S)	M	8 o 10
MV	18 (6) m	Tes.	(Q+S) G
Att.	1 arma	In.	10
F	arma	All.	L o N
NM	1d6 (5d8)	PE	10

I nani possono apparire anche come Personaggi non-giocanti (PNG), solitamente in gruppi formati da nani dello stesso clan o in gruppi di minatori o servitori. Per ogni 20 nani ci sarà un comandante (livello 3°-8°) che può possedere oggetti magici. Per vedere se ne ha, moltiplicate il livello del comandante per 5. Il risultato è la possibilità in percentuale, per quel comandante, di possedere un oggetto magico tralto da una delle tabelle apposite. Potrà essere scelto fra tutte le tabelle tranne quella delle pergamene e quella delle bacchette/verghe/bastoni. Finché il loro comandante è vivo e sta combattendo con loro, il morale dei nani è 10 invece che 8, I nani odiano i goblin e solitamente li attaccano a vista,

Sbattiali



CA	6	TS	E1
DV	1/8	M	8
MV	9 (3) m; 18 (6) m volo	Tes.	nessuno
Att.	1 spada o canto	In.	12
F	1 o 2 (sotto)	All.	L
NM	0 (5d6x10)	PE	6

Le sbattiali sono piccoli umanoidi di color argento alto circa mezzo centimetro. Sono di aspetto fragile e sembrano piccoli folletti armati con sottili spade d'argento.

Le sbattiali attaccano solo per difesa ed il modo favorito è il canto. Un gruppo di 50 crea una canzone con effetto uguale allo charme mostri contro un nemico. Inoltre possono charmare altre creature ma due gruppi non possono tentare contro lo stesso individuo. Un gruppo può creare una canzone che ha gli stessi effetti dell'incantesimo paura. Entrambe le canzoni hanno un raggio di azione di 18 m e le sbattiali ne possono usare una volta al giorno di ciascuna delle sue,

Le sbattiali non sono aggressive ma se costrette attaccheranno in gruppi di 5 usando le loro minuscole spade. Per ogni gruppo di 5 si tiri un dado per il Tiro per Colpire

una volta per round. Vittime con armature (CA di 5 o meglio) subiscono un punto danno per ogni attacco andato a segno. Coloro che sono sprovvisti di protezione (CA 6 o peggio) invece ne soffrono 2. Gli attacchi contro gli sbattiali uccideranno un numero uguale ai danni inflitti ma non più di 5 per un singolo attacco.

Le sbattiali vivono in vecchi tronchi d'albero cavi o in speciali funghi scavati all'interno. Sono così legati alle loro dimore che moriranno in 1d6 giorni se danneggiano irreparabilmente. Le loro dimore sono sempre circondate da funghi magici di vari colori che le sbattiali crecono. Il mangiarli ha un effetto magico a seconda del colore. Il numero di funghi in un anello tipico sono:

Quantità	Colore	Effetto
1d4+4	blu	come neutralizza veleno
1d4+4	rosso	come velocità per un turno
1d4+2	giallo	come chiaroveggenza per un turno
1d6+6	verde	come cura ferite leggere
(1d3+3)x20	arancio	se mangiati tre volte al giorno danno sostentamento per un giorno intero ad un singolo personaggio.

Gli anelli sono vitali grazie all'esistenza delle sbattiali e raccoglierne più della metà di uno stesso colore li farà ammalare e morire in 1d6 giorni. Ognuno con una certa confidenza con le sbattiali potranno prendere alcuni funghi ma non permetteranno ne sia presa più della metà. Lottano sempre fino alla morte per difendere tali anelli.

Squaloide



CA	5	TS	G2 o G3
DV	2 o 3 (M)	M	9
MV	36 (12) m; 72 (24) m nuoto	Tes.	(T) I, K, L
Att.	1 morso/2 artigli o arma	In.	10
F	1d6/1d3/1d3 o arma+1	All.	N
NM	0 (2d4x10 o a terra 1d2x10)	PE	20 o 35

Questo nomade umanoide marino, degli occhi grandi e fissi, una pinna dorsale che arriva fin sopra la testa, e una pelle squamatosa. Le mani e i piedi sono palmati e artigliate. Le

gambe di uno squaloide non servono per camminare, sono il rimasuglio dell'eredità umana; la creatura nuota per mezzo della sua potente coda da alligatore. In certi periodi crescono delle gambe che gli permettono di stare in piedi e camminare eretti.

Come suggerisce il loro nome hanno una stretta affinità con tutti i tipi di squali e possono comunicare tramite l'empatia in modo molto rudimentale. Ogni gruppo di squaloidi ha il proprio branco di squali addomesticati, uno per ogni due o tre adulti.

Gli squalodi sono cacciatori nomadi dei fondali oceanici ed usano solo armi semplici come reti, giavelotti, tridenti e lance. I loro squali rivestono un importante ruolo nel loro stile di vita; i più grandi fungono da cavalcature, i più piccoli da "cani da caccia".

Gli squaloidi vivono in gruppi tribali guidati da un anziano con 3 Dadi-Vita. Se l'anziano di una tribù viene ucciso o muore, gli adulti che sopravvivono entrano in uno strano cambiamento. Durante le poche settimane seguenti le loro gambe crescono e la loro mole aumenta per permettergli di respirare sia aria che acqua. Questo cambiamento (che i saggi dicono sia un ritorno alle origini terrestri della razza) permette agli squaloidi di muoversi anche sulla terraferma facilmente come un umano. Gli adulti più vecchi individui di entrambi i sessi tornano a riva e si dirigono verso un luogo tradizionale, di solito la cima di una collina o di una montagna, dove svolgono un antico ceremoniale per scegliere il nuovo anziano. Poi, il gruppo ritorna verso il mare e tutti gli squaloidi tornano allo stato normale. Mentre sono a terra sono particolarmente nervosi ed aggressivi nei confronti di qualunque creatura incontrino dal momento che l'assalgono senza preavviso.

TRITONE



CA	6, 5 o 4	TS	N11
DV	5***, 6*** o 7**** (M)	M	9
MV	45 (15) m	Tes.	F, G o H
Att.	1 arma	In.	11
F	arma	All.	N
NM	0 (1d6x10)	PE	550, 950 0 2050

I tritoni assomigliano molto ai marinidi avendo il tronco di uomo e la coda di pesce. Le sole differenze sono culturali (il modo di portare i capelli, ecc.) e riguardanti l'innata abilità di

lanciare incantesimi.

Solitamente addestrano i cavallucci marini e impugnano tridenti o lance. Come le altre civiltà marine, vivono in grandi città sul fondo dell'oceano. Tali agglomerati sono capolavori costruite in pittoresche zone sottomarine che valorizzano la città stessa. Spesso sono fatte di corallo, trasportato anche per miglia dai tritoni.

I tritoni hanno abilità e dadi-vita variabili. Un tritone può lanciare incantesimi clericali o dei maghi (50% per ciascuno ma non insieme). Di rado imparano incantesimi basati sul fuoco.

DV	CA	Usufruitore di magia
5	6	5° livello
6	5	6° livello
7	4	7° livello

NDR: "Marinidi" e "Tritoni".

Nella versione inglese di D&D® viene proposto il mostro "merman" (femminile "mermaid") nel D&D® Expert Rulebook, mentre nel D&D® Creature Catalogue viene proposto un altro mostro denominato "triton."

Secondo la versione inglese i due hanno differenze solamente culturali; i "mermen" hanno 1-4 dadi-vita, mentre i "triton" hanno 5, 6 o 7 dadi-vita e possono lanciare incantesimi grazie alle abilità magiche innate. In tutti e due i manuali, "merman" e "triton" sono descritti (nell'Expert Rulebook) e illustrati (nel Creature Catalogue) come creature con la parte inferiore da pesce, cioè senza gambe.

La prima incongruenza sta nel fatto che nella versione italiana del Manuale delle Regole Expert, la parola "merman" viene tradotta in "tritone," creando un problema di omonimia col "triton" del Creature Catalogue. Nell'avventura X7 "Le Zattere da Guerra di Kron" però, anche se non ne viene fatta descrizione, le illustrazioni mostrano i "triton" con le gambe e le pinne al posto dei piedi. Credo che quanto illustrato in questa avventura sia da ritenersi corretto riguardo i "triton", in fondo: se no come farebbero a cavalcare i cavallucci marini e a guidare le zattere da guerra?! Quindi, prendendo spunto dal supplemento PC3, The Sea People (Il Popolo del Mare), in cui viene descritta la razza "merrow" il cui maschio si chiama "merman" e la cui femmina si chiama "mermaid." Queste creature non hanno doti magiche innate, hanno 1-4 dadi-vita e la parte inferiore del corpo come quella di un pesce o con due gambe che terminano con due piedi simili a pinne, indifferentemente.

Alla luce di tutto questo: il mostro descritto nell'Expert Rulebook (merrow) lo si traduce "marinide," il cui maschio (merman) può esser tradotto "sirenide" o col termine generico marinide; e la cui femmina (mermaid) è la "sirena". Per quanto riguarda il "triton" lo si traduce ovviamente "tritone," ma il suo aspetto è SEMPRE quello di una creatura con due gambe che terminano con due piedi simili a pinne.

UMANI

Ancelle della Morte



CA	4	TS	G9
DV	9 (M)	M	12
MV	27 (9) m	Tes.	speciale
Att.	1 arma	In.	9
F	arma	All.	C
NM	1d4 (2d6)	PE	900

Le Ancelle della Morte sono truppe di élite dell'Impero Afridhi che hanno giurato di servire Zugzul e la sua Alta Sacerdotessa. Le Ancelle sono le guardie del corpo dei capi degli Afridhi e nei santuari principali.

Tutti e 200 le Ancelle sono uomini. Il loro giuramento comprende il divieto di far crescere peli sul volto e di tagliarsi i capelli. Di conseguenza, a differenza degli altri Afridhi (che sono tutti barbuti) le Ancelle sono glabri e portano i capelli raccolti una treccia che normalmente tengono arrotolati dentro un cappuccio.

Quando si riposano tra di loro, indossano lunghi caftani di seta dai colori sgargianti e ciabatte usate dalle donne Afridhi. Quando in servizio indossano armature di maglia e stivali pesanti sopra i vestiti femminili. Tutti hanno armature di maglia e piccoli scudi. I componenti di queste truppe di élite hanno grandi quantità di gioielli, e tendono a preferire gioielli del valor di 3-6000 monte d'oro.

Le Ancelle della Morte sono estremamente feroci e teoricamente incorruttibili guerrieri - fanatici fanatici devoti a Zugzul e l'Alte Sacerdotessa. Nessuno tradirà l'Immortale o chi parla per suo conto; ognuno crede che se muore al servizio di Zugzul sarà trasportato in un luogo celestiale riservato ai membri della fratellanza. Per sgombrare i loro pensieri dalle preoccupazioni del mondo non possono sposarsi o avere figli fino a che non è concesso dalla Signora della Divinità di risolvere il giuramento, la qual cosa non accade che dopo 20 anni di servizio. Per manifestare la loro devozione, durante le festività più importanti, pettinano e oliano i loro capelli conciandosi come una prostituta e ballando le "danze della morte" una combinazione di danza

rituale e delle spade in cui ognuno di loro si fa ferire almeno una volta.

Nonostante siano pochi di numero, le Ancelle della Morte, sono l'anima dell'esercito Afridhi - modello cui gli altri aspirano. Sono spesso inviati a compiere missioni difficili o disperate o a comandare certi distaccamenti. Nonostante abbiano giurato di morire con gioia per Zugzul e siano famosi per il loro coraggio indomabile, sono soldati astuti che non buttano via la loro vita per niente.

Bandito



CA	6	TS	L1
DV	1 (M)	M	8
MV	27 (9) m	Tes.	(U) A
Att.	1 arma	In.	11
F	arma	All.	C o N
NM	2d4 (3d10)	PE	10

I banditi sono ladri che si sono uniti allo scopo di rapinare gli altri. Essi agiranno come normali umani in modo da sorprendere le loro vittime predestinate. Il tesoro di tipo A viene trovato solo quando i banditi vengono incontrati nel loro covo, fuori dai centri abitati.

Essi possono avere un leader con un livello di esperienza superiore di uno o più livelli a quello medio della banda.

BERSERKER



CA	7	TS	G1
DV	1+1* (M)	M	12
MV	36 (12) m	Tes.	(P) B
Att.	1 arma	In.	9
F	arma	All.	N
NM	1d6 (3d10)	PE	19

I berserker sono i combattenti più furiosi in battaglia. Le loro reazioni vengono determinate normalmente, ma non appena inizia una battaglia essi combattono in modo selvaggio e sempre fino alla morte; a volte perfino attaccando i loro compagni nella loro furia cieca. Quando combattono umani o creature umanoidi (come coboldi, goblin o orchetti) aggiungono 2 ai loro tiri per colpire grazie a questa ferocia. Essi non si ritirano mai, ne si arrendono o prendono prigionieri.

BRIGANTE

I briganti sono fuorilegge organizzati in bande o mercenari

CA	variabile	TS	G1
DV	1 (M)	M	8
MV	36 (12) m	Tes.	A
Att.	1 arma	In.	9
F	arma	All.	C
NM	0 (1d4x10)	PE	10

senza padrone che vivono depredando villaggi, carovane e viandanti. Alla guida di ogni 20 briganti c'è un guerriero del 2° livello. Per ogni 40 briganti c'è un guerriero del 4° livello, in qualità di capo dell'intero gruppo. Metà circa dei briganti indosserà armature di cuoio e sarà armato con scudo, arco corto e spada. L'altro gruppo cavalcherà cavalli da sella



indossando corazze di maglia e muniti di spade come armi. I capi indossano corazze di maglia e come armi hanno spade e lance. Inoltre montano cavalli da guerra dotati di bardature. I briganti si riuniscono spesso in campi fortificati di 50-300 uomini. Ogni campo è sempre comandato da un guerriero del 9° livello. Inoltre fra di essi si troverà un guerriero del 5° livello per ogni 50 uomini. Nel campo dei briganti sarà possibile incontrare un mago di livello 9-11 (50% di probabilità) e/o un chierico dell'8° livello (30% di probabilità).

BUCANIERE/PIRATA

I bucanieri possono essere incontrati sui mari, sui fiumi,

CA	variabile	TS	G1
DV	1 (M)	M	6 (7)
MV	36 (12) m	Tes.	A
Att.	1 arma	In.	9
F	arma	All.	N o C
NM	0 (speciale)	PE	10

sui grandi laghi e sugli oceani. Vivono depredando i villaggi costieri e le imbarcazioni in cui si imbarcano, rivendendo altrove il bottino. I pirati sono uomini di mare che attaccano altri vaselli, depredano i villaggi costieri e conducono il traffico illegale degli schiavi. Sono temuti per la loro malvagità e la crudeltà. Per un piccolo guadagno sono anche capaci di attaccar briga gli uni con gli altri. Il numero dei pirati e bucanieri incontrati dipende dal tipo e dal numero delle imbarcazioni che compongono il gruppo.

	Nº di navi	Uomini per nave
Battello fluviale	1-8	10-20
Piccola galera	1-6	20-40
Vascello	1-4	30-50
Nave da guerra	1-3	40-80



Il tipo di imbarcazione va scelto in relazione al luogo ove avviene l'incontro. I pirati e bucanieri sono organizzati come segue:

Armatura e armi

	% Bucanieri	% Pirati
Armatura di cuoio e spada	60%	50%
Armatura di cuoio, spada e arco	30%	35%
Cotta di maglia e spada (i bucanieri anche l' arco)	10%	15%

AI comando di ogni gruppo di 30 bucanieri c'e un guerriero del 4° livello, come capitano di ogni imbarcazione un guerriero del 7° livello; infine al comando di ogni flottiglia c'e un guerriero del 9° livello. Ci sono il 30% di probabilità che un mago di livello 10°-11° sia con il comandante, ed il 25% di probabilità che ci sia un guerriero dell'8° livello. Alla guida di ogni 30 pirati c'e un guerriero del 4° livello; come capitano di ogni imbarcazione (o di 50 pirati) c'e un guerriero del 5° livello; infine al comando di ogni flottiglia (o di 100 pirati) c'e un guerriero dell'8° livello. Per ogni flotta che conti 300 o più pirati c'e un guerriero dell'11° livello (il Signore dei pirati), come "ammiraglio" della flotta, ed il 75% di probabilità che ne faccia parte un mago del 10° o 11° livello.

I pirati e i bucanieri possono sia custodire direttamente i loro tesori che avere mappe (del tesoro) che indicano dove sono stati sepolti. Il tesoro indicato nella descrizione generale si riferisce all'intera flottiglia e può essere suddiviso dal DM come meglio desidera. I pirati possono anche tenere (25% di probabilità) 1d3 prigionieri con loro (custoditi in attesa del riscatto). Le cittadine costiere ben difese spesso servono come "rifugi" per i pirati ed i bucanieri. Questi sono luoghi pericolosi in cui non esiste parvenza di legge ma sono anche ricchi di possibili avventure.

Cacciatore di pelli



CA	6	TS	G4
DV	4 (M)	M	9
MV	36 (12) m	Tes.	A+2 pelli
Att.	1 arma	In.	9
F	arma	All.	N
NM	1d12 (2d12)	PE	75

Sono degli uomini che sono specializzati nel cacciare le mandrie di grossi ruminanti in estinzione. Sono rimasti solo un pugno di cacciatori di pelli anche grazie all'allevamento. La necessità della loro popolazione gli assicura di essere sempre montati su cavalli da guerra. Indossano sempre armature di cuoio dipinte sfarzosamente, hanno scudi, spade e speciali archi corti costruiti nel Peshwah per essere utilizzati a cavallo. Ogni gruppo di quattro ha una carovana contenente rifornimenti, le pelli degli animali (non prendono la carne) e lance speciali usate per abbattere i grandi ruminanti. Queste sono differenti da quelle normali perché hanno un'asticella di mezzo metro per evitare che l'animale infilzato prosegua verso l'attaccante. Hanno anche delle basi appuntite per piantarle al suolo. I cacciatori di pelli le usano solamente mentre sono a caccia.

Carovaniero

CA	5	TS	G1
DV	1 (M)	M	variabile
MV	27 (9) m	Tes.	A
Att.	1 arma	In.	10
F	arma	All.	N
NM	0 (1d20)	PE	10

I carovanieri sono mercanti che viaggiano in "carovane" appunto da una città all'altra comprando e vendendo merci



varie (vini, tessuti, gioielli, metalli preziosi ecc.). Coloro che fanno parte della carovana normalmente montano cavalli da sella ma son soliti adoperare i cammelli nei deserti e nei territori accidentati ed i muli in montagna. Tutti i carovanieri indossano corazze di maglia e sono armati di spada e pugnale. La seguente tabella indica la tipica organizzazione delle carovane:

Mercanti	Carri	Guerrieri	Guerrieri	Guerrieri	Animali
		(1° liv)	(2°-3° liv)	(4°-5° liv)	
5	10	20	2	1	1d12
10	20	40	4	1	1d12
15	30	60	6	1	1d12
20	40	80	8	1	1d12

Tutti i guerrieri indicati nella tabella hanno CA 4 e sono armati di spade, pugnali e balestre. Gli animali extra possono essere cavalli, muli o perfino cammelli. Se la carovana è composta da meno di 20 carri, il tesoro dovrebbe essere corrispondentemente ridotto.

CARNIFICE (ASSASSINO)



CA	4 o meglio	TS	L con pari DV
DV	1**-12***** (M)	M	7 o meglio
MV	36 (12) m	Tes.	(U+V) F
Att.	1 arma	In.	12
F	arma o speciale	All.	N
NM	1d6 (2d12)	PE	16-6500

I camefici sono PNG umani, in genere impiegati dai Signori dei possedimenti. Sono addestrati all'esecuzione dei criminali condannati a morte per vari crimini. In genere, fanno uso di armi con lame, di corde e di veleni e sono in grado di compiere il loro lavoro rapidamente ed efficientemente.

Tutti i camefici professionisti aderiscono alla loro corporazione, una branca della Corporazione dei ladri. Le loro identità sono assolutamente segrete, poiché nell'esercizio della loro attività indossano cappucci o maschere. Molti posseggono normali negozi e possono sembrare tranquilli cittadini. I camefici con 6 DV o più sono irriconoscibili nel 90% dei casi, e lo studio di lingue di tutti i tipi contribuisce alla loro copertura. I camefici con 10 DV o più possono anche usare lingue segrete di diversi allineamenti.

All'interno della Corporazione dei ladri esiste un'organizzazione segreta i cui membri possono essere pericolosi. Questi camefici maligni traggono piacere dal loro lavoro, al punto di giungere ad offrire i loro servizi gratuitamente. Chiamati assassini o thug, essi preferiscono autodefinirsi i Pragmatici.

Diversamente dalla Corporazione dei ladri, i Pragmatici non sono appoggiati da avventurieri o governanti. Talora vengono ingaggiati da altri PNG, particolarmente da quelli malvagi. Peraltra, i PG normalmente non contattano tali personaggi per nessuna ragione, a causa della pericolosità della loro organizzazione, sia essa nemica o alleata. I thug sono spietati e ricorrono spesso a minacce, rapimenti e assassini per estorcere denaro ai loro clienti.

Spesso usano armi avvelenate, e privilegiano trucchi e imboscate, rispetto alle normali forme di attacco. Per attaccare potenti nemici, usano spesso oggetti magici, preferibilmente veleno, anelli e oggetti vari. Invece, fanno raramente ricorso ad armi magiche, preferendo armi efficienti ma di scarso valore che possano essere tranquillamente abbandonate. Non usano mai incantesimi, benché possano assoldare individui malvagi che lo facciano in loro vece; tali individui possono anche essere i loro capi.

Se vengono feriti, normalmente i thug si ritirano, ma, a seconda delle situazioni possono fuggire appena vengono scoperti. Raramente attaccano gli avventurieri, ben sapendo che maghi e altri attacchi speciali possono risultare mortali. Comunque, un gruppo di thug può tentare di cogliere in un'imboscata i PG, qualora le possibilità di successo siano particolarmente buone, in particolare se i PG sono stati recentemente feriti in battaglia. Talora, i thug possono essere assunti come guardie, se viene loro garantita l'assistenza dei chierici nel caso in cui vengano feriti o uccisi. Raramente possono lavorare insieme a banditi e altri gruppi di rinnegati e, in questi casi, spesso la loro appartenenza ai thug non risulta nota nemmeno ai loro compagni.

I thug conoscono metodi per uccidere rapidamente, silenziosamente e in maniera efficiente. Inoltre, un thug ha le stesse abilità speciali di un ladro dello stesso livello; ad esempio, un thug con 6 DV, può scalare pareti con il 92% di possibilità di successo. Adottano la Tabella standard dei Tiri per colpire dei mostri, non quella dei personaggi.

I thug spesso effettuano preparativi per sorprendere la vittima; in questi casi, ottengono la sorpresa su un tiro di 1-3 e non di 1-2. Tra i preparativi, si possono annoverare travestimenti, successo nel muoversi silenziosamente (corrispondente all'abilità dei ladri) e la preparazione di una

robusta corda o di un'arma da taglio, tenuta a portata di mano da un individuo in silenzioso agguato nell'ombra.

Se un thug che si è appostato ottiene la sorpresa, la vittima, indipendentemente dai Punti Ferita, può essere uccisa da un unico colpo. Non è richiesto alcun Tiro per colpire; la possibilità di successo è pari al 50%, modificata dalla differenza in Dadi Vita come segue: se il livello della vittima è inferiore a quello del thug, si aggiunga il 5% per Dado Vita; se il livello della vittima è superiore a quello del thug, si sottragga il 5% per Dado Vita. Se il thug non ottiene la sorpresa, è necessario un normale Tiro per colpire; in caso di successo, la vittima subisce il danno normale. Se va a segno un colpo inflitto con un'arma avvelenata, la vittima effettua un Tiro Salvezza contro il veleno.

Esempio: un thug con 7 DV tenta di uccidere un abile spadaccino (3 DV, guerriero); le possibilità di successo sono uguali al 70% (50% più il 20% per la differenza di 4 DV a favore del thug). Se lo stesso thug tenta l'assassinio di un guerriero di 25° livello, la possibilità di successo è uguale al 40% (50% meno 10% per la differenza di 2 DV in favore della vittima). Si rammenti che il guerriero ha solo 9 DV, nonostante i Punti Ferita aggiuntivi per livello, per una differenza di solo 2 DV in questo esempio.

Derviscio



CA	variabile	TS	G1
DV	1 (M)	M	10
MV	36 (12) m	Tes.	A
Att.	1 arma	In.	11
F	arma	All.	L
NM	0 (1d6+1x10)	PE	10

I dervisci si riuniscono spesso in accampamenti o tribù di 300 uomini (o meno). Sono sempre guidati da un chierico del 10° livello. Tale accampamento può essere fatto di tende (75%) oppure di baracche di legno o di mattoni (25%). In esso vivono le loro donne ed i bambini e si trovano i loro rifornimenti e tesori. I dervisci sono famosi per il loro fanatismo religioso e l'intolleranza verso le altre fedi. In

qualche occasione possono proclamare una "guerra santa" (la Jihad), durante la quale tentano di catturare o uccidere tutti coloro che non appartengono alla loro religione. Ai prigionieri è data la possibilità di convertirsi: se si rifiutano di farlo, vengono uccisi o resi schiavi. I personaggi legali possono essere invitati a partecipare alla "crociata" e coloro che rifiutano di farlo vengono guardati con gran sospetto a meno che si giustifichino in modo esauriente.

Fratellanza dei Boscoverde



CA	7	TS	G3
DV	3 (M)	M	8 (10)
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	1 arma	In.	9
F	arma	All.	L
NM	1d8 (6d4)	PE	35

I fratelli del Boscoverde sono uomini scacciati dalle loro dimore degli eccessi del governo Afridi nel Ducato di Ten e che hanno scelto di diventare banditi nelle foreste e paludi. Le loro piccole bande sono guidate e consigliate da sacerdoti dell'Alta Chiesa Thoniana e forniscono loro informazioni sull'esercito ribelle nei Glens. I fratelli evitano di depredare i loro compatrioti teniani preferendo invece rubare alle autorità Afridi. Spesso i proventi delle loro incursioni sono distribuiti ai poveri che soffrono sotto il peso della tassazione degli occupanti.

Ogni Fratello è armato di spada corta ed arco. Dal momento che molti sono reclutati tra i cacciatori e bracconieri con grande esperienza nel andare in cerca di selvaggina nelle foreste e paludi, quando sono in questi ambienti hanno le stesse abilità di un ladro di pari livello (Scoprire e rimuovere trappole, Muoversi silenziosamente, Nascondersi nelle ombre, Sentire rumori). Inoltre sono assolutamente mortali con i loro archi lunghi (+4 al tiro per colpire e +1 ai danni). Ognuno indossa armature di cuoio mimetizzate al di sotto di un vestiario di color verde irregolare o marrone scuro.

Ogni banda si rifugia in campi nascosti con 6d4 fratelli e 4d6 rifugiati che non combattono (donne, bambini e anziani) ed è condotta da un guerriero di livello 5° coadiuvato da un

chierico di 4° livello. Inoltre c'è la possibilità del 20% che vi sia un mago di livello 3°.

I Fratelli del Boscoverde preferisce tendere agguati. Normalmente hanno un morale di 8 e scappano confondendosi con la vegetazione se le sorti della battaglia peggiorano. Comunque se difendono il loro campo avranno un molare di 10. Di solito sono ben disposti verso i viaggiatori a meno che non siano assieme agli Afridhi, nel qual caso proveranno ad ucciderli.

Gruppo di PNG



CA	variabile	TS	secondo classe e livello
DV	variabile (M)	M	8 o più
MV	variabile	Tes.	(U+V)
Att.	1 arma o incantesimo	In.	11
F	arma o incantesimo	All.	qualunque
NM	1d4+4 (1d4+4)	PE	variabile

È composto da un qualsiasi gruppo di personaggi non giocanti. Ogni personaggio non giocante può essere di ogni classe, livello e allineamento morale.

Tutte le regole per i personaggi dei giocatori si applicano ai Personaggi non giocanti. Un gruppo di Personaggi non giocanti può essere creato nei dettagli prima di una partita.

La maggior parte dei gruppi (sia Personaggi giocanti che Personaggi non giocanti) non vorranno scontrarsi con altri gruppi, preferendo sfidare i mostri più facili. Il Dungeon Master dovrebbe cercare di evitare le grandi e complicate battaglie che possono verificarsi tra due gruppi.

Per evitare il combattimento, il Dungeon Master può usare la seguente tabella per determinare le azioni di un gruppo di Personaggi non giocanti. Per facilitare il gioco il Dungeon Master può dare al gruppo dei Personaggi non giocanti lo stesso numero di membri che ha il gruppo dei personaggi dei giocatori, più 1d4 guerrieri (per scoraggiare idee di attacco da parte dei Personaggi giocatori). Si possono usare classi ed equipaggiamento simili, se i Personaggi non giocanti sono all'incirca dello stesso livello di esperienza dei personaggi dei giocatori.

Tiro Reazione Risultato

(2d6)	
2-5	I PNG se ne vanno arrabbiati.
6-8	I PNG discutono.
9-12	I PNG si offrono di vendere o comprare informazioni.

* I Personaggi non giocanti possono offrirsi di comprare informazioni sui Dungeon, per 50-100 monete d'oro, o di vendere informazioni del genere (per lo stesso tipo di prezzo). Delle informazioni tipiche possono essere mostri

visti, trappole trovate, scale che scendono o salgono, o altre caratteristiche. Il Dungeon Master deve decidere il prezzo offerto dai Personaggi non giocanti considerando il valore delle informazioni vendute.

Isolati

CA	9 o meglio	TS	variabile
DV	variabile (M)	M	4-12
MV	36 (12) m	Tes.	A
Att.	1 arma	In.	variabile
F	arma	All.	qualunque
NM	variabile	PE	variabile

Nel corso degli anni molte civiltà umane si sono sviluppate. Sebbene alcune siano ancora presenti molte altre sono cadute e scomparse, ed i resti di altre ancora rimangono isolate e limitate a comunità nascoste. Queste sono collettivamente note come "Città perdute" anche se i loro abitanti potrebbero vivere in sotterranei o in una valle nascosta.

I membri delle comunità di uomini isolati sono uomini normali o guerrieri di 1° livello nonostante possano esservi capi o specialisti di livelli superiori o di altre classi.

Questi popoli non saranno necessariamente aggressivi verso gli stranieri ma anche se umani appariranno strani. Tale stranezza può assumere una o più delle seguenti forme:

- Fisico / Aspetto: La consanguineità all'interno di una comunità limitata ed il vivere per un lungo periodo in un particolare ambiente determinano spesso caratteristiche fisiche peculiari; per esempio una insolita statura (molto alti o bassi), teste, capelli o occhi di strani colori, un numero insolito di dita di mani o piedi.

- Abilità uniche: L'isolamento può modificare allo stesso modo l'aspetto degli uomini isolati e le loro abilità. Potrebbero, per esempio, avere infravisione, telepatia, un acuto senso dell'olfatto, un intelletto altamente sviluppato (o ritardato), grande forza fisica (o debolezza), lunga durata di vita o addirittura unghie velenose!

- Artigianato, vesti ed armi: Tagliati fuori dal mondo esterno gli uomini isolati potrebbero avere dar luogo ad innovazioni e il gusti diversi dalla norma. Come conseguenza, gli oggetti e le armi che usano al pari delle vesti indossate possono essere arcane, altamente sofisticate o semplicemente bizzarre.

- Comportamento: Per gli stranieri le azioni, le risposte e attitudini degli esseri umani isolati possono sembrare irrazionali, oltraggiose, folli o solo estreme. A loro, di certo, questi, sembreranno perfettamente ragionevoli. s

Spesso seguono le religioni o filosofie antiche e potrebbero avere un'idea molto distorta della storia del mondo esterno.

Alcune culture possono avere delle razze (schiavi) per servirli. Questi potrebbero essere molto differenti di aspetto e oltre dai loro padroni.

Cynidiceano

CA	9	TS	G1
DV	1 (M)	M	speciale
MV	36 (12) m	Tes.	A
Att.	1 arma	In.	variabile
F	arma	All.	C
NM	0 (1d8)	PE	10



I Cynidiceani vivono sottoterra nella Città Perduta. Hanno una pelle pallida, capelli bianchi e occhi grandi dotati di infravisione. Indossano colorate maschere a forma di animali, vesti dai toni brillanti e sono armati di spade corte. Hanno vissuto per così tanto sottoterra che hanno un malus -1 ai tiri per colpire quando attaccano alla luce del sole. Sono un popolo in estinzione ed ogni generazione è meno numerosa della precedente. Passano la maggior parte del loro tempo fantasticando in strani mondi di sogno. Molti hanno dimenticato che esiste un mondo esterno; i momenti in cui sono normali son sempre meno ed il loro mondo fantastico sta rimpiazzando quello reale.

La maggior parte sono uomini comuni ma alcuni potrebbero essere chierici (1°-5°) o maghi (1°-3°).

Se incontrati potranno apparire strambi -l'ignorare il gruppo, l'insistere di essere uccelli canterini, il considerare divini o terribili demoni i componenti del gruppo sono alcune possibilità.

Qauriks

CA	6	TS	G2
DV	2	M	10
MV	27 (9) m	Tes.	F
Att.	1 arma	In.	7
F	arma	All.	N
NM	0 (1d10x20)	PE	20

I Qauriks vivono in una città sotto una cupola di cristallo nelle regioni polari. Sono una razza fiera orgogliosa della loro cultura e realizzazioni. La città dei Qaurik si trova nel mezzo di una valle ghiacciata. L'insediamento è stato isolato molti millenni fa da enormi valanghe che hanno bloccato passi montani e che sono diventate solide con il freddo.

Sono guidati da un gruppo di maghi (livello 8°-15°) noti come i Signori del Fuoco. Costoro controllano tutti gli aspetti della città e garantiscono che gli abitanti sopravvivano alle dure condizioni climatiche della regione. I Signori del Fuoco vivono in un palazzo maestoso nel cuore della città da dove controllano potenti elementali del fuoco che forniscono il calore all'insediamento.

Il popolo di Qaurik è tenuto in soggezione dai Signori del Fuoco che usano incantesimi di creazione spettrale per apparire come possenti esseri soprannaturali. I Qauriks muoiono volentieri per i loro capi con la speranza che così facendo diventeranno esseri soprannaturali. Il Signori del Fuoco si approfittano del loro fanatismo per sfruttarli. È considerato un grande onore essere convocati al Palazzo dei

Signori del Fuoco ove si pensa che una persona possa vivere per sempre in estasi. Quello che i Qauriks non realizzano è che coloro che entrano nel palazzo sono mangiati vivi dai cannibali Signori del Fuoco.

A nessun Qaurik può essere fatto dubitare circa la saggezza dei loro capi e sono compiaciuti di mostrare come il calore e lo splendore della città sia una prova della potenza e beneficenza dei Signori del Fuoco. Si considerano un popolo benedetto poiché i loro déi vivono in mezzo a loro. Qualsiasi prova contraria sarà ignorata: non dubiteranno mai delle azioni degli dei.

I Qauriks sono sopra l'altezza media e sono molto forti (punteggi di Forza tra 15 e 18 sono comuni). Hanno una pelle bianca come quella dei morti, pallidi occhi e capelli azzurri. Alle estremità delle loro bocche hanno due zanne sporgenti. I loro piedi sono pelosi con artigli taglienti ed incurvati verso il basso capaci di arpionare il ghiaccio fuori. Fuori la città indossano pellicce pesanti e cavalcano lupi dei ghiacci. All'interno, preferiscono abiti rossi e arancioni. I Qauriks impugnano a due mani spade, asce e lance grandi. Non fanno uso di scudi.

I Signori del Fuoco hanno un aspetto inoffensivo; sono bassi e sottili, con capelli grigi e radi e piccoli denti sottili e taglienti. Nessuno dei Qaurik conosce il vero aspetto dei Signori del Fuoco.

Traldar

	Guerriero	Urlatore	Comune
CA	6	6	9
DV	1+1 (M)	1* (M)	1-1 (M)
MV	36 (12) m	36 (12) m	36 (12) m
Att.	1 arma	1 arma o urlo	1 arma
F	arma+1	arma o sotto	arma
NM	sotto	sotto	sotto
TS	G1	G1	UN
M	10	9	7
Tes.	R	R	R
In.	8	9	8
All.	N	N	N
PE	15	15	5

I Traldar si trovano nella Valle Perduta di Hutaaka. Essi hanno subito un periodo di schiavitù costretti dagli umanoidi dalla testa di sciacallo, gli Hutaakani, ma ora sono liberi dai loro padroni e sono ritornati ad uno stile di vita barbaro. I Traldar sono per lo più bassi e muscolosi, e non hanno peli sulla testa o corpo, tranne sul dorso delle loro grandi e forti mani.



I Traldar sono gente crudele e amareggiata, e in battaglia sono aggressivi e assetati di sangue. Hanno tuttavia paura del buio e si barricano in casa di notte.

Guerrieri: I più forti membri della tribù dei Traldar sono addestrati come guerrieri, ed è tra questi che i leader tribali sono disegnati. I guerrieri ordinari hanno un morale pari a 10 ed attaccano come mostri da 1+1 DV. Indossano armature di cuoio, portano scudi di legno e brandiscono asce e lance. La rudimentale armi dei guerrieri sono compensate dalla loro forza; i guerrieri hanno +1 per colpire e danni, e i capi hanno un bonus di forza tra +1 e +3.

Urlatori: Alcuni membri della tribù sono selezionati per essere addestrati come "urlatori". Ognuno di essi al termine dell'addestramento avrà una cassa vocale ed un collo abnormemente grande ma è comunque meno muscoloso degli altri Traldar.

Gli urlatori possono urlare con voce molto alta, proiettando la maggior parte del suono davanti a se in un cono con angolo di 45°. L'originale impiega era per le comunicazioni. Le loro voci possono essere udite per quasi 10 km nella direzione in cui hanno urlato (nelle altre direzioni non si sente che un normale urlo). Questa capacità speciale può anche essere usata per attaccare, però, e chiunque sia investito dal cono del grido possono soffrire i seguenti effetti mentali e fisici:

- Distanza 6-9 metri: si effettui un tiro salvezza contro le bacchette con un bonus di +2 al tiro, o si subirà una penalità di -2 agli attacchi (per tiri per colpire e danni), e le CA per un round.

- Distanza di 3-6 metri: come sopra, ma non ci sono bonus per i tiri salvezza.

- Distanza <3 metri: le vittime subiscono 1d2 punti danno causati dalla forza del suono, e hanno una penalità di -2 sugli attacchi e classe armatura per 1d3 turni. Entrambi gli effetti sono automatici (senza tiro salvezza).



Mistico



CA	9 o meglio	TS	G pari livello
DV	1-16******(d6)	M	7 o meglio
MV	36 (12) m o meglio	Tes.	(V), I, L, M, N, O
Att.	1 arma o mani	In.	12
F	arma o 1d4 o meglio	All.	qualunque
NM	1d8 (6d8)	PE	10-11750

Un mistico è un PG umano, che si basa su uno stile di vita rigoroso, ispirato ad una disciplina di editazione, studio e addestramento fisico. Tutti i mistici vivono in complessi che prendono il nome di monasteri, lontani da città da altri luoghi abitati. Essi non vi consentono l'accesso a nessun intruso, per quanto sia possibile essere invitati, particolarmente qualora si tratti di discutere determinati problemi. Essi possono uscire dai loro monasteri per ragioni particolari, ad esempio per le comuni avventure, ma vi fanno ritorno sempre entro 3 mesi. Possono essere assunti dai PG, per una cifra giornaliera di 50 mo per Dado Vita del mistico.

È possibile incontrare qualsiasi numero di mistici di livello compreso tra 1 e 7 DV, ma solo sette fra 8 e 12 DV, cinque fra 13 e 15, e tre di 16 DV. Qualsiasi mistico di 13 DV o più, è un Maestro Superiore e comanda un monastero. I Maestri Inferiori, compresi tra 8 e 12 DV, possono comandare monasteri.

Nel 75% dei casi, i mistici sono legali, benché siano ammessi anche altri allineamenti. Sono totalmente devoti alla disciplina mistica, che non è né benigna né maligna, ma piuttosto paragonabile alla filosofia dei druidi. Comunque, i mistici si basano sulla forza intima e credono in poteri straordinari, ma non magici, invece che nella forza della natura, come i druidi.

Non indossano mai corazze, né usano oggetti magici protettivi, quali anelli, mantelli, ecc.; per la protezione di sé stessi, si basano invece sulla disciplina. In determinate situazioni, possono fare ricorso a veleni o ad oggetti magici.



Sono addestrati ad usare tutte le armi, ma spesso non ne sono dotati. I beni materiali, denaro, oggetti magici, ecc., sono di proprietà del monastero e non del singolo individuo; vengono prestati o dati agli individui, in base alle circostanze.

Per stabilire i Punti ferita dei mistici si usano dadi a sei facce. I Tiri per colpire e i Tiri Salvezza dei mistici seguono le regole dei guerrieri di livello corrispondente, non quelle relative ai mostri. Altri dettagli concernenti i mistici variano a seconda dei loro Dadi Vita, corrispondenti all'esperienza, in base alla Tabella, che fornisce anche la Classe dell'armatura, la capacità di movimento, il numero di attacchi per round e una speciale forma di attacco a mani nude, usata per il corpo a corpo. Quando i mistici combattono tra di loro, ad esempio per addestramento, usufruiscono di uno speciale bonus di +4 a tutti i Tiri per colpire.

Spesso possono essere riconosciuti dall'abbigliamento, ma l'aspetto più tipico è rappresentato dalla forma di saluto; quando incontra un altro individuo, che suppone pacifico, il mistico leva un pugno, lo apre con l'altra mano e si inchina leggermente. L'inchino simboleggia il rispetto, il pugno la capacità di combattere, ove necessario, ma la mano a coprire il pugno vuole significare l'intenzione pacifica.

Ogni mistico può usare le seguenti abilità speciali dei ladri, con le stesse regole che segue un ladro dello stesso livello: scoprire trappole, rimuovere trappole, muoversi silenziosamente, scalare pareti e nascondersi nelle ombre.

Le loro abilità speciali possono aumentare, quando essi aumentano di livello; una volta che hanno ottenuto tali nuove abilità, esse vengono conservate ai livelli superiori.

- 2 DV: Attenzione
- 4 DV: Guarigione di se stesso
- 6 DV: Parlare con gli animali
- 8 DV: Resistenza
- 10 DV: Parlare con tutti
- 12 DV: Blocco mentale
- 14 DV: Sparizione
- 16 DV: Tocco gentile

Attenzione: il mistico risulta sorpreso solo da un tiro di 1 (su 1d6)

Guarigione di se stesso: una volta al giorno, il mistico può curarsi un punto di danno per ognuno dei suoi Dadi Vita, concentrandosi per un round.

Parlare con gli animali: il mistico può parlare con qualsiasi animale, normale o gigante, in qualsiasi momento.

Resistenza: il mistico subisce solo la metà del danno da tutti gli incantesimi e le armi tipo soffio che infliggono punti di danno, oppure 1/4 del danno in caso di successo del Tiro Salvezza.

Parlare con tutti: in qualsiasi momento, il mistico può parlare con qualsiasi creatura vivente che capisca almeno una lingua.

Blocco mentale: il mistico è immune agli incantesimi ESP, Bloeo e Lentezza, e agli incantesimi magici Charme, Incantesimo del comando e imposizione.

Sparizione: concentrandosi per un round, il mistico fa "sparire" la sua presenza. Non può essere visto o scoperto magicamente né da creature viventi, né da non morti; non sono ammessi Tiri Salvezza. L'effetto dura un round per Dado Vita del mistico, o finché questi attacca.

Tocco gentile: una volta al giorno, il mistico può usare questa abilità insieme a qualsiasi colpo, ottenuto con un normale tiro di dado, su una creatura vivente. L'uso dell'abilità deve essere dichiarato preventivamente. L'effetto conseguente non può essere evitato mediante alcun Tiro Salvezza, ma se la vittima

ha più Dadi Vita del mistico non subisce alcun danno. Si tenga presente che vengono considerati i Dadi Vita e non i livelli di esperienza. L'effetto, che dura 24 ore, viene scelto dal mistico tra quelli seguenti: Charme, Guarigione, incantesimo del comando o Paralisi.

Neanderthal



CA	8	TS	G2
DV	2 (M)	M	7
MV	36 (12) m	Tes.	C
Att.	1 arma	In.	7
F	arma	All.	L
NM	1d10 (1d4x10)	PE	20

I neanderthal (noti anche come uomini delle caveme) hanno corpi tozzi con grandi ossa e potenti muscoli. Le loro facce hanno caratteri scimmieschi, e grandi sopracciglia sopra gli occhi. I neanderthal vivono in gruppi familiari in grotte e caverne. Solitamente attaccano tirando dei giavellotti e usando ascie di pietra, clave o martelli di pietra nel combattimento corpo a corpo. Grazie alla loro naturale forza i neanderthal aggiungono un bonus di +1 ai loro tiri per infliggere ferite (se usano armi da mischia),

I "leader" dei neanderthal sono quasi una razza separata, molto più grandi della media.

Questi "leader" hanno 6 dadi vita e sono alti 3 m. Ci saranno 1d4x10 neanderthal nella loro tana con 2 capi, un maschio e una femmina.

I neanderthal spesso cacciano gli orsi delle caverne e allevano come animali domestici delle scimmie bianche. Sono amichevoli verso nani e gnomi, ma odiano goblin e coboldi e attaccheranno a vista gli orchetti. I neanderthal sono timidi ed eviteranno gli uomini, ma solitamente non saranno ostili a meno che non vengano attaccati.

Nobile



CA	2	TS	G3-8
DV	3-8 (M)	M	8
MV	18 (6) m	Tes.	Vx3
Att.	1 arma	In.	9
F	arma	All.	qualunque
NM	0 (2d6)	PE	variabile

Questo è un termine generico per indicare tutti gli appartenenti alle alte classi sociali. Non viene invece adoperato per indicare i membri della famiglia di un re o di una regina (detta famiglia reale). I nobili incontrati saranno solitamente guerrieri, indosseranno splendide corazze di piastra e saranno armati di bellissime spade. Ogni nobile è sempre accompagnato da uno scudiero (guerriero del 2° livello) e può anche avere al suo seguito fino a 12 seguaci o armigeri, a discrezione del DM. Si possono creare titoli per i nobili, usando la struttura sociale della campagna come guida. Alcuni titoli tradizionali sono: barone/baronessa, emiro, margravio, conte/contessa, khan, sceicco, duca/duchessa, cavaliere.

Nomadi

CA	variabile	TS	G1
DV	1 (M)	M	8
MV	36 (12) m	Tes.	A
Att.	1 arma	In.	9
F	arma	All.	N
NM	0 (1d4x10)	PE	10



Questi gruppi di erranti possono essere pacifici o bellicosi ed appartenere a qualsiasi allineamento morale. Le piccole bande in cui normalmente ci si imbatte (mentre cacciano o raccolgono cibo) fanno di solito parte di una tribù più numerosa. Tutto il tesoro dei nomadi viene custodito nell'accampamento principale. I nomadi sono viaggiatori espertissimi e conoscono, spesso nei dettagli, luoghi lontanissimi. A loro carico c'è da dire che sono terribilmente superstiziosi. Le bande di nomadi sono organizzate come segue:

Nomadi del Deserto

Armatura e armi	% nomadi
Lancia, armatura di cuoio e scudo, cavallo o cammello	50%
Armatura di cuoio, arco, cavallo o cammello	20%
Lancia, cotta di maglia e scudo, cavallo o cammello	30%

Nomadi della Steppa

Armatura e armi	% nomadi
Lancia, armatura di cuoio e scudo, cavallo	20%
Armatura di cuoio, arco, cavallo	50%
Arco, cotta di maglia, cavallo da sella	20%
Lancia, cotta di maglia e scudo, destriero	10%

Alla guida di ogni 25 nomadi c'è un guerriero del 2° livello. Come leader di ogni 40 nomadi c'è un guerriero del 4° livello. Le tribù dei nomadi possono contare fino a 300 combattenti, riuniti in un accampamento costituito da rifugi temporanei o tende. Oltre ai capi sopra citati c'è un guerriero del 5° livello per ogni 100 uomini ed un guerriero dell'8° livello in qualità di capo tribù o capo-clan. Nell'accampamento principale può esserci (50% di probabilità) un chierico del 9° livello e forse (25%) un mago dell'8° livello.

Normale

CA	9	TS	UN
DV	1-1 (M)	M	6
MV	36 (12) m	Tes.	P (U)
Att.	1 arma	In.	10
F	arma	All.	qualunque
NM	1d4 (3d20)	PE	5



"Uomo comune" è il termine di gioco che usiamo per definire un uomo che non cerca l'avventura. Un uomo comune non ha classe. I punti ferita dovranno essere scelti, in base all'età, alla salute e alla professione dell'uomo.

Per esempio un fabbro potrebbe avere 8 punti ferita, ma un bambino o un accattone malaticcio ne avranno solo 1.

La maggior parte degli uomini incontrati appartengono a questa categoria, anche alcuni membri di corte professioni (mercanti, soldati nobili esploratori etc.) possono essere d'aiuto in certe avventure. Non appena un uomo acquista dei punti esperienza in un'avventura, dovrà scegliere una classe per il personaggio, I tipi più frequentemente incontrati sono: contadini, bambini, casalinghe, lavoratori, artisti, villici, cittadini, schiavi, pescatori e studiosi.

PREDONE Skandahariano

CA	4	TS	G4
DV	4 (M)	M	9
MV	27 (9) m	Tes.	A
Att.	1 arma	In.	9
F	arma	All.	C
NM	0 (1d8x10)	PE	75

Gli Skandahariani sono una razza di pallidi vagabondi marini dagli occhi azzurri e capelli biondi. Dalle loro tane segrete nel freddo settentrione salpano regolarmente con lunghe navi per le coste dell'Impero Thoniano. Negli ultimi anni si sono concentrati su Blackmoor, che hanno provato senza successo a d invadere durante la Grande Ribellione. Molti guerrieri sono morti nel fallimento e i predoni odiano Blackmoor per la umiliante sconfitta ricevuta. Per questa ragione negli ultimi anni hanno fatto causa comune con gli Afridhi ed Impero Thoniano. Questo non gli impedisce di razziare l'impero ma almeno sono più contenuti.

Gli Skandahariani raramente si avventurano lontano dalle loro imbarcazioni nonostante che piccoli gruppi sulle spiagge o nell'interno dal momento che spesso risalgono i fiumi per effettuare razzie. Generalmente si dividono in clan ognuno dei quali ha una o più imbarcazioni. Ognuna ha un equipaggio di 50-75 razziatori. La maggior parte appartengono al clan anche se alcuni sono mercenari che lavorano in cambio di una percentuale dei profitti. Spesso questi sono messi alla prova per valutare la possibilità di farli entrare a far parte del clan.



Dal momento che vivono per la guerra e conflitto la maggior parte (75%) sono guerrieri di livello 4°. Un 10% sono di 3° ed un 15% di 5° livello. Ogni barca lunga è comandata da un capo o uno dei suoi figli o uomini più fidati. Di solito sono guerrieri di livello 7°. Non è infrequente che partano delle spedizioni formate da gente del clan accuratamente selezionati. In tal caso fino alla metà dell'equipaggio avrà 1 o 2 livelli in più ed il capitano sarà un guerriero di 10° livello.

Gli Skandahariani sono noti per la loro avidità, tendenza alla distruzione e crudeltà. A tal proposito sono sempre confrontati con gli orchetti che sono spesso preferiti.

Primitivo

CA	variabile	TS	variabile
DV	1 (M)	M	7-10
MV	36 (12) m	Tes.	A
Att.	1 arma	In.	variabile
F	arma	All.	qualsiasi
NM	0 (3d10)	PE	variabile

I primitivi assomigliano agli abitanti delle città scomparse perché sono uomini che vivono al di fuori della normale zona civilità. Differiscono per il fatto che non hanno mai sviluppato una civiltà - o se lo hanno fatto, l'hanno dimenticata da tempo.

La maggior parte dei popoli primitivi sono tribali e nomadi, stabilendo soltanto piccoli insediamenti temporanei spesso in luoghi remoti. La loro tecnologia sarà spesso poco sviluppata (dell'età della pietra o del bronzo), e possono fare affidamento sul mondo esterno per la tecnologia più avanzata, come le armi di ferro. Queste saranno spesso acquisite col commercio o con la guerra.

Dal momento che i popoli primitivi vivono nella natura, la loro società e cultura riflettono le limitazioni imposte loro dall'ambiente e stile di vita.

INDIGENI



Il termine "indigeno" può essere applicato a coloro che vivono in giungle o su isole in aree tropicali. I guerrieri delle tribù più bellicose (compresi i cannibali) sono di primo livello, mentre quelli più pacifici sono uomini normali che hanno capi di un livello più alto.

Molti nativi indossano abiti semplici e nessuna armatura (CA 9), ma alcuni indossano l'armatura equivalente a quella di cuoio (CA 7), ed i capi delle tribù possono indossare un'armatura speciale di osso o legno laccato indurito (CA 5 o 6). Le loro armi più comuni sono l'arco, la lancia, il pugnale, i coltelli, le asce ed i giavellotti, anche se alcuni possono usare tridenti, bolas e/o cerbottane. Potrebbero anche portare scudi.

Si possono incontrare gruppi di 10-30 nativi, anche se i loro villaggi possono contenerne fino a 300. I leader possono variare dal 4° livello (capi guerrieri) al 9° (Grande capo). Una tribù può anche avere uno sciamano che è un mago o chierico almeno di 5° livello.

Alcuni sono contadini e/o pastori, ma la maggior parte vive di caccia, raccolta e/o pesca. Altri vivono depredando altre tribù. Le loro abitazioni sono semplici capanne di legno o tende spesso protette (nel caso di gruppi stabili) da una palizzata di legno.

UOMINI SELVAGGI

In regioni selvagge (foreste, brughiera, ecc) tribù di uomini primitivi possono esistere di nascosto ai loro vicini più avanzati.

Gruppi di uomini selvaggi sono generalmente di piccole dimensioni (10-20 individui). Essi sono nomadi; vivono di caccia e raccolta, e lasciano solo scarse tracce dei loro accampamenti temporanei. Alcuni uomini selvaggi (tra cui i Pagani, vedi sotto) usano tende di pelli di animali portatili. I loro incontri con gli esterni (che li chiamano "uomini selvaggi", "uomini dei boschi", ecc), sono brevi - sia per il commercio (spesso di pelli) o per scontri.

La maggior parte dei selvaggi sono guerrieri di 1° livello. Anche se alcuni arrivano ai livelli 2°- 4°, pochi gruppi hanno un capo vero e proprio, preferendo organizzarsi di giorno in giorno.

Gli uomini selvaggi generalmente portano vesti di pelle o di stoffa grossolana e raramente, devono utilizzare armature o scudi. Le loro armi comprendono archi, fionde, lance, pugnali, asce e coltelli di piccole dimensioni. Alcuni gruppi hanno cavalli e possono essere esperti cavalieri.

L'appellativo Pagano è dato a quegli uomini selvaggi che adorano certe divinità della natura. I loro chierici (livello 1°- 6°) praticano sacrifici stagionali che credono aiutino a mantenere il ciclo degli anni - talvolta possono essere sacrifici umani. Personaggi catturati dai pagani sono talvolta utilizzati per i sacrifici umani in ceremonie tenute presso radura isolate nella foresta e grotte e con la partecipazione di grandi folle di pagani.

Barbari



I barbari sono popoli primitivi e nomadi che abitano le fredde pianure e tundre dove vivono cacciando. La maggior parte sono guerrieri di 1° livello nonostante i capi possano essere di livelli più alti. Alcuni sono ladri o chierici e i druidi non sono sconosciuti. In genere indossano spessi abiti di pelli e pellicce (CA 7) e si armano con archi, lance, spade e così via. Alcuni capi hanno armature di metallo, ottenute, come le armi metalliche, attraverso scambi o guerre con i popoli civilizzati.

Fino a che potranno condurre le loro vite e vagare a piacimento i barbari andranno a caccia piuttosto che cercar la guerra. Hanno un forte senso dell'onore, però e combatteranno fieramente se offesi. Sono appassionati di lotta e formeranno alleanze strette con quelli che dimostreranno la loro forza e valore sia in un incontro o altro.

Per la maggior parte dell'anno i barbari vivono in gruppi sparsi e tribù. Al momento del solstizio d'estate, comunque questi gruppi si riuniscono per un tempo breve in orde di massa che può essere una minaccia considerevole per gli estranei.

Sorella del Fuoco

CA	9	TS	C3-10
DV	3*-9***	M	11
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	1 arma o incantesimo	In.	11
F	arma o incantesimo	All.	C
NM	0 (1d12)	PE	50-3000

Tutte le donne Afridhi in età post-puberale ricevono una istruzione clericale. Sono delle speciali serve di Zugzul nel



uo aspetto Zul (fuoco) e sono custodi del focolare familiare. Molte rimangono ai primi livelli di chierico. Quelle che vogliono avanzare oltre sono esaminate dalla Signora della Divinità (l'Alta Sacerdotessa) che ne valuta le capacità. Se soddisfatta possono diventare Sorelle del Fuoco, sacerdotesse

s che governano gli Afridhi.

Le Sorelle del Fuoco organizzano gli affari della nazione. Impongono tasse sulla base della capacità contributiva. Dirimono le dispute e quando sono commessi crimini eseguono le sentenze. In tutti i campi, eccetto la guerra, è loro l'ultima parola (e anche in materia bellica possono esercitare un voto se pensano che alcune azioni causeranno perdite al di là del necessario).

Coloro che diventano sorelle del fuoco indossano una veste rosso fuoco con cappuccio; tale tunica le identifica e le rende rispettate dagli altri Afridhi che ne ascolteranno le parole. Per affrancarsi dalle persone comuni fanno voto di povertà e castità. Vivono sempre isolate, tra loro simili (altre Sorelle) o in zone solitarie dove non saranno tentate di abbandonare la vocazione e soccombere alla gioia di una famiglia.

Coloro che trovano questo stile di vita troppo pesante possono rassegnare le dimissioni smettendo le loro vesti ed annunciandolo. Tali donne sono molto ricercate per fini matrimoniali. Comunque solo poche lasciano perché la scelta è irreversibile e le priva del potere e del prestigio che ne deriva. Inoltre la maggior parte sono veramente devote a Zugzul ed al popolo Afridhi.

Le Sorelle possono essere di qualunque livello tra il 3° e 10° solamente la Signora della Divinità può avere un livello superiore (e solo con l'aiuto di Zugzul). Come dono dell'Immortale che servono hanno tutte una naturale resistenza al fuoco.

UMANOIDI SUPERIORI

Faenare



CA	6	TS	E3
DV	2 (M)	M	9 (11)
MV	36 (12) m	Tes.	O
Att.	2 artigli/1 arma o incantesimo	In.	12
F	1d4/1d4/arma o incantesimo	All.	N
NM	1d4 (5d6)	PE	55

I faenarie sono una razza discreta di umanoidi simili ad uccelli che abitano nelle regioni montuose selvagge e desolate, sparsa per il Mondo Conosciuto. Le Terre Brulle sono la patria della maggior parte ma persino lì sono molto rari. Sono alti (da 1,8 m a 2,0 m), dotati di braccia alate e con creste e piume sul capo, dorso, addome e polpacci. I loro occhi sono grandi e simili a quelli degli uccelli, con una struttura facciale altrimenti uguale a quella degli elfi. Hanno penne rossicce striate da venature dorate o ambrate, nonostante gli esemplari più anziani ne abbiano anche di colore bianco-grigio.

Le loro mani, parte delle loro braccia alate non possono essere utilizzate in volo se non per afferrare piccoli animali o oggetti leggeri (non possono usare armi in volo). In compenso le loro gambe robuste e flessibili con i piedi dotati di artigli possono essere usate per combattere, maneggiare armi (persino per lanciare frecce con gli archi). A parte semplici finimenti per portare gli oggetti ed altri beni, il faenare non ha bisogno di vestiti.

Sono solitari e difficilmente possono essere sorpresi (1 su 1d12). Sono immuni all'effetto dello charme delle arpie. Gli uccelli non li attaccheranno mai nemmeno se spinti (o creati) dalla magia. Possono anche parlarvi a piacimento. I faenare sono permanentemente protetti dai fulmini (come per l'incantesimo druidico) ed hanno un bonus +4 sui tiri salvezza contro tutti gli incantesimi ed attacchi basati sull'aria. Una volta al giorno cinque di loro possono lanciare, in un round in cui cantano armoniosamente, un incantesimo di benedizione su loro stessi; la durata è normale ma scompare se uno dei cinque si allontana a più di 30 metri dagli altri. Il morale, se da soli è 9; se col clan 11, 12 se nel nido.

Tutti i faenare sono sciamani di livello 1°-12°.

Fanaton



CA	7	TS	G1
DV	1-1 (S)	M	7
MV	27 (9) m; 45 (15) m volo	Tes.	nessuno
Att.	1 arma	In.	8
F	1d6 o arma	All.	L
NM	3d6 (3d10x10)	PE	5

I fanaton sono un incrocio fra una scimmia e uno scoiattolo volante. Hanno una coda lunga circa 1,2 m con la quale sono in grado di afferrare oggetti ed hanno, più o meno, le stesse dimensioni di un halfling. Con la coda possono anche manipolare piccoli oggetti ma in modo alquanto goffo. Quando combattono fra gli alberi i fanaton spesso si sorreggono ai rami attorcigliando allorno ad essi la loro coda.

Gli arti dei fanaton sono provvisti di una membrana che può essere aperta in modo da consentirgli di planare tra un ramo e l'altro. Grazie alla loro piccola taglia e alla loro grande agilità ottengono un bonus di +2 su ogni tiro salvezza.

Sembra siano in grado di mangiare carne prediligono una dieta a base di frutta e vegetali. Vivono in villaggi costruiti su piattaforme costruite in cima agli alberi. Le piattaforme sono costruite con legno e rampicanti intrecciati e sono collegate tra di loro con dei ponti di corda. Ogni villaggio di 1d3x100 individui rappresenta un clan separato. Sono alleati con gli uomini albero e con le driadi ed amici degli elfi. Sono, invece i naturali nemici degli aranea che attaccano a vista. Per ogni 30 fanaton vi è un capo clan che ha almeno 15 punti ferita, 3DV e una guardia del corpo di almeno 2d6 guerrieri fanaton con 2 DV e 1d6+4 punti ferita ciascuno. Ogni 100 fanaton vi sarà un vice capo tribù con 6 DV, 30 punti ferita e un bonus di +1 su ogni tiro per i danni. I vice capi sono scortati da 2d4 guardie del corpo con 3 DV e 15 punti ferita. Ogni 300 fanaton vi sarà un "re" con 8 DV, 50 punti ferita ed un bonus di +2 su tutti i tiri per infliggere ferite.

Hutaakano



	Guerriero	Sacerdote	Comune
CA	5	6	8
DV	1 (M)	2* (M)	1-1 (M)
MV	27 (9) m	27 (9) m	27 (9) m
Att.	1 arma	1 arma o incantesimo	1 arma
F	arma	arma o incantesimo	arma
NM	1d4+4 (9d10)	1d4+1 (5d10)	0 (20d10)
TS	G1	C2	UN
M	9	8	6
Tes.	S	S	S
In.	10	11	9
All.	N	N	N
PE	10	25	5

Gli hutaakani sono una razza superba e insensibile, dominata da sacerdoti. Gli alti e snelli umanoidi hutaakani hanno teste da sciacallo, ma per il resto assomigliano a degli umani con piedi e mani affusolati. Tutti gli hutaakani hanno un'infravisione (18 metri) e una probabilità di muoversi in silenzio come un ladro di pari livello.

L'impero Hutaakano una volta copriva tutta l'area che ora è conosciuta col nome di Ducato di Karameikos. Oggi, i pochi sopravvissuti raccontano vagamente di una catastrofe che decimò la loro brillante razza; i sopravvissuti della specie vivono in comunità piccole ed isolate sparse per le montagne settentrionali di Karameikos. Vi sono molti artigiani ed artisti tra le loro fila ma tutti indossano un tunica scura con talvolta semplici gioielli.

Sacerdoti: la vita di questi umanoidi ruota attorno la loro antica religione e vi sono molti chierici tra loro che praticano rituali quotidiani. La maggior parte dei sacerdoti hanno 2 DV ed un incantesimo ma ve ne sono alcuni più potenti (fino all'11° livello) con i corrispondenti DV ed incantesimi. I più potenti tra loro guidano gli altri. Sono armati di solito con mazze.

Guerrieri: dal momento che gli hutaakani non si sono adattati alla vita marziale vi sono pochi guerrieri. Quei pochi presenti hanno armature di cuoio, scudi, spade corte, fionde e lance.

Altri la rimanente parte comprende i giovani, vecchi, deboli e tutti gli artigiani che non sono pratici con le armi. Combatteranno solo per difendersi usando mazze e pugnali, ma senza la protezione di una armatura.

Gli hutaakani sono una razza insensibile ed altezzosa dominata dalla casta sacerdotale. Comunque si considerano sensibili, civilizzati gente intellettuale che soffre a causa della sua stessa natura raffinata. Non sono aggressivi ma combatteranno, però, senza pietà se costretti a farlo. Gli hutaakani prediligono le imboscate, e attaccano con armi da lancio quando possibile.

INVINCIBILE



CA	5	TS	G9
DV	9 (L)	M	11
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	1 arma	In.	6
F	arma	All.	N
NM	0 (1)	PE	900

Gli invincibili sono una razza di muscolosi umanoidi alti circa 2,1 m ossessionati dall'idea di essere fisicamente superiori alle altre razze. Per verificarlo sfidano ogni gruppo di umanoidi delle stesse dimensioni (1,5-2,7 m) che incontrano per sfidarli in una lotta a loro scelta. Se vince domanderà un tributo al gruppo pari alla metà delle ricchezze non magiche in loro possesso. Se perde li servirà per un mese in ogni modo che non sia pericoloso. Se gli umanoidi si rifiutano (o non pagano se perdono) diviene man mano furioso e infine attacca (di solito con una mazza).

Per determinare la riuscita della lotta si tiri 1d10 per ognuno e si aggiunga la forza (per la lotta greco romana o lancio di rocce), destrezza (per tenere in equilibrio un ceppo o tiro con l'arco) o entrambe (corsa o salto) a seconda del tipo di sfida. Quello col risultato migliore vince. Per determinare i punteggi dell'invincibile si usi 1d8+15 per ciascuno.

Kubitto



CA	9 o meno	TS	variabile
DV	variabile (S)	M	8
MV	36 (12) m	Tes.	A
Att.	1 arma	In.	9
F	arma	All.	N
NM	variabile	PE	variabile

I kubitti sono una strana razza di esseri simili agli uomini alti circa 50 cm. Creati quasi un millennio fa da maghi alphantiani, i kubitti sono uguali agli uomini tranne che per la ridotta statura. Hanno una carnagione pallida, capelli rossi o neri ed occhi scuri. Indossano ice sandali con lacci nelle loro dimore e tuniche e calzoni verdi nelle foreste. Le loro armature sono sempre dipinte di nero con simboli araldici sui loro scudi. Hanno una cultura guerriera e la loro società è organizzata militarmente. Vivono su case costruite sopra piattaforme poggianti sugli alberi a 9 metri dal suolo. Occupano e difendono con vigore la loro piccola valle nel Mondo Cavo. Le loro statistiche dipendono dalla classe (umana) a cui appartengono.

Lupin

CA	6	TS	G2
DV	2 (M)	M	8
MV	36 (12) m	Tes.	C
Att.	1 arma	In.	10
F	1d8	All.	L
NM	2d6 (5d8)	PE	20

Per certi versi i lupin assomigliano ai lupi mannari. Sono bipedi, dall'aspetto canino, testa compresa.

Nonostante l'apparenza sono legali e non attaccheranno mai se non minacciati o messi in allarme. Spesso si alleano con gli umani. Odiano i lupi mannari e li attaccano a vista (possono riconoscerli persino nella loro forma umana). In battaglia qualche volta addestrano i lupi neri ed attaccano caricando con le lance. Quando combattono contro i licantropi utilizzano armi d'argento -lance e frecce dalle



punte d'argento sono preferite.

I lupin stabiliscono società tribali i cui membri formano dei "branchi" di 2d6 individui, ognuno dei quali con un "anziano" che ha 3-4 DV. Ogni tribù è costituita dall'alleanza di più branchi. Le tribù sono tenute assieme da giramenti reciproci con gli anziani che gestiscono la conduzione degli affari quotidiani.

I lupin sono nomadi. I loro insediamenti sono costituiti da molte capanne di corteccia tenute insieme da una intelaiatura lignea. Tali abitazioni sono spesso organizzate attorno un fuoco che serve come punto di incontro per la tribù. Ogni capanna ospita un solo branco ma quelle più grandi possono ospitarne sino quattro.

Metamorfo



CA	5 (o secondo forma)	TS	M11
DV	3+1* (M o secondo forma)	M	8 o 10
MV	36 (12) m o secondo forma	Tes.	variabile
Att.	1 arma o secondo forma	In.	14
F	arma o o secondo forma	All.	qualsiasi (spesso C)
NM	1d6 (1d20)	PE	900

I metamorfi hanno aspetto simile agli umani, ma con orecchie a punta e occhi bianchi. Sono lontani parenti degli umani, rna sono addestrati nell'antica arte del trasformismo.

Possono talora essere scambiati per licantropi.

Un metamorfo può trasformarsi fino ad 11 volte al giorno, ma può assumere solo determinate forme. A differenza dell'incantesimo Autometamorfosi, questa trasformazione, che non è di natura magica, consente al mostro di assumere tutte le abilità della nuova forma e di guadagnare nuove forme di attacco. Esso non è in grado di assumere forme di dimensione gigantesca o fantastiche, ma può assumere qualsiasi forma normale, non magica.

Le forme che può assumere ogni giorno sono: verme, sanguisuga, ragno, millepiedi, insetto, crostaceo, mammifero, uccello, rettile e pesce. Il DM deve familiarizzarsi con le differenze tra queste specie: ad esempio, ragni, millepiedi e insetti sono differenti gli uni dagli altri. Una volta che ha assunto una forma, il metamorfo non può più riassumerla per il resto del giorno. Ogni trasformazione dura fino ad un'ora e il metamorfo può riassumere la sua forma normale in qualsiasi momento.

I metamorfi intrattengono buoni rapporti con gli elfi, gli halfling e i druidi ma, in genere, evitano gli insediamenti umani. Vivono in cittadelle simili a quelle dei semi-umani, ma con molte differenze, che consentono l'adattamento alle loro peculiari caratteristiche. In genere sono Caotici, benché possano essere Neutrali e Legali, ma pochi esemplari sono decisamente benigni o maligni.

Mugumba (Abitante del Fango)



CA	6	TS	G2
DV	2 (M)	M	8
MV	36 (12) m; 18 (6) m nuoto	Tes.	D
Att.	2 artigli o 1 arma	In.	7
F	1d4/1d4 o arma	All.	N
NM	1d6 (4d4)	PE	20

I mugumba sono umanoidi adattatisi a vivere nelle terre acquitrinose. Hanno mani e piedi palmati, una pelliccia liscia che ricopre i loro corpi e musi con baffi. Possono trattenere il respiro per un intero turno prima di rischiare l'asfissia e nuotano 18 m per round sott'acqua.

I mugumba hanno una società primitiva. Vivono in famiglie estese di sorelle con compagni e figli. Hanno conoscenze rudimentali di ingegneria per alterare il corso dei fiumi e laghi a seconda delle loro esigenze. Distruggono e

costruiscono le loro dighe in base a come vogliono regolare il livello d'acqua per prevenire la stagnazione. Clan ambiziosi dragano la melma dalle aree limacciose per aumentare la profondità e frechezza delle acque che scorrono attraverso le loro dimore.

Le loro abitazioni sono simili a quelle dei castori: grandi strutture cupoliformi ottenute con bastoncini e vanne intrecciate esattamente come fanno per le dighe. La maggior parte di queste capanne hanno un'area centrale comune. Di notte e durante il maltempo l'intero clan affolla il locale per dormire.

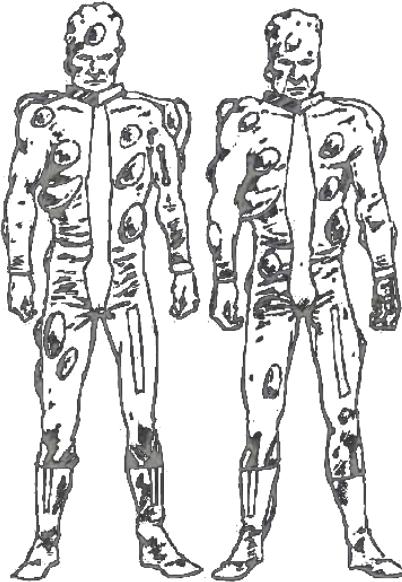
Sono creature relativamente pacifiche ma combatteranno per le capanne e il clan. I loro artigli spuntati sono ideali per tirar su il fango ma anche per squarciare le carni non protette. Se arrabbiati o minacciati potrebbero utilizzare un bastone. Mugumba con armi di metallo come spade e pugnali possono essere incontrati ma si pensa che le abbiano trovate piuttosto che prodotte.

Sono onnivori; la loro dieta include pesce, serpi, alci e molte piante (radici, frutti, bacche e nocciole) che trovano per gli acquitrini o nelle vicine terre alberate. Talvolta si coprono con erbe e alghe per mimetizzarsi (1-3 su 1d6 per la sorpresa) o per decorarsi.

Gli studiosi che li hanno incontrati o sentito parlar di loro non sanno se si siano evoluti da creature simili a castori o derivino da sperimentazioni magiche.

Alcuni potrebbero saper lanciare incantesimi.

Oard



CA	0 o 9	TS	N10
DV	7*** (M)	M	11
MV	36 (12) m	Tes.	speciale
Att.	sotto	In.	14-18
F	sotto	All.	L
NM	speciale	PE	1650

Gli oard sono creature umanoidi dalle dimensioni di un uomo, il cui potere deriva dalla scienza e dalla tecnologia biomeccanica. Non nascono in modo naturale, ma vengono creati all'interno di "incubatrici". Inoltre i loro corpi sono composti solo in parte da carne e sangue, mentre il resto è formato da macchinari, circuiti elettrici e così via. Di conseguenza gli oard si assomigliano tra loro, anche a causa della tuta ad un pezzo solo che tutti indossano.

Gli oard sono molto resistenti alla magia ed hanno gli stessi tiri-salvezza di un nano di decimo livello. Dato che parte del loro cervello è completamente artificiale, gli oard sono immuni all'ESPe a tutte le forme di charmee godono di un bonus di +4 a tutti i tiri-salvezza contro Incantesimi che colpiscono la mente come demenza precoce, confusione e creazione spettrale (più tutte le illusioni) e contro gli incantesimi di blocco.

Fuori dalla loro era gli oard saranno normalmente mascherati dai loro amuleti distorsori(vedi Congeni degli Oard). I dettagli su alcuni congegni degli oard vengono di seguito.

Amuleto Distorsore Questo congegno crea un'immagine olografica permanente intorno all'oard la quale gli permette di apparire come un umanoide alto fino a 3 m. La distorsione cambia anche l'aspetto degli indumenti dell'oard e l'equipaggiamento.

Guanto Laser Questa è una piccola pistola incorporata in un guanto. Può sparare tre raggi laser al round, ognuno equivalente ad un dardo incantato (raggio - 45 m, Dann 1d6+1, ecc.). A differenza di un dardo incantato il raggio laser non colpisce automaticamente. L'oard infatti deve tirare per colpire come se usasse una normale arma da lancio (raggio - 15/30/45) ma tutti i bersagli sono considerati CA 9(meno i bonus della Destrezza e quelli conferiti dalle armature magiche).

Cannone ad Onde Moventi Questo congegno dalla forma tubolare spara due raffiche di energia per round. Ogni raffica copre un'area di 3 m di larghezza e 36 m di lunghezza. Tutte le creature all'interno della zona d'efficacia riceveranno un potente colpo di energia sonica equivalente a una caduta di 6 m su una superficie solida (2d6 punti danno). Il danno può essere dimezzato con un tiro-salvezza contro Soffio. **Gemma Esplosiva** Una piccola bomba a iniezione automatica che è l'equivalente di una palla di fuoco(raggio - 72 m, area d'effetto - 12 m) che infligge 6d8 punti danno.

Cintura Protettiva Questo congegno circonda l'oard con un campo di forza protettivo permanente. Il campo di forza è simile a quello creato da uno scudo, con l'eccezione che conferisce CA 0 contro tutti gli attacchi. In più la barriera conferisce una protezione equivalente a degli incantesimi permanenti di protezione da

proiettili normali, resistenza al freddo/fuoco. Per finire lo scudo ha un limitato potere anti-gravitazionale che permette all'oard di levitare a piacere per un totale di 6 turni al giorno.

Braccialetto Comunicatore Questo è un congegno di comunicazione che permette di parlare e sentire un'altra persona in un raggio di 50 km.

Pachydermion

CA	3	TS	G7
DV	7 (M)	M	9
MV	27 (9) m	Tes.	A
Att.	2 spade / 1 mazza	In.	14
F	1d10+3 / 1d10+3 / 1d12+6	All.	N
NM	1d3 (2d10)	PE	450

I pachydermion sono creature umanoidi molto intelligenti dalle fattezze elefantine e che possono essere incontrate in savane, foreste pluviali, e regioni dal clima temperato. Sono alti 2,7 metri, hanno la testa di elefante che svetta sul loro



corpo ricoperto di resistente pelle grigia.

Vivono in città scavate nella roccia. Conoscono molto bene la storia e le leggende. La conoscenza è trasmessa oralmente da generazione in generazione. È noto che non si dimenticano nessuna nozione o passata esperienza; talvolta possono essere ricercate per ottenere informazioni che richiedono un pagamento di almeno 2000 monete d'oro.

Nonostante normalmente non siano aggressivi si difendono o razziano i villaggi e città nemiche. In battaglia indossano armature ornate, usano due spade (una per mano) ed una mazza che tengono tramite la proboscide. Grazie alla loro forza ed alle dimensioni e peso delle armi il danno che infliggono è superiore al normale. Ogni 20 individui uno è il capo con 8 DV. Vi sono pochi lanciatori di incantesimi (1%) che possono raggiungere al massimo il 12° livello.

Rakasta



CA	6	TS	G2
DV	2+1 (M)	M	9
MV	27 (9) m	Tes.	M (speciale)
Att.	2 artigli / 1 morso	In.	12
F	1d4 /1d4 /1d4	All.	N
NM	0 (3d10 + sotto)	PE	25

I rakasta sono una razza di umanoidi nomadi dai tratti felini. Camminano eretti quasi come gli uomini ma sono ricoperti da una lanugine soffice ed hanno il volto e le caratteristiche generali che ricordano i gatti. I rakasta combattono con speciali "artigli da ballaglia" di metallo posti sopra i loro artigli naturali (senza questi artigli speciali gli attacchi dei rakasta sono solamente da 1d2 punti ferita ciascuno). I rakasta sono anche in grado di servirsi di armi normali, tipo spade, ma generalmente evitano di farlo, preferendo servirsi delle proprie artigli naturali (gli artigli).

I rakasta sono soliti addomeslieare le tigri dai denti a sciabola per usarle come cavalcature per la caccia e la guerra. Le tigri sono controllate con la pressione delle ginocchia e vengono spronate ad andare più veloci con dei piccoli frustini. Sul dorso portano delle selle speciali che non le impattano quando combattono. Queste selle permettono ai rakasta anche di saltare giù dalle cavalcature e combattere nello stesso round (balzi fino a 6 m.). Le tigri "domestiche" sono troppo feroci tuttavia per essere montate da personaggi che non siano rakasta.

Negli accampamenti ci sono 3d10 rakasta ed 1d8 tigri. Questi accampamenti sono costituiti da molte tende e padiglioni colorati. Sebbene possiedano tesori di tipo M i rakasta possiedono anche tappeti e drappi di fattura assai fine, coppe per bere e altri oggetti di valore al posto di gemme e gioielli.

Sollux (Fratello del Sole)

CA	0	TS	G10-14
DV	10*-14* (M)	M	9 (12)
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	1 arma	In.	14
F	1d8+3	All.	L
NM	1 (1)	PE	1750-2500

I sollux sono semiumani alti 2,1 metri, dall'aspetto statuario e dalla pelle cremisi e i lucenti capelli biondi. Sono creature solitarie che pongono la loro dimora in aree calde come vulcani o deserti. Nonostante siano originari del primo piano sono imparentati con gli elioni ed efreeti anche se sono di allineamento legale.

I sollux cercano costantemente gli efreeti che provano a cacciare del Primo Piano. Coloro che ne sconfiggono uno



diventano Fratelli del Sole.

I Fratelli del Sole sono membri della Confraternita del Sole, un ordine di cavalieri con lo scopo di fronteggiare e sconfiggere gli efreeti. La Confraternita è il supremo ordine dei sollux e gli appartenenti si distinguono per le armature rosso-oro che indossano e per i grandi scudi di metallo che brillano

dell'effetto di un incantesimo luce perenne.

Passano la maggior parte del loro tempo viaggiando per il mondo, cercando gli efreeti e visitando gli altri sollux. In periodi di grande bisogno, i Fratelli del Sole solitari si riuniscono assieme per sconfiggere gli efreeti. La maggior parte dei Fratelli del sole sono guerrieri dal 10° al 14° livello, ma si dice che il capo dell'ordine sia un potente guerriero di 16° livello con una spada lunga +3 ammazzaefreeti. Normalmente hanno un morale pari a 9 ma se combattono un efreeti arrivano a 12.

Tutti i sollux sono immuni al fuoco normale e a tutti i tipi di illusione, e possono individuare l'invisibile a volontà. I sollux ricevono un bonus di +1 su tutti i tiri salvezza contro attacchi magici e sottraggono 1 punto-ferita a tutti i danni subiti da tali attacchi, sia che il tiro-salvezza abbia successo o meno..

UMANOIDI INFERIORI

Bugbear



CA	5	TS	G3
DV	3+1 (L)	M	9
MV	27 (9) m	Tes.	(P+Q) B
Att.	1 arma	In.	7
F	arma+1	All.	C
NM	2d8 (5d4)	PE	50

I bugbear sono dei goblin giganti e pelosi. Nonostante le loro dimensioni e l'andatura goffa, si muovono molto silenziosamente e attaccano senza preavviso alla prima opportunità. Essi sorprendono l'avversario con un tiro di 1-3 (su 1d6) grazie al loro muoversi silenziosamente. Quando usano delle armi, aggiungono +1 ai loro tiri per colpire e alle ferite infiitte, grazie alla loro forza.

Cobaldo

CA	7	TS	UN
DV	1/2 (S)	M	6 o 8
MV	27 (9) m	Tes.	(P) J
Att.	1 arma	In.	9
F	arma-1	All.	C
NM	4d4 (1d6x10)	PE	5

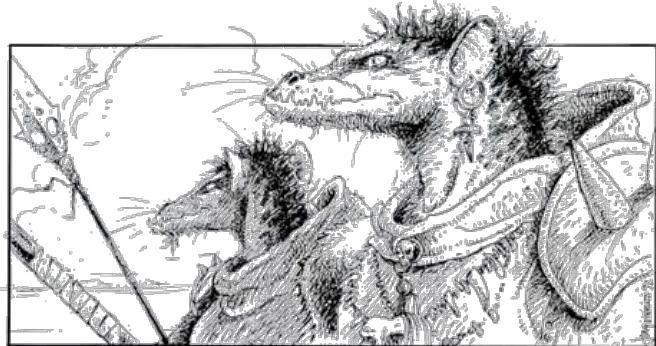
Questi umanoidi piccoli e malvagi sono simili a dei cani e vivono sottoterra. Hanno la pelle squamosa, color marrone ruggine, e non hanno capelli. Hanno un'infravisione ben sviluppata con un raggio di 27 m. Preferiscono attaccare con la tecnica dell'imboscata.

Nella tana dei coboldi vivono un capitano cobaldo e 1d6 guardie del corpo. Il capitano ha 9 punti-ferita e combatte come un mostro con 2 dadi vita, Le guardie del corpo hanno



ciascuna 6 punti ferita e combattono come mostri con 1+1 dadi vita. Fiche il capitano è vivo, tutti i coboldi con lui hanno un morale di 8 invece che di 6. I coboldi odiano gli gnomi, e li attaccheranno a vista.

Gnoll



CA	5	TS	G2
DV	2 (L)	M	8
MV	27 (9) m	Tes.	(P) D
Att.	1 arma	In.	7
F	arma+1	All.	C
NM	1d6 (3d6)	PE	20

Gli gnoll sono esseri con intelligenza molto bassa dall'aspetto di iene umanoidi. Essi posono usare tutte le armi.

Sono forti, ma disprezzano il lavoro e preferiscono robare.



Grazie alla loro forza fisica gli gnoll aggiungono +1 ai loro tiri per infliggere ferite, quando usano armi da mischia. Per ogni 20 gnoll incontrati, uno sarà un comandante con 16 punti ferita capace di attaccare come un mostro dotato di 3 dadi vita. Si racconta che gli gnoll siano il risultato di un incrocio magico di uno gnomo e di un troll realizzato da un mago malvagio.

Goblin



CA	6	TS	UN
DV	1-1 (S)	M	7 o 9
MV	27 (9) m	Tes.	(R) C
Att.	1 arma	In.	9
F	arma	All.	C
NM	2d8 (6d10)	PE	5

I goblin sono una razza di esseri simili agli uomini, piccoli e molto brutti. La loro pelle è di colore terroso, come una corteccia marrone rossastro chiara o di un grigio bluastro. I loro occhi sono rossi, e risplendono al buio. I goblin vivono sotto terra e hanno un'infravisione ben sviluppata, con un raggio di 27 m. Alla luce del giorno combattono con una penalità di -1 sui loro tiri per colpire. I goblin odiano i nani e li attaccheranno a vista.

C'è una possibilità del 20 %, che quando dei goblin vengono incontrati all'aperto, 1 su 4 stia cavalcando un lupo nero.

Nella tana dei goblin vive un re goblin dotato di 15 punti ferita che combatte come un mostro da 3 dadi vita e ha un bonus +1 sui tiri per infliggere ferite. Il re goblin ha un guardia del corpo di 2d6 goblin che combattono come mostri con 2 dadi vita e hanno ciascuno 2d6 punti ferita. Il re e le sue guardie del corpo possono combattere alla luce del sole senza penalità. Il morale dei goblin è 9 invece che 7 finché il loro re è con loro e ancora vivo.

Gruquotec



CA	7	TS	G4
DV	3+1 (M)	M	9
MV	36 (12) m	Tes.	B
Att.	1 arma	In.	7
F	1d6 o arma	All.	C
NM	0 (1d20)	PE	50

Questi umanoidi sono un derivato degenerato della razza degli Uomini Bestia, corrotti da generazioni e generazioni di incroci ed emanazioni entropiche dai vermi cipactli.

Sono possono essere incontrati solamente nell'Impero Azcano nelle colline meridionali. Il loro stesso nome è una storpiatura azcana di "Grruuk" che è come gli uomini bestia "puri" chiamavano loro stessi.

I Gruquotecs hanno il loro linguaggio e non ne parlano altri. Le loro parole sembrano un miscuglio incomprensibile di lingua di Neathar, Azcani, Uomini Bestia e Antaliani - praticamente quasi del tutto indecifrabile a chi ne conosce uno di questi.

I Gruquotecs sono piccoli, maschi e femmine mediamente sono alti 1,5 m e massicci. Come gli Uomini Bestia le loro caratteristiche variano notevolmente, alcuni hanno facce canine, altri con zanne. Alcuni sono pelosi. Tutti hanno un notevole tatuaggio nero evidenziati con terra rossa: la testa di drago il simbolo della loro sacrilega terra di origine.

Nel vestire i Gruquotecs hanno accresciuto il loro pelo ancestrale con finimenti azcane. Amano indossare sfarzose piume, specialmente le femmine e guerrieri, e gioielli d'oro.

La caccia e raccolta sono alla base dell'loro sostentamento. Tranne quando cercano vittime sacrificali se ne stanno ben alla larga dagli altri esseri viventi.

Usano come armi qualunque cosa su cui possono mettere le mani. Preferiscono le clave (spesso con spuntoni di ossidiana o altre rocce incastrate) ed asce di pietra. Alcuni hanno armi prese dagli azcani, schattenalfen ed altri sventurati guerrieri imbattutisi nella tribù.

Hobgoblin



CA	6	TS	G1
DV	1+1 (M)	M	8 o 10
MV	27 (9) m	Tes.	(Q) D
Att.	1 arma	In.	10
F	arma	All.	C
NM	1d6 (4d6)	PE	15

Gli hobgoblin sono parenti dei goblin, ma sono più grandi e spregevoli. Vivono sottoterra ma spesso cacciano all'aperto (non hanno penalità causate dalla luce del sole). Un re hobgoblin e 1d4 guardie del corpo vivono nella tana degli hobgoblin. Il re ha 22 punti-ferita e combatte come un mostro da 5 dadi-vita, guadagnando un bonus +2 sui tiri per le ferite. Le guardie del corpo combattono, tutte, come mostri con 4 dadi-vita e hanno, ciascuna, 3d6 punti-ferita.

Finché il loro re è vivo e con loro, il morale degli hobgoblin è 10 invece di 8.

Kara-kara



CA	9 (6)	TS	G1 o G2
DV	1+1 o 1+4 (M)	M	9 o 11
MV	36 (12) m	Tes.	(R) G
Att.	1 arma	In.	7
F	arma	All.	C
NM	2d4 (10d6)	PE	15

I Kara-kara sono umanoidi tribali imparentati con gli orchetti. Essi sono leggermente più piccoli degli esseri umani

e hanno la pelle verde oliva, capelli verdi scuri ricciuti e aggroigliati e bocche con zanne curve ingiallite. Vestono con tessuti di colore pallido e gioielleria primitiva.

Essi parlano solo la propria lingua che può essere capita da creature che conoscono la lingua degli orchetti. I Kara-Kara vivono in isole tropicali o semi-tropicali, ma possono essere occasionalmente incontrati sul mare nelle loro grandi canoe o mentre invadono le coste civilizzate.

Una tribù di Kara-Kara è composta in parti uguali da maschi e femmine da 1-2 giovani per ogni coppia di adulti. I giovani non combattono (morale 2), Ma le femmine sono armate con pugnali di pietra e combatteranno per difendersi. Per ogni 10 guerrieri ci sarà un capo con 9 punti ferita (12 cantando).

I Kara-Kara non sanno lavorare i metalli e così quasi tutte le loro armi sono fatte di pietra, legno o denti. I guerrieri e i capi avranno ciascuno uno scudo di legno decorato e 1-2 lance. In aggiunta, avranno una mazza con la testa di pietra, una picca di legno o una spada corta di legno bordata con i denti di squalo. Le femmine di solito hanno pugnali di pietra. I pugnali di pietra causano 1d4 punti di danno, tutte le altre armi causano 1d6 punti.

Le tribù di Kara-Kara sono di solito governate da concili di manwu-papa (o stregoni). La maggior parte dei manwu-papa sono chierici di 4° livello e normalmente hanno i seguenti incantesimi: causa paura (l'inverso di scaccia paura), blocca persona e causa ferite leggere (l'inverso di cura ferite leggere). Alcuni manwu-papa sono chierici di 6° livello e normalmente hanno, oltre agli incantesimi sopra descritti, silenzio nel raggio di 4,5 metri e maledizione II (inverso di rimuovi maledizione).

I manwu-papa hanno normalmente armi di metallo avute attraverso il commercio o la guerra. Essi indossano spesso corazze ottenute da piatti sottili di legno duro. Questa corazza ha lo stesso effetto di quella di cuoio.

I Kara-Kara sono un popolo di cantanti. In battaglia i maschi eseguono un canto ritmico che alza il loro morale a 11. Aumenta i punti ferita dei guerrieri e dei capi di 3 punti e modificano i loro DV a 2 (TS come guerrieri di 2 livello) allo scopo di determinare gli effetti degli incantesimi come sonno. Il canto ha effetto nel round successivo al suo inizio. Richiede almeno cinque Kara-Kara per mantenerlo e può essere negato, per esempio, da un incantesimo silenzio. Dissolvi magie o incantesimi simili non hanno effetto sul canto.

Poiché essi comprendono poco i metalli, i Kara-Kara li valutano solo per la loro utilità. I metalli preziosi, (per esempio l'oro e l'argento) sono considerati senza valore ed essi non li accumulano. I tipi di tesoro citati sopra dovrebbero essere utilizzati solo per calcolare il valore del loro tesoro, che sarà formato quasi completamente da gioielleria. I Gioielli Kara-Kara sono ottenuti da giada, corno di cinghiale, perle, madreperla, ossa, denti e altre gemme occasionali.

I Kara-Kara sono seguaci di un culto che adora il suino, e considera i porci e i verri come animali semi-sacri. Un'isola Kara-Kara sarà sempre abitata da grandi numeri di suini (l'equivalente a verri).

Orchetto



CA	6	TS	G1
DV	1 (M)	M	8 o 6
MV	36 (12) m	Tes.	(P) D
Att.	1 arma	In.	7
F	arma	All.	C
NM	2d4 (1d6x10)	PE	10

Un orchetto è una creatura umanoide deformata, e sembra un incrocio fra animale ed uomo. Gli orchetti sono onnivori notturni, e preferiscono vivere sottoterra. Quando combattono alla luce del sole hanno una penalità di -1 sui loro tiri per colpire. Gli orchetti hanno un carattere malvagio e non amano gli altri esseri viventi. Un membro di ciascun gruppo di orchetti è un comandante con 8 punti ferita dotato di un bonus +1 sui tiri per infliggere ferite. Se questo comandante è ucciso, il morale del gruppo crolla da 8 a 6. Gli orchetti hanno paura di tutto ciò che è più grande o più forte di loro, ma possono essere costretti a combattere dai loro comandanti.

Gli orchetti vengono spesso usati come truppe da comandanti caotici (sia umani che mostri). Preferiscono come armi le spade, i giavellotti, le asce e le clave. Non useranno armi meccaniche (come le catapulte) e solo i loro comandanti saranno capaci di farle funzionare.

Ci sono molte tribù di orchetti. Ogni tribù ha un numero

eguale di femmine e di maschi, e 2 bambini per ogni 2 adulti. Il capo di una tribù di orchetti è un capitano con 15 punti ferita, che attacca come un mostro da 4 dadi vita e guadagna un bonus di +2 sui tiri per infliggere ferite. Per ogni 20 orchetti in una tribù, ci potrà essere un orco (possibilità 1 su 6) o un troll (1 possibilità su 10) che vive anch'esso nella tana.

Orco



CA	5	TS	G4
DV	4+1	M	10
MV	27 (9) m	Tes.	(Sx10) Sx100+C
Att.	1 arma	In.	6
F	arma+2	All.	C
NM	1d6 (2d6)	PE	125

Gli orchi sono grosse e terribili creature umanoidi, alti solitamente 2-3 m. Indossano, come vestiti, pelli d'animali, e spesso vivono in caverne. Quando vengono incontrati fuori dalle loro lane, il gruppo portera 1d6x100 monete d'oro in grossi sacchi. Gli orchi odiano i neanderthal e li attaccheranno a vista.

Gli orchi non hanno particolari tattiche nel combattimento. Negli scontri cercano di colpire la loro preda con enormi clave fino a che questa non si muove più o loro stessi falliscono un tiro sul morale e scappano.

Orchi con una intelligenza superiore alla norma possono lanciare incantesimi.



Thoul



CA	6	TS	G3
DV	3** (M)	M	10
MV	36 (12) m	Tes.	C
Att.	2 artigli o 1 arma	In.	6
F	1d3/1d3 o arma	All.	C
NM	1d6 (1d10)	PE	65

Un thoul è una combinazione magica di un ghoul, un hobgoblin e un troll. Tranne che a breve distanza i thoul sembrano identici agli hobgoblin (a volte fanno parte della guardia del corpo di un re hogoblin). Il tocco di un thoul paralizzerà (come il tocco di un ghoul) chi viene colpito.

Se è ferito, un thoul rigenererà 1 punto-ferita per round (finché è vivo). Dopo che un thoul è stato colpito, il Dungeon Master dovrà aggiungere 1 punta ferita al suo totale all'inizio di ogni round di combattimento.

Troll

CA	4	TS	G6
DV	6+3 (L)	M	10 o 8
MV	36 (12) m	Tes.	D
Att.	2 artigli / 1 morso	In.	6
F	1d6/1d6/1d10	All.	C
NM	1d8 (1d8)	PE	650



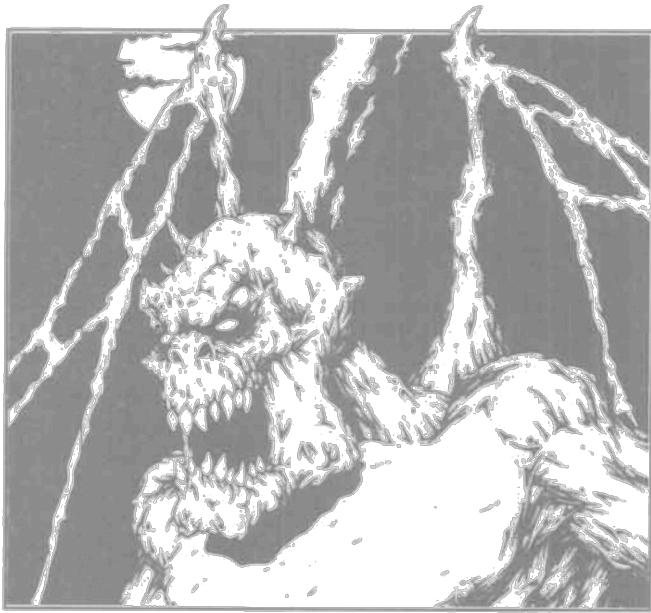
I troll sono umanoidi alti 2,5 m, poco astuti ed intelligenti, la cui pelle sembra gomma. Il loro cibo preferito è la carne degli uomini e degli umanoidi. Vivono praticamente dappertutto, ma spesso li si trova nelle dimore saccheggiate delle loro vittime.

Il troll è molto forte e dilania i nemici con gli artigli ed i denti affilatissimi. Ha il potere di "rigenerarsi" (cioè la capacità di far ricrescere gli organi che gli vengono amputati). Inizia a rigenerarsi 3 round dopo essere stato ferito. Le ferite del troll guariscono da sole al ritmo di 3 punti ferita per round, e perfino gli arti amputati "strisciano" verso il corpo e si riuniscono ad esso. La testa e gli artigli continuano a combattere fin quando la creatura dispone di 1 punta ferita o più. Però il troll non è in grado di rigenerare le ferite causate dal fuoco o dagli acidi e, quando viene attaccato con tali mezzi, il punteggio del suo morale è di "8". A meno che non venga completamente distrutto dal fuoco o dall'acido, può eventualmente rigenerarsi anche completamente.



UMANOIDI MOSTRUOSI

Ala Oscura



CA	5	TS	G3
DV	3* (M)	M	9
MV	18 (6) m; 54 (18) m volo	Tes.	B
Att.	2 artigli / 1 morso	In.	7
F	1d4/1d4/1d6	All.	C
NM	1d3x10 (1d3x10)	PE	50

Il corpo degli ala oscura è ricoperto di scaglie verdi e le ali di spessa pelle nera. Le buie caverne delle impervie montagne sono i luoghi preferiti dagli ala oscura. Gli ala nera sono esseri notturni, non escono mai dalle loro buie e misteriose tane durante il giorno. Di notte sciamano fuori per cacciare nelle pianure.

Gli ala oscura odiano la luce non lasciano mai le loro tane quando la luna è piena. Un incantesimo luce provocano una penalità di -1 sul tiro per colpire, del morale e per le ferite. Una luce perenne li forza a un controllo sul morale con penalità di -2 facendoli scappare verso il loro covo se falliscono. Se rimangono, combattono con una penalità di -2 sui tiri per colpire e per le ferite (sebbene ogni colpo infligga almeno 1 punto-ferita). Gli effetti delle luci non sono cumulativi (gli ala oscura sotto l'effetto di un incantesimo luce e luce perenne combattono a -2, non a -3).

Grazie alla loro colorazione scura e al loro planare, gli ala oscura possono sorprendere gli avversari durante la notte (1-4 su 1d6). Attaccano con i loro artigli e con il morso. Due ala oscura, agendo all'unisono, sono in grado attaccando in picchiata di afferrare e sollevare creature di taglia umana se entrambi colpiscono con un tiro per colpire di almeno 18. Creature più grandi, come cavalli e vacche, vengono uccise e smembrate sul luogo per essere trasportate agevolmente nel covo.

Il covo di un ala oscura è un luogo sporco e disordinato, coperto di escrementi e di ossa delle vittime. Ci sono sempre 2d6 di giovani appollaiati sulle cenghe attorno alle caverne; combattono solo se circondati o attaccati (CA 8; DV 1-1; ATT 1 [solo il morso]; F 1d3).

Baldandar



CA	3	TS	G12
DV	6 **** (M)	M	9
MV	45 (15) m	Tes.	B
Att.	2 artigli/1 morso+speciale	In.	16
F	1d8/1d8/1d4+veleno	All.	C
NM	1 (1)	PE	1175

Queste malvagie creature sono maestri nell'illusione e dell'inganno. Nella loro vera forma, i baldandar sono humanoidi alti e magri con una grande testa con due occhi gialli, vivaci e rotondi. Comunque, pochi avventurieri hanno visto questa forma,

in quanto i baldandar la celano con illusioni. Possono proiettare illusioni a piacere fino a 72 m di raggio (216 m se all'esterno) capaci di ingannare tutti i sensi. Inoltre l'illusione persiste e reagisce come se fosse reale per un turno dopo che la creatura cessa di concentrarsi.

I baldandar di solito appaiono sia come un mago di elevato livello (usando illusioni simili a incantesimi) o di un grande drago (usando un soffio illusorio). Ogni vittima dell'"incantesimo" o "soffio" fittizio subirà gli effetti dell'attacco come se fossero reali a meno che non superi un tiro salvezza contro gli incantesimi con una penalità pari a -4. Se si supera il controllo si riconosce l'inganno come tale e non si subisce alcun effetto.

Se costretto al combattimento corpo a corpo, un baldandar attacca con due artigli (1d8 danni ognuno) e col suo morso velenoso (1d4 danni). La vittima di un attacco portato col morso deve eseguire con successo un tiro-salvezza contro veleno con penalità -4, o cadrà addormentato per 1d4 turni.

Un baldandar può diventare invisibile e volare a volontà. Può lanciare i seguenti incantesimi una volta al giorno: autometamorfosi vera, metamorfosi, giara magica e confusione.

CRYON



CA	6	TS	G2
DV	2+1* (M)	M	9
MV	18 (6) m; 54 (18) m ghiaccio	Tes.	A
Att.	1 arma	In.	9
F	arma	All.	N
NM	0 (10d4)	PE	35

I cryon vivono in terre fredde. Sono ricoperti da una pelliccia bianca e sembrano enormi pipistrelli bipedi. I loro piedi sono dotati di artigli che si piegano sotto le piante a formare pattini per attraversare le distese di ghiaccio. Le ali non sono utili per volare ma per ricevere una spinta dal vento mentre si è sul ghiaccio. Hanno grandi orecchie che conferiscono un ottimo udito (1-4 su 1d6 per esentire rumori). Anche la vista è buona e li si può sorprendere solo con un tiro di 1 su 1d6).

Vivono in gruppi di 10-40 chiamati "mneld" e sono nomadi che viaggiano nelle distese di ghiaccio grazie alle spinte del vento. Vivono in capanne di pelli di animali. Quando la comunità si sposta verso nuovi terreni di caccia si portano dietro tali dimore in slitte.

Una volta ogni tre anni si riuniscono a formare vaste orde ai confini dei ghiacci per commerciare, accoppiarsi, pesacré e divertirsi. Tali luoghi cambiano ogni volta ma sono sempre in zone ritenute sacre dai cryon. Durante le celebrazioni si formano nuovi gruppi di cryon e si sciolgono quelli vecchi. Di solito hanno dimensioni maggiori (50-200) alcuni dei quali arrivano fino a 500 membri. Questi gruppi seguono personaggi carismatici durante spedizioni invernali in aree temperate. Usano vie ghiacciate per raggiungere insediamenti isolati per ottenere metalli e tesori. Se li ottengono con il commercio o la forza poco importa; talvolta scambiano le pellicce con un centro, a poi potrebbero attaccarne un altro senza apparente motivo. Quel che è certo è che non hanno comprensione per nessun popolo tranne il loro. Prima che i ghiacci si sciolgano tornano a casa e si dividono in gruppi più piccoli passando gli anni seguenti nel mneld di origine.

Usano grandi arpioni che infliggono 1d8 se usati normalmente, o danni doppi se brandite da un cryon in movimento. Utilizzano inoltre qualsiasi arma si siano procurati nelle puntate nei territori temperati.

I capi hanno 8 DV mentre i capi di un mneld tra 4 e 7 DV. Gli sciamani non sono infrequenti ma talmente rari che

alcuni mneld non ne hanno nemmeno uno tra le fila (una possibilità su 1d6 che vi sia uno sciamano di 1°-5°). I cryoni sono resistenti al freddo e subiscono solo il danno minimo da questo tipo di attacchi.

DEMONE DELLA MORTE



CA	4	TS	G7
DV	7** (L)	M	10
MV	27 (9) m; 54 (18) m volo	Tes.	E
Att.	2 artigli / 1 morso	In.	8
F	1d4/1d4/2d4+speciale	All.	C
NM	1d4 (1d4)	PE	1250

I demoni della morte, conosciuti anche come Ostegos, sono umanoidi calvi e magri, altri tre metri e dalla pelle grigia e squamosa; dalle loro bocche sporgono zanne d'avorio e le loro dita terminano con artigli adamantini. I loro occhi sono infuocati come carboni ardenti e due orripilanti ali da pipistrello spuntano dalla loro schiena.

I demoni della morte attaccano le loro vittime con artigli e zanne. Qualsiasi creatura colpita dai loro artigli deve effettuare con successo un tiro salvezza contro la paralisi o rimanere paralizzata per 2d4 turni. Chi invece viene morso da un demone della morte deve effettuare con successo un tiro salvezza contro il veleno o morire.

I demoni della morte hanno l'infravisione fino ad un raggio massimo di 18 m, la capacità di teletrasporto senza errori e quella causare il buio in un raggio di 3 m.

GYERIAN

CA	3	TS	G3
DV	3	M	8
MV	45 (15) m	Tes.	K, O
Att.	2 artigli/1 becco	In.	8
F	1d4/1d4/2d4	All.	L
NM	1d4 (10d4)	PE	35

I Gyerian—umanoidi irritabili simili ad uccelli—sono alti di solito dai 90 ai 120 centimetri, ma

alcuni arrivano a crescere fino ad 1,8 metri. Hanno occhi sporgenti e un affilato becco ad uncino. Il loro corpo è coperto da belle piume con colori che vanno dal marrone chiaro ad un marrone molto scuro, mentre le loro braccia



sono coperte da piume lunghe rivolte verso dietro che danno la parvenza di ali.

I gyerian hanno mani con quattro dita lunghe e graziose e possenti piedi artigliati.

I gyerian sono sempre molto nervosi ed estremamente impazienti. Non si interessano degli umani ma si trovano bene con gli elfi. I gyerian sono pescatori e raccoglitori instancabili e sono sempre in cerca di bacche, radici, insetti, pesci e lumache che formano la loro dieta. Queste creature sono affascinate per ciò che scintilla e collezionano gemme ed oggetti brillanti solo per il loro bell'aspetto.

Vivono in piccoli insediamenti nelle pianure erbose e foreste.

I loro insediamenti, semplici affari detti gyer, sono composti di baracche a forma di nido intessute di rami e paglia e impaccate col fango. Costruiscono queste case velocemente ogni anno, con l'intenzione di farli durare fino alla migrazione da est verso ovest ogni primavera per ritornare in autunno.

Queste creature attaccano artigliando con le loro possenti zampe dai tre artigli e colpendo con il loro becco ad uncino. Comunque sono molto codardi e fuggono ogni volta che si presenta l'occasione.

Inoltre, un gyerian molto nervoso potrebbe emettere un tremendo starnuto così potente che chiunque si trovi di fronte alla creatura deve fare un controllo sulla Destrezza per non essere colpito e spinto a terra indietro subendo 1d4 punti-ferita. Tali sfortunati devono perdere il round successivo per rimettersi in piedi.

Per ogni 10 gyerian in uno stormo c'è un galletto (CA 2; DV 5 F 1d6/1d6/2d6). Uno stormo è guidato da un gallastrone (CA 1; DV 7 F 1d8/1d8/2d8).

Megera del Caos

CA	7	TS	G6
DV	6*	M	8
MV	36 (12) m	Tes.	S+U
Att.	2	In.	14
F	1d6/1d6	All.	C
NM	1 (1)	PE	500

Una megera del caos è una creatura molto intelligente di natura malvagia che usa l'inganno per provocare dolore e



sofferenza. Nella sua vera forma, una megera ha la pelle rugosa e dura, cosparsa di peli irtsuti; lunghe gambe arcuate; denti aguzzi cosparsi di tartaro; e grandi mani con dita simili ad artigli. Normalmente una megera del caos svolge una vita solitaria in una fitta foresta o in selvatiche desolazioni, spesso in caverne. La megera ha la vista e l'udito molto acuti, e perciò è sorpresa con 1 su 1d6. Ha svariate abilità magiche. Sono poteri di natura non magica (sebbene vengano rilevati da un'individuazione del magico

e eliminati da un dissolfi magie). Il potere più importante è un'illusione che permetta alla megera di apparire come un umana o una semi-umana. Di solito finge di essere una seducente giovane donna. In questa forma usa per attaccare due poteri magici: controllo animale e pugnale della stregoneria (vedi sotto).

La megera può fare un solo attacco magico per round. Tutti e due gli attacchi hanno raggio d'azione di 240 metri. Può mantenere la sua illusione anche mentre esegue gli attacchi magici. La megera combatte nella sua vera forma solo se sorpresa, o se tutti gli altri attacchi diretti al suo nemico sono falliti. A questo punto, attacca due volte per round, lacerando la carne della vittima con le unghie simili ad artigli.

- Controllo Animale: La megera può controllare 1d6 di animali normali o giganti automaticamente (nessun tiro-salvezza).

- Pugnale della Stregoneria: Questo attacco crea 1d6 di pugnali bianco trasparente che appaiono a mezz'aria e attaccano. Ogni pugnale attacca un bersaglio differente e combattono fino a che o il pugnale non viene distrutto oppure la vittima non muore. La megera controlla i movimenti dei pugnali e può fare in modo che ognuno segua il bersaglio se si muove. I pugnali possono essere colpiti come se fossero delle creature viventi (CA 2, pf 1; ATT 1; F 1d4 TS G1). Ogni colpo andato a segno contro un pugnale, lo distrugge. Ogni volta che un pugnale viene distrutto, tutti i personaggi con cui stava combattendo devono eseguire un tiro-salvezza contro incantesimi. Quelli che falliscono restano storditi e deboli per 6 round (-2 sul tiro per colpire e sui tiri-salvezza); Queste penalità non sono cumulative. Quelli che superano il tiro-salvezza non subiscono gli effetti.

Metamorfosis



CA	5	TS	G8
DV	4* (M)	M	8
MV	27 (9) m	Tes.	(Q+R+S) E
Att.	1	In.	9
F	1d12	All.	C
NM	1d6 (1d6)	PE	125

Queste creature umanoidi dalla mutevole forma sono intelligenti e malvagie. Un metamorfosis è capace di trasformarsi in una qualsiasi creatura umanoide (fino a 1,80 m d'altezza). Una volta che ha adottato la forma di una persona, la attacca, il suo trucco favorito è quello di uccidere in qualche modo la persona originale senza allarmare il gruppo. Poi, nel ruolo di quell'individuo, attacca di sorpresa gli altri, spesso quando sono già impegnati in combattimento. Gli incantesimi del sonno e dello charme non lo colpiscono, inoltre effettua tutti i Tiri Salvezza come se fosse un guerriero dell'ottavo livello grazie alla sua natura magica. Quando è ucciso, un Metamorfosis torna alla sua forma originale.

Mutaforma zargosiano

CA	8	TS	G1
DV	1* (M)	M	7
MV	36 (12) m	Tes.	(U) C
Att.	1 morso o 1 arma	In.	10
F	1d6 o arma	All.	C
NM	1d3 (2d6)	PE	13

I mutaforma zargosiani sono umanoidi maligni creati dagli stregoni zargosiani come servi, spie e assassini. Sono utilizzati per infiltrare la società mileniana. Hanno abilità simili ai metamorfosi: possono assumere l'esatta forma di ogni umano, semi-umano o umanoide alto fino a 2,1 m. A



differenza dei metamorfosi non hanno bisogno di vedere la persona che imiteranno. Comunque devono cibarsi di una minima parte della vittima come unghie tagliate, ciocche di capelli prese da un pettine un un poco di sangue trovato su un luogo di battaglia. Oppure possono riuscirci se in combattimento riescono a mordere.

Non riescono a stabilire un legame telepatico con le vittime e così non sapranno niente di quanto conoscono quest'ultime. Comunque i mutaforma zargosiani sono spie esperte e impareranno quanto più possibile della vittima con sotterfugi e spionaggio prima di assumerne l'identità.

Hanno l'infravisione come gli elfi e nani (18 m) e le seguenti abilità dei ladri: scalare pareti (91%), muoversi silenziosamente (40%), nascondersi nelle ombre (28%) e sentire rumori (50%). La sottile fibrosa conferisce loro una CA pari a 8. Inoltre possono indossare armature guadagnano un punto sulla CA ottenuta dovuta alla resistenza della cute.

Quando un mutaforma riconosciuto è ucciso torna alla sua forma originaria: un pallido umanoide con infasti occhi, denti sottili e fisico scheletrico. Possono sembrare uno strano tipo di non morti ma no sono scacciabili.

Vivono in un complesso sistema di caverne e tunnel nella Valle della Notte. Se incontrati al di fuori della valle avranno le sembianze di uno schiavo, libero o cittadino mileniano e di solito in qualche missione di spionaggio o assassinio.

Sasquatch



CA	6	TS	G5
DV	5* (L)	M	6 o 11
MV	45 (15) m	Tes.	nessuno
Att.	2 artigli o 1 masso	In.	6
F	2d4/2d4 o 2d8	All.	N
NM	0 (1d10)	PE	300



I sasquatch sono individui molto timidi e poco intelligenti che vivono in buie foreste e in montagne impervie. Sono scimmie antropomorfe, di notevole statura, con la testa sormontata da una cresta, piedi larghi e lunghi capelli, scuri nelle foreste, bianchi nel caso degli abitanti delle montagne. Onnivori, occasionalmente uccidono animali, ma normalmente la loro dieta è vegetariana. Per quanto non siano aggressivi, difendono se stessi e le loro caveme con estrema ferocia (Morale 11), attaccando con i loro pugni, atteggiati a mo' di clava. Se colpiscono con entrambe le mani, ottengono 4d6 punti addizionali di danno. Possono lanciare macigni a 15 m di distanza (danno 2d8).

Talora, possono mangiare accidentalmente bacche e funghi velenosi, il cui effetto consiste nel far correre il mostro qua e là, come impazzito. In questo stato, ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire, di +4 a tutti i tiri per i danni, ma la CA è ridotta a 9. Un incantesimo Neutralizza veleno guarisce il sasquatch da questa follia ed esso si mostrerà immediatamente amichevole nei confronti del benefattore.

Tali mostri sono noti anche come Piedone, nel caso della varietà delle foreste, e yeti o abominevole uomo delle nevi nel caso degli abitanti delle montagne.

Shargugh



CA	7	TS	E6
DV	3* (S)	M	7
MV	45 (15) m	Tes.	nessuno
Att.	1 moro o 1 arma	In.	10
F	1d4 o arma	All.	N
NM	0 (1d3)	PE	50

Gli shargugh sono umanoidi alti un metro con capelli castani arruffati e barbe aggrovigliate e lunghe. Indossano vesti cenciose di color marrone-verdastro e sono talvolta armati con pugnali d'argento. Ogni individuo di un gruppo ha un territorio boscoso approssimativamente di un diametro di 36 km. Un shargugh è legato al suo territorio che gli fornisce linfa vitale. In una sorta di simbiosi, anche il terreno boscoso trae forza dallo shargugh essendo da questi protetto attivamente.

Uno shargugh non abbandonerà mai volontariamente il suo territorio e se costretto si ammalerà fino a morire nel giro di uno o due giorni a meno che non ritorni prima. Ogni parte di foresta il cui shargugh sia ucciso diventerà maledetta

ed sterile per sette anni. Durante tale periodo nessun nuovo arbusto o albero crescerà. Le piante esistenti continueranno a crescere ma non daranno nessun frutto o fiore. Un druido che lanci un incantesimo di scaccia maledizioni può ripristinare la fertilità del terreno. Uno shargugh ha l'abilità di trasportarsi istantaneamente attraverso gli alberi nel raggio di 550 metri. Riesce entrando in una pianta ed

emergendone da un'altra nell'area della sua destinazione. Tale abilità può essere utilizzata 5 volte al giorno. Gli shargugh sono malevoli e preferiscono rubare oggetti di valore da qualunque creatura incontrino. Possono borseggiare e muoversi silenziosamente con un 85% di probabilità di successo. Onde dissuaderli dal rubare la gente che vive nelle foreste spesso lasciano loro offerte di cibi e bevande. In cambio svolgono piccoli ma utili lavori. Possono anche nascondersi nelle foreste nello stesso modo in cui fanno gli halfling con un 90% di probabilità di successo.

UOMO DELLE SABBIE



CA	3-7	TS	G6
DV	6 (M)	M	10
MV	36 (12) m	Tes.	A
Att.	2 pugni o 2 armi	In.	10
F	1d6/1d6 o arma+2	All.	N
NM	2d6 (3d6x10)	PE	275

Gli uomini di sabbia sono degli umanoidi formati da silice. In gioventù la loro pelle è sottile simile al cuoio, liscia e verdastra ma con gli anni si scurisce diventando grigia o nera. Con l'andare degli anni le secrezioni ghiandolari fanno sì che la loro pelle divenga man mano incrostata da cristalli di silicone. I giovani hanno una CA di 7. Quelli di mezza età di 5 o 6, mentre gli anziani di 4 mentre quelli più antichi di 3. Quando maturi raggiungono 2,1 m. Hanno tutti quattro braccia (una sopra all'altra su entrambe i fianchi), ma per il resto hanno fattezze umane.

Abitano nel deserto, fanno una vita nomade saccheggiando o facendo la guardia a carovane. Sono organizzati in tribù in base a legami di sangue. Sono



alternativamente maschi e femmine: il calore estremo estivo ne cambia il sesso (tranne degli individui con gravidanza in corso). Tutti, a prescindere dal sesso, sono guerrieri e si attengono ad un rigido codice marziale su cui si basano gli onori nella tribù.

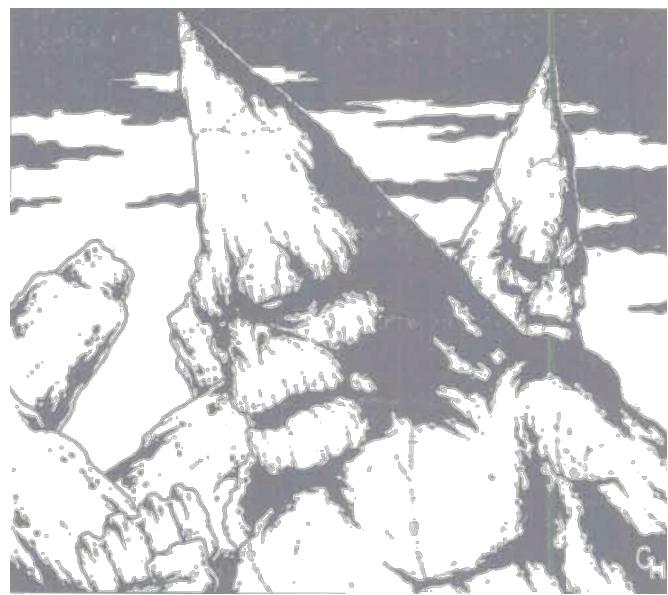
Gli uomini di sabbia sono orgogliosi di mentire bene, nonostante siano scrupolosamente onesti con gli appartenenti alla stessa tribù. Gli stranieri sono considerate prede a meno che siano ospiti di un anziano della tribù; nel qual caso sono sotto la protezione di questi fino a che non lasciano il campo. Considerano il lavoro manuale ed il commercio senza senso e credono che combattere sia l'unica attività per loro dignitosa. Comunque commerciano per ottenere qualunque cosa non possano ottenere con la forza o inganno.

Sono governati da un concilio di anziani che amministra la giustizia e sceglie il capo in caso di guerra (carica che dura per tutta la vita o fino a che non lo congedano). La loro legge è estremamente dura. L'unica pena riconosciuta è la decapitazione immediata di chi è riconosciuto colpevole. Ogni attività che non sia abbastanza antisociale per giustificare il taglio del capo non è considerato un crimine anche se ciò che può portare alla decapitazione può essere estremamente ampio. Per esempio il modo più comune per congedare un capo guerriero sconfitto è accusarlo di incompetenza che comporta la pena capitale. In tutti i casi la colpevolezza è stabilita dal concilio dei vecchi e il difensore ha il diritto di confrontarsi con chi lo accusa. Se gli anziani sono in dubbio circa la veridicità di una accusa potrebbero indire un combattimento che risolva il caso. Naturalmente lo scontro è all'ultimo sangue.

Gli uomini di sabbia sono molto forti ed infliggono 2 danni in più con qualunque arma usino. Nella mischia attaccano due volte per round con le braccia superiori e poi con quelle inferiori. Di solito portano spade bastarde che tengono con una mano ma con cui infliggono danni come se la tenessero con due. Il capo guerriero ha un'arma ceremoniale (da considerarsi come fosse una mazza) nonostante possa usare anche altre armi. Spesso (50% di possibilità) cavalcano camilla addomesticate.

Gli uomini di sabbia hanno una speciale affinità per il deserto. Non possono mai essere sorpresi nel deserto e le loro imboscate possono essere individuate solo con la magia.

UOMO DI ROCCIA (Rocce Umane)



CA	2	TS	N3
DV	3 (L)	M	7
MV	18 (6) m	Tes.	I
Att.	1 pugno	In.	9
F	1d8	All.	N
NM	0 (1d6)	PE	35

Gli uomini di roccia o rocce umane sono humanoidi a forma di cono dall'aspetto granitico. Hanno braccia e gambe ma data la loro forma quando stanno in piedi, le rocce umane sembrano stalagmiti. Ciò permette loro di mimetizzarsi nel loro ambiente naturale o nei terreni montagnosi. Quando nel loro ambiente possono prendere di sorpresa con 1-4 su 1d6. Se si guarda con attenzione solo con 1-3 su 1d6. I nani possono riconoscerli più facilmente e sono sorpresi solo con 1-2 su 1d6.

Le rocce umane evitano le armi, i vestiti, e altri oggetti. Le rocce umane non costruiscono villaggi. Abitano le caverne naturali e i burroni delle montagne. Richiedono un pedaggio (di solito 500 monete d'oro) in qualunque passi nei pressi delle loro dimore. Amano le gemme ed i gioielli e li accetteranno di buon grado come dazio anche se sono di valore inferiore.

A causa della loro ponderosità, le rocce umane perdono sempre l'iniziativa nel primo round di combattimento. Subiscono una penalità di +2 su tutti i tiri per l'iniziativa successivi. Le rocce umane sono immuni a tutti gli attacchi basati sul fuoco. Quando viene ucciso, una roccia umana si sgretola in detriti di roccia. Chi si mette a cercare con attenzione fra i detriti troverà il cuore della roccia umana, che è un rubino a forma di cuore del valore di 1d10x10 monete d'oro.