

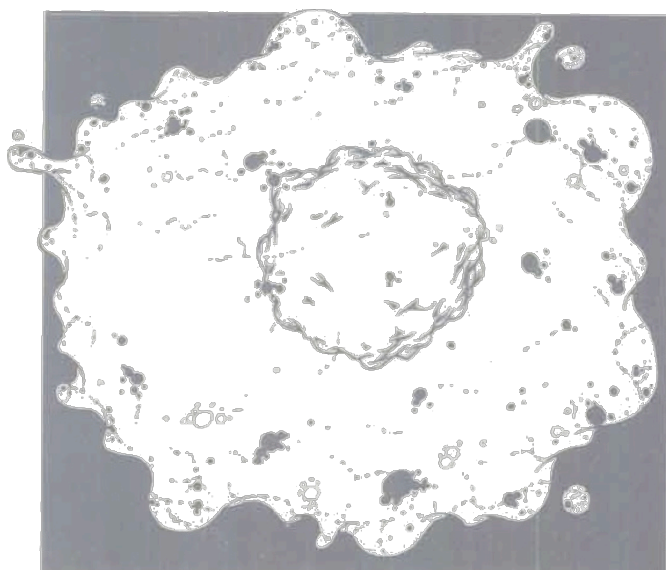
INFERIORA



AMORFI, INSETTI & INSETTOIDI, VEGETALI, VERMI

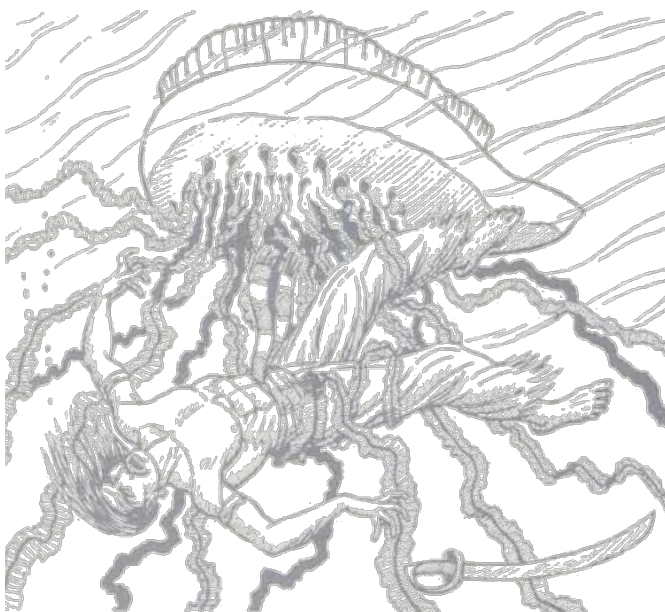
AMORFI

Ameba



I boleti stridenti sembrano giganteschi funghi. Vivono in caverne sotterranee e sono capaci di muoversi lentamente. Reagiscono alla luce (entro 18 m) e al movimento (entro 9 m) emettendo un grido penetrante che dura per 1d3 round. Per ogni round in cui urlano il Dungeon Master dovrà tirare 1d6: ogni risultato di 4-6 indicherà che un mostro errante ha sentito il rumore ed arriverà entro 2d6 round.

Caravella gigante



	Gigante	Paglierina
CA	9	8
DV	10-15 (L)	5* (L)
MV	9 (3) m	9 (3) m
Att.	1 tocco acido	1
F	2d6	2d6
NM	1 (1)	1 (0)
TS	G7	G3
M	10	12
Tes.	nessuno	nessuno
In.	0	0
All.	N	N
PE	1000-1650	300

Ameba Gigante: L'ameba gigante è un singolo organismo monocellulare di circa 9 metri di diametro. Ad eccezione del nucleo del diametro di circa 30 cm, l'ameba è trasparente. Se il nucleo è nascosto o mascherato l'ameba è praticamente invisibile e può attaccare cogliendo di sorpresa le vittime. Le amebe giganti attaccano inizialmente avvolgendo le vittime, e quindi secernono un acido per digerirle.

Ameba Paglierina: una ameba paglierina è un'ameba gigantesca colorata d'ocra che può essere ferita solo dal fuoco o dal freddo. Si infila nelle piccole fessure, e distrugge legno, cuoio e vestiti in 1 round, ma non può disgregare il metallo o la pietra. Attacchi con delle armi o con saette si limitano a creare 1d4+1 amebe paglierine più piccole (2 dadi vita). Una ameba paglierina di normali dimensioni infligge 2d6 punti di danno per round alla pelle esposta. Le amebe paglierine più piccole procurano solo la metà dei punti ferita.

Boleto Stridente

CA	7	TS	G2
DV	3 (M)	M	12
MV	1 (0,30) m	Tes.	nessuno
Att.	sotto	In.	0
F	nessuno	All.	N
NM	1d8 (0)	PE	35

	Agrisiana	Guerriera	Predatrice
CA	9	6	9
DV	6* (L)	9** (L)	4** (L)
MV	18 (6) m	9 (3) m	4,5 (1,5) m
Att.	1 aculeo	tentacoli	1 tentacolo
F	2d8+veleno	1d10 cad.+ paralisi	1d10 cad.+paralisi
NM	0 (1d10)	0 (1d4)	0 (1d10)
TS	G3	G5	G2
M	12	9	8
Tes.	nessuno	U	nessuno
In.	0	0	0
All.	N	N	N
PE	500	2300	175

Questa enorme e traslucida creatura ha tentacoli pungenti lunghi fino a 30 m. Questi tentacoli sembrano innocue alghe e penzolano nell'acqua. Una caravella è capace di manipolare queste propaggini per sfregiare e paralizzare le sfortunate vittime. una caravella rimane a galla trattenendo aria nella grande sacca che forma la maggior parte del suo corpo. Possono essere sempre trovate a galleggiare al pelo dell'acqua.

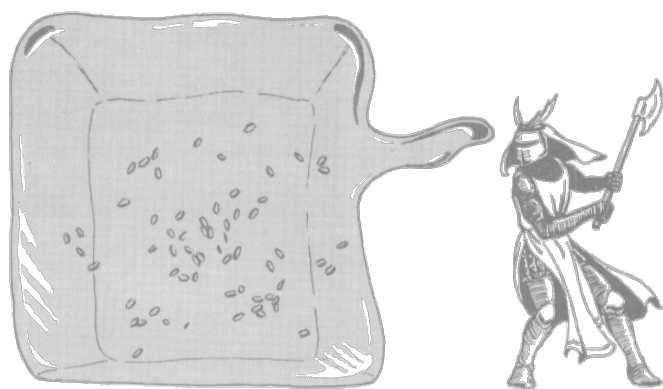
Agrisiana: queste gigantesche creature acquatiche non intelligenti misurano da 1,5 m ai 9 m di diametro. Sono quasi trasparenti; le vene e gli organi interni pulsanti possono essere scorti al suo interno.

Sono carnivore e mangeranno praticamente qualunque cosa nuoti compreso l'uomo. Emettono una luce spettrale che attira pesci ed altre creature. Questi mostri tipicamente avvolgono la loro preda e quindi cercano di sommergerla. Ognuno colpito da una caravella agrisiana subisce 2d8 danni e deve superare un tiro salvezza contro il veleno o rimanere senza sensi per 2d6 round. Chi è svenuto affoga in poco tempo. Nonostante possano essere incontrate in mare aperto raramente; sono originarie del lago Agrisa.

Guerriera: è una forma maggiore di caravella predatrice. È lunga 6 m con 80 tentacoli. Può attaccare un singolo nemico solo con 1d10 tentacoli per volta. Il mostro guadagna un bonus +4 sui tiri per colpire contro un bersaglio paralizzato.

Predatrice: lunga 3 m, ha 40 tentacoli. Ne può utilizzare solo 1d4 contro un singolo nemico. Ognuno infligge 1d10 danni e la vittima deve effettuare un tiro salvezza contro la paralisi per non rimanere bloccata per 1d10 round. Il mostro guadagna un bonus +4 sui tiri per colpire contro un bersaglio paralizzato.

Cubo gelatinoso

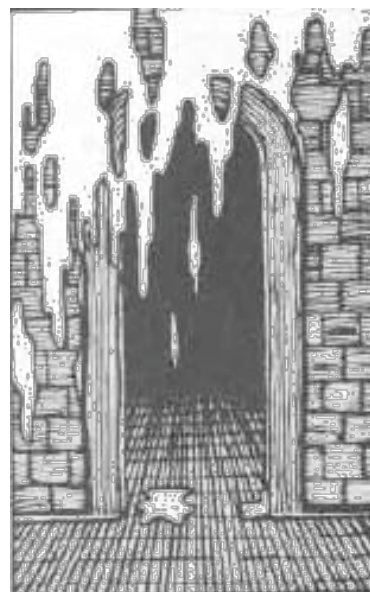


CA	8	TS	G2
DV	4* (L)	M	12
MV	18 (6) m	Tes.	(V)
Att.	1	In.	0
F	2d4+speciale	All.	N
NM	1 (0)	PE	125

Questo mostro è composto da una gelatina chiara, solitamente a forma di un cubo di 3x3x3 metri (ma sono possibili altre forme). È difficile da notare, e per questo spesso riesce ad attaccare di sorpresa (1-4 su 1d6). Un cubo gelatinoso si muove attraverso le stanze e i corridoi di un dungeon, ripulendoli di ogni materiale vivo o morto. Nel farlo, può raccogliere degli oggetti che non può dissolvere

(come armi, monete e gemme). Attaccherà ogni creatura vivente che incontra. Ogni colpo messo a segno paralizza la vittima a meno che non venga realizzato un Tiro Salvezza contro la paralisi. Un attacco su una vittima paralizzata colpirà automaticamente (andrà effettuato solo il tiro per infliggere ferite). Questa paralisi è del tipo normale (dura 2d4 turni a meno che non sia curata magicamente). Un cubo gelatinoso può essere ferito dal fuoco e dalle armi, ma non dal freddo e dalla luce. La tana di questi strani mostri può contenere 1d4 cubi, ognuno con un tesoro di tipo V ma solitamente è priva di altri tesori.

Fanghiglia verde



CA	sempre colpibile	TS	G1
DV	2** (L)	M	7
MV	1 (0,3) m	Tes.	B (P+S)
Att.	1	In.	0
F	sotto	All.	N
NM	1 (0)	PE	30

La fanghiglia verde non può essere danneggiata da alcun attacco ad eccezione del fuoco e del freddo. Dissolve istantaneamente vestiti e cuoio, per il legno e i metalli si richiedono 6 round, non può dissolvere la pietra. La fanghiglia verde, a volte, si arrampica su mura e soffitti e si lascia cadere, di sorpresa, sui malcapitati avventurieri. Una volta a contatto con la carne vi si attacca e la trasforma in fanghiglia verde. Non può essere strappata, ma può essere bruciata via (o guarita con un incantesimo Cura Malattie). Quando la fanghiglia verde cade su una vittima (o viene calpestata da essa, la vittima può avere il tempo di bruciarla via mentre sta dissolvendo l'armatura e i vestiti. Se non è bruciata via la vittima si trasformerà completamente in fanghiglia verde dopo 1d4 round successivi un primo periodo di 6 round (1 minuto).

Se si usa il fuoco contro la fanghiglia verde si ricordi che solo metà del danno viene infitto ad essa e che l'altra metà sarà attribuita alla vittima aggredita.

FUNGOIDE



CA	8	TS	N10
DV	10** (L)	M	12
MV	18 (6) m	Tes.	nessuno
Att.	2	In.	1
F	2d10/2d10	All.	N
NM	1d2 (1d3)	PE	2500

Il fungoide è un fungo umanoide di dimensioni simili ad un orco con una soffice, gonfia bianca pelle e dai tratti vagamente umani. Secondo leggende popolari crescono vicino siti di omicidi non vendicati o grandi battaglie. In verità sono funghi quasi intelligenti capaci di muoversi e interagire con l'ambiente circostante. Si possono incontrare all'interno di un gruppo o circolo di funghi e possono esservi collegati in qualche modo.

Nonostante siano grandi e potenti sono abbastanza lenti e perdono sempre l'iniziativa. Attaccano con i loro flosci pugni, colpendo con tremenda forza. Comunque la sua "carne" di natura fungina si modifica facilmente con il risultato che causano solo 2d10 danni nonostante la vittima debba effettuare un tiro salvezza contro il soffio del drago o essere mandati a gambe all'aria. Chi fallisce, impiega 1 round per rialzarsi senza potere fare altro se non difendersi.

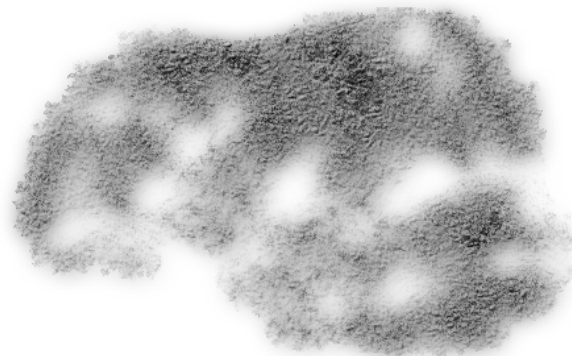
Non avendo o quasi capacità di pensiero un fungoide non fallisce mai controlli sul morale ed è immune agli incantesimi che influenzano la mente. La creatura è inoltre immune agli incantesimi di crescita vegetale e controllo delle piante. Attacchi basati sul fuoco causano danno doppio; quelli sul freddo non provocano danni ma la bloccano per 1d6 round.

FUNGOIDE IURIDO

CA	sempre colpibile	TS	G2
DV	2* (L)	M	na
MV	0 m	Tes.	nessuno
Att.	spore	In.	0
F	1d6+speciale	All.	N
NM	1d8 (1d4)	PE	25

Questi funghi mortali coprono un'area di 3 metri quadrati (per ciascuno) e molti possono essere trovati nella stessa zona.

I fungoidi possono essere uccisi solo dal fuoco. Una torcia

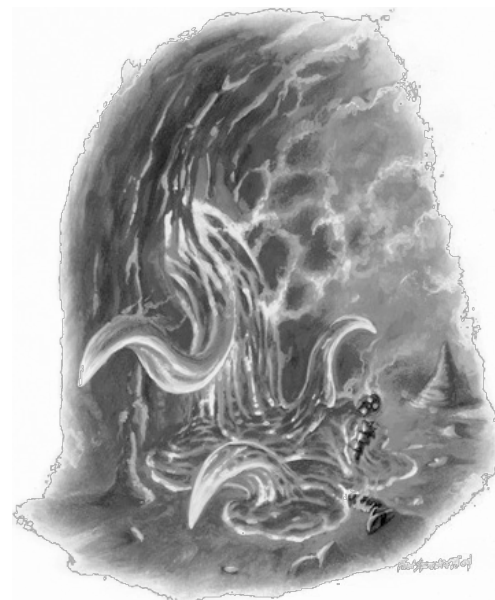


infiggerà da 1d4 punti ferita per ogni round. Essi possono distruggere legno e cuoio ma non possono danneggiare metallo e pietra,

In realtà non attaccano mai, ma se vengono toccati, anche da una torcia, il contatto può causare (50% di possibilità per volta) l'espulsione di una nuvola di spore di 3x3x3 metri.

Chi è colpito dalla nuvola subirà 1d6 punti di danno e dovrà tentare un tiro salvezza contro il raggio della morte o morire soffocato entro 6 round.

Melma



	Lavica	Vischiosa
CA	5	8
DV	9 (L)	3* (L)
MV	27 (9) m	3 (1) m
Att.	3 pseudopodi	1
F	4d6+3d6 cad.	2d8
NM	1d3 (2d4)	1d4 (1d4)
TS	G9	G2
M	12	12
Tes.	nessuno	nessuno
In.	0	0
All.	C	N
PE	900	50

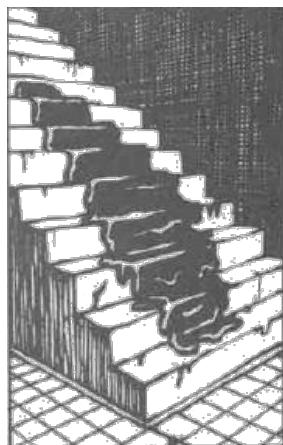
Mel

ma lavica: Questo mostro privo di forma ha l'aspetto di un ammasso di roccia fusa e calda, di circa 3 metri per 3 metri. Vive nei pressi di vulcani o altri posti molto caldi e può percepire le vibrazioni del terreno entro 18 metri. È una creatura fluida, in grado di passare attraverso piccoli buchi o fessure. È nativo della Prima Dimensione, ma può vivere

nella Dimensione Elementale del fuoco.

Il mostro attacca protendendo gli pseudopodi, fino a tre per round, dal suo corpo fluido, potendo così colpire fino a 4,5 m. Ogni colpo infligge 4d6 punti di danno e lascia una traccia di lava che infligge automaticamente 3d6 punti di danno da calore ogni round, per 1d4 round. Più colpi non aumentano il danno da calore, ma ne prolungano la durata.

Questo mostro attacca finché non viene distrutto. È immune al fuoco, normale e magico, e a tutte le forme di attacchi mentali, compresi charme, ESP, ecc., ma subisce danni doppi da attacchi basati sul freddo.



Melma vischiosa: Questo orrore gocciolante ha l'apparenza della pietra umida ed è difficile distinguerlo da essa. Secerne un acido che infligge 2d6 punti di danno se entra a contatto con la pelle umana. Questo acido dissolverà e distruggerà armature e armi normali in un solo round, e oggetti magici in 1 turno.

Dopo il primo colpo riuscito, la melma vischiosa si attacca alla sua vittima, distruggendo automaticamente ogni armatura normale e continuando a infliggere 2d8 punti di danno per ogni round.

La melma vischiosa non può essere danneggiata dal freddo o dal fuoco, ma può essere attaccata con le armi o con scariche elettriche. Una tana può contenere 1d3 melma vischiosa, a volte dotate di un tesoro speciale in pietra (a scelta del Dungeon Master).

MORSOSCURO



CA	6	TS	G1
DV	1-4	M	7
MV	3 (1) m	Tes.	nessuno
Att.	1 morso	In.	3
F	1d6	All.	N
NM	0 (1d8)	PE	secondo i DV

Il morsoscuro è un fungo che prende la sua forma e colore a seconda dello sfondo su cui si proietta. Cresce sulle rocce (spesso nei pressi di una fonte d'acqua) o parassita altri funghi. È capace di uccidere piccoli rettili e topi con il suo morso e poi lentamente assorbe i nutrienti dalle carogne in decomposizione.

Mordono qualunque cosa gli capiti a tiro ed hanno imparato a star fermi e mordere all'improvviso, così ottengono la sorpresa con 1-4 su 1d6 a meno che la vittima non abbia difese speciali da questo tipo di attacco. La stupefacente dura e calcifica serie di stecche del morsoscuro può infliggere una spiacevole morso se con un risultato di 20 una mano viene danneggiata così tanto che il personaggio subisce una penalità -1 ai tiri per colpire e per i danni e una addizionale penalità -2 ai tiri per colpire con le armi a due mani (compresi gli archi).

Si dice che vi siano enormi morsiscuri all'interno della Foresta dei Ragni che sono talmente grandi da mozzare arti e persino inghiottire interamente più piccoli umanoidi come coboldi, nani o halfling. Nessuno ne ha mai provato l'esistenza però.

MORTE DALL'ALTO



CA	6	TS	G1
DV	3** (M)	M	12
MV	9 (3) m	Tes.	nessuno
Att.	1	In.	2
F	1d4	All.	N
NM	0 (1)	PE	65

La morte dall'alto colpisce automaticamente chiunque fallisca un tiro salvezza contro la paralisi. L'attacco iniziale infligge 1d4 danni. Quindi il mostro (che assomiglia ad una resistente stuoia gommosa, spessa 2,4x3,6 m) soffoca le sue vittime in 1d10+10 round digerendole in 1d4x10 round a meno che non sia uccisa (un personaggio digerito non può essere risorto). La morte dall'alto ha ventose, che utilizza per catturare le prede su tutta la sua superficie corporea. Una volta che ha digerito utilizza le ventose per risalire sul muro e pendere di nuovo dal soffitto. Ogni avventuriero afferrato può attaccare con una penalità -4 ma solo se ha armi corte (come un pugnale) e solamente se impugnate al momento in cui sono state catturate.

PROTOPLASMA NERO



CA	6	TS	G5
DV	10* (L)	M	12
MV	18 (6) m	Tes.	sotto
Att.	1	In.	0
F	3d8	All.	N
NM	1 (0)	PE	1750

Il protoplasma nero è un ammasso di materia vivente informe e non-intelligente del diametro di 2-10 m. Questi esseri sono sempre affamati, dissolvono il legno e corrodono il metallo in un turno, ma non sono in grado di attaccare la roccia. Possono muoversi sui soffitti e sulle pareti e passare attraverso piccole aperture. Il protoplasma può essere ucciso solo dal fuoco. Gli altri attacchi (sia con le armi che con la magia) lo frantumano semplicemente in segmenti più piccoli, ognuno dotato di 2 DV ed in grado di infliggere 1d8 punti ferita per ogni attacco andato a segno. Le spade magiche fiammeggianti sono in grado di infliggere ai protoplasmi neri l'intero numero di danni che possono provocare. Di solito non hanno alcun tesoro, ma è possibile trovare vicino a loro delle pietre preziose (gli unici resti delle vittime che hanno divorato in precedenza).

Scamille

CA	5	TS	G7
DV	10* (M o L)	M	8
MV	9 (3) m	Tes.	nessuno
Att.	6 pseudopodi+speciale	In.	1-9
F	3d6 cad.+speciale	All.	N
NM	0 (1d4)	PE	1750

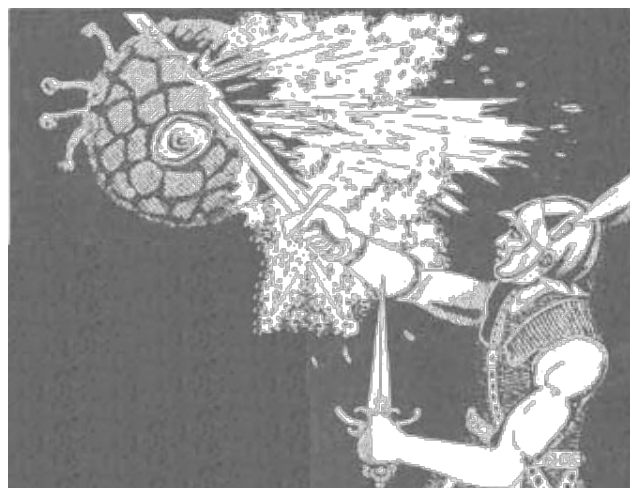
Gli scamille abitano in posti tenebrosi e raramente appaiono in superficie, persino di notte. Nella loro forma naturale sembrano delle giganti amebe. Di solito si riposa assumendo la forma di qualche oggetto (e non di una creatura); tra quelle più spesso prese vi sono rocce, porte, muri, tavoli, sedie o mucchi di tesori. Amano apprendere segreti grazie alla loro abilità di camuffarsi; sono nella condizione ideale per origliare quanto dicono gli altri abitanti del sottosuolo. Alcune sono amichevoli, alcune no; certe sono stupide mentre altre particolarmente furbe.

Se le si coglie quando sono di buon umore possono offrire informazioni in cambio di cibo. Altrimenti, se ostili possono attaccare con una sorta di propaggine appiccicosa (uno pseudopodo) e se presa una vittima viene avvolta. Per



liberarsi la vittima deve avere la forza di un gigante altrimenti niente la può aiutare. Lo scamille quindi emette altre estroflessioni (asciutte) per attaccare la vittima. Può produrre fino a sei pseudopodi in una volta ma solo uno sarà quello appiccicoso. Ogni attacco, incluso il primo, infligge 3d6.

Spora esplosiva



CA	9	TS	G1
DV	1/8* (M)	M	9
MV	9 (3) m	Tes.	nessuno
Att.	1	In.	0
F	malattia	All.	N
NM	1 (1d3)	PE	6

La spora esplosiva ha lo stesso aspetto di un osservatore (ci sono infatti il 90% di probabilità di confonderla con tale mostro). Gli occhi e la bocca sono, però, del tutto inoffensivi. A 3 metri di distanza, le probabilità di notare la differenza con l'osservatore salgono al 25%. Se viene ferita in qualsiasi modo la spora esplosiva scoppia infliggendo 6d6 punti ferita a chiunque si trovi nel raggio di 6 metri. Ogni vittima, per dimezzare i danni, può ricorrere ad un Tiro-Salvezza contro le bacchette. Quando viene avvicinata emette davanti a sé una nube di spore di 6x6x6 metri. Chiunque si trovi nella nube deve effettuare un Tiro-Salvezza contro il veleno. Se fallisce, le spore penetrano nel suo organismo e cominciano a crescere dando vita a 1d6 spore esplosive che provocano la morte della vittima nel giro di 24 ore se essa non viene curata con l'incantesimo cura malattie.

INSETTI & INSETTOIDI

Alveata



	Larva	Soldati	
CA	6	3	
DV	più conveniente tra 2+1* od ospite +1d4 PF (M)	3+1* (M)	
MV	36 (12) m	36 (12) m	
Att.	1 morso/2 artigli o 1 morso/1 arma	1 morso/2 artigli o 1 morso/1 arma	
F	1d6/1d4/1d4 o 1d6/arma	1d8+paralisi/1d4/1d4 o 1d8+paralisi/arma	
NM	1d100 (1d100)	1d100 (1d100)	
TS	G3	G4	
M	12	12	
Tes.	N, O, U, V	N, O, U, V	
In.	4	7	
All.	N	N	
PE	35 o secondo l'ospite	100	

	Tenente	Controllore	Regina
CA	2	6	8
DV	5+1* (M)	6+6**** (M)	12+2* (L)
MV	36 (12) m	9 (3) m	9 (3) m
Att.	1 morso/2 artigli o 1 morso/1 arma	1 morso/2 artigli	1 nube (9 m raggio)
F	1d10+paralisi/1d4/1d4 o 1d10+paralisi/arma	1d6+paralisi/ 1d4/1d4	3d6 per round
NM	2d4 (2d4)	1d4 (1d4)	1 (1)
TS	G7	G12 o meglio	G12
M	12	12	12
Tes.	N, O, U, V	N, O, U, V	N, O, U, V
In.	10	16	0
All.	N	N	N
PE	400	1175	1900

Le alveate sono comunità di insetti in un certo senso simili alle formiche. Diversamente dalle formiche, però, i grandi membri parassiti di un'alveata vivono infestando gli altri esseri, controllando ed eventualmente distruggendo l'ospite nel processo. Per i membri di un'alveata, gli individui non hanno né valore né significato; ha significato solo l'esistenza dell'intero alveare.

Gli insetti dell'alveata hanno diverse forme di specializzazione, ognuna esegue una funzione specificata per l'alveare. I cinque tipi di membro dell'alveata sono ospite, soldato, tenente, madre e controllore.

Ogni alveata ha una madre, la regina è al centro delle attività dell'alveare. La grande creatura ha il solo scopo di produrre larve e può appena muoversi; gli altri dell'alveata la proteggono con fanatica devozione. La madre è così specializzata che non possiede alcuna delle abilità degli altri componenti dell'alveata. Come unica forma di attacco, emettono una tossica nube chimica con un raggio di 9 metri. Possono sputare questa nube fino tre volte al giorno; quelli presi nella nube devono passare un tiro-salvezza contro veleno con penalità -1 per non subire 2d6 punti-ferita per round finché non passa il tiro-salvezza contro la nube chimica.

Una volta nati gli insetti in forma larvale assomigliano a scarafaggi senza zampe lunghi circa 15 centimetri. Un membro dell'alveata depone la larva in una vittima umanoide paralizzata. Una larva non uccide l'ospite ma si adatta e modifica al punto tale che diventa un tutt'uno con questi. Il processo richiede un giorno intero, durante il quale avvengono dei cambiamenti nel metabolismo sia della larva che dell'ospite. I cambiamenti più ovvi sono la formazione di un guscio chitinoso sopra la pelle (le vittime sono spesso umanoidi) e membrane fibrose sopra gli occhi. L'ospite diventa più rigido e si muove come un insetto. Dopo questi cambiamenti si completa un nuovo individuo che va ad unirsi agli altri membri, fino a che il successivo processo di evoluzione non ha luogo. Gli ospiti non sono buoni guerrieri, in quanto i loro corpi sono ancora in metamorfosi, ma possono attaccare con gli artigli e il morso oppure con un'arma (spesso una lancia o un'ascia) e possono usare le abilità concessegli dai controllori.

Un incantesimo di cura malattie o guarigione lanciato sull'ospite ucciderà la larva parassita ma la vittima rimarrà gravemente danneggiata. Subirà una perdita permanente di 1d6 punti all'Intelligenza, Saggezza, Destrezza e Carisma a causa delle alterazioni del metabolismo dovute alla larva. Avrà però un bonus di +1 alla CA grazie al rivestimento di chitina.

Dopo un periodo di qualche giorno la larva va in letargo per 1d4+4 ore. In questo intervallo perde il rivestimento esterno e diviene un soldato. La forma finale mantiene grossomodo i tratti dell'ospite originario ma sono presenti elementi dell'insetto come antenne, occhi composti e un resistente esoscheletro chitinoso. In questa forma agiscono secondo i bisogni della collettività e perdono ogni abilità precedente dell'ospite perdendone, di solito, anche le caratteristiche fisiche. Può sfruttare le abilità trasmesse dalle secrezioni chimiche dei controllori e tenenti. I soldati sono capaci di formulare solo pensieri elementari e non riescono ad affrontare pensieri complessi. Quindi di solito il loro comportamento è guidato tramite una serie di scie chimiche ma se queste sono assenti adottano comportamenti stereotipati e violenti.

I soldati sono i veri lavoratori dell'alveata. Attaccano allo stesso modo degli ospiti, ma il loro morso, umido di saliva, provoca paralisi (a meno che non si passi un tiro-salvezza contro veleno) per 2d8 turni finché non si aiuta la vittima

con un incantesimo neutralizzare veleni, cura ferite gravi o velocità. Questa saliva può essere raccolta ed è ben pagata dagli alchimisti che la usano nelle loro preparazioni.

Tutti i membri dell'alveata hanno l'infravisione e combattono bene sia al buio che alla luce del giorno, percependo la posizione dell'avversario tramite l'odore. Quest'abilità li rende immuni agli incantesimi con effetti simili, quali buio, sebbene

questo incantesimo lanciato insieme a silenzio rende "cieche" le creature. Gli insetti dell'alveata subiscono danni doppi dagli attacchi basati sul fuoco e sul calore.

La madre è anche capace di emettere una sostanza gelatinosa che nutre le larve prima che prendano possesso dell'ospite. Quando questo avviene il soldato diviene un tenente che comanda un gruppo di soldati dell'alveata con

precisione militare. Questi "ufficiali" dell'alveare danno ordine mediante l'emissione di un profumo chimico con un raggio d'azione di 9 metri. Possono anche "immagazzinare" fino a cinque poteri della mente collettiva (vedi sotto) e passarli agli insetti al loro comando.

Se i tenenti vengono ulteriormente nutriti con la gelatina



vanno incontro ad una ulteriore evoluzione e dopo un periodo di muta divengono controllori. Questi, pur muovendosi poco, sono interamente concentrati sulle attività dell'alveare. Sono loro che stabiliscono quando una madre debba fare un per un'altra regina, e quando e dove debba essere mandato per iniziare la costituzione di un'altra alveata. Sebbene i controllori possono attaccare con gli artigli e il morso come i soldati, la loro principale capacità, chiamata potere collettivo, rimane la più terribile. La mente collettiva permette a un controllore di guadagnare tutte le abilità delle creature che mangia, compresi i tiri-salvezza, che aumentano i suoi. Può passare queste capacità della mente collettiva a qualsiasi altro membro dell'alveata mediante emissioni attraverso l'aria. Se, per esempio, un controllore si è cibato di un ladro di 3° livello ed un mago di 6° livello, può inviare segnali chimici a tutti quelli che si trovano nell'alveata permettendogli di nascondersi nelle ombre come un ladro di 3° livello oppure di lanciare un qualsiasi incantesimo il mago avesse memorizzato al momento in cui è stato mangiato. Quindi, tutti i membri di un alveare potrebbero lanciare un incantesimo palla di fuoco, se un controllore avesse mangiato un mago che conosceva ed aveva memorizzato quell'incantesimo.

Fortunatamente, l'abilità di trasferire i poteri della mente collettiva, ha dei limiti. Le emissioni chimiche percorrono al massimo di 18 metri per round e si disperdono dopo tre round. Se gli insetti dell'alveata non usano la capacità trasmessa entro tre round dopo averla ricevuta, la perdono (eccetto i tenenti che possono "immagazzinare" le capacità,

come detto prima). Inoltre, un controllore può attivare solo un'abilità della mente collettiva alla volta in un singolo alveare. Se emette una

seconda emissione chimica prima che la precedente sia svanita dalle menti dell'alveata (sei round), i riceventi si confondono e restano incapaci di attaccare, sebbene siano ancora in grado di difendersi. Se gli insetti di un'alveata ricevono due o più emissioni da controllori diversi, possono usare tutti i poteri inviati, ma sempre uno alla volta.

Una volta che un controllore emette chimicamente un'abilità della mente collettiva, "dimentica" l'abilità, sebbene non ci sia limite al numero di abilità che possa sapere nello stesso tempo. Questa collezione comprende anche abilità e incantesimi duplicati se il controllore ha mangiato più individui con abilità simili.

Un'"abilità" è definita come un'incantesimo (di qualsiasi livello e tipo), una capacità come le abilità dei ladri, una classe d'attacco, un'opzione dei guerrieri come gli attacchi multipli, bastonare, parare o disarmare.

Se un soldato di qualunque tipo lancia un incantesimo perde un punto ferita per questo processo. Sono capaci di lanciarlo anche nel caso in cui possano decedere perchè per l'alveata è più importante il gruppo del singolo individuo.

Infine i tesori, sebbene siano nella tana dell'alveata, sono completamente irrilevanti per gli insetti. Se il tesoro è magico (una pergamena, per esempio può essere letta da un controllore se questi ha prima mangiato un utente di magia) e riconosciuto come tale potrà essere usato da un controllore. Altrimenti piccoli tesori possono essere sparpagliati attorno la tana.

Ape Gigante



CA	7	TS	G1
DV	1/2* (S)	M	9
MV	45 (15) m	Tes.	sotto
Att.	1 pungiglione	In.	0
F	1d3 +speciale	All.	N
NM	1d6 (5d6)	PE	6

Le api giganti sono lunghe 30 cm e sono dotate di un temperamento maligno. Spesso attaccano a vista, e

attacheranno sempre chiunque sia entro 9 m dal loro alveare sotterraneo. Se l'attacco di una ape gigante ha successo, l'ape muore ma la creatura col pita deve tentare un tiro salvezza contro i veleni o morire. Il pungiglione continuerà a penetrare nella vittima, infiggendo 1 punto-ferita per round, fino a che non lo si estrae (perdendo un round). Ci saranno sempre almeno 10 api con la loro regina nei pressi o dentro l'alveare. Almeno 4 di queste api avranno 1 dado vita ciascuna. L'ape regina ha 2 dadi vita e può colpire ripetutamente senza morire. Le api giganti secernono del miele magico. Se il miele di un alveare viene mangiato si avrà un effetto simile ad una pozione guaritrice capace di curare 1d4 punti ferita.

ARANEA



CA	7	TS	M3
DV	3** (L)	M	7
MV	54 (18) m; 36 (12) m ragnatela	Tes.	D
Att.	1 morso	In.	14
F	1d6 + veleno	All.	C
NM	1d3 (1d6)	PE	65

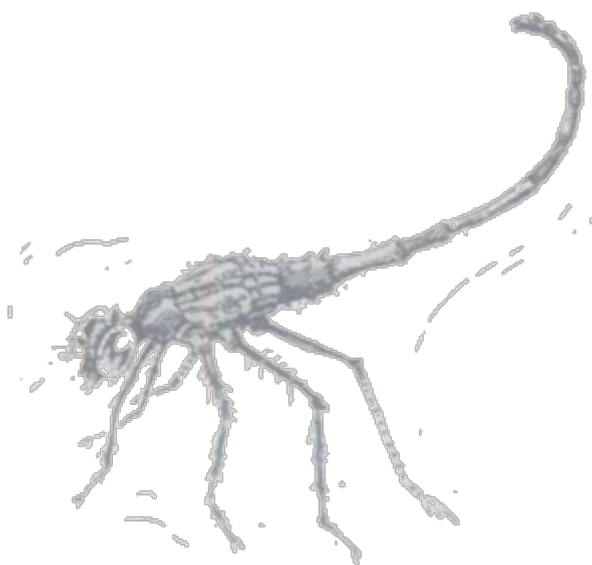
Gli aranea sono una razza di ragni giganti intelligenti. Sono grandi come piccoli pony, di colore bruno verdastro. Un aranea può essere distinto da altri ragni giganti a causa di una gobba sulla schiena che contiene il suo cervello. Il loro morso è velenoso e sono soliti costruire grandi tele. Gli arti anteriori di un aranea sono divisi in propaggini flessibili con le quali possono afferrare le prede e manipolare

semplici oggetti. Gli aranea sono anche in grado di lanciare incantesimi come un mago del 3° livello.

Essi passano la maggior parte del loro tempo alla ricerca di incantesimi. Vivono in foreste dense o giungle tessendo le loro dimore di tela in alto tra gli alberi. Parte della tela viene coperta da un tetto di corteccia e fogliame tenuto insieme da un filo. Nelle parti riparate delle loro tane gli aranea custodiscono i loro attrezzi grezzi, ricerche di magia e rozzi mobili costruiti con tela, foglie, pezzi di corteccia e di legno.

Essi sono i nemici tradizionali dei fanaton e li attaccano a vista. Sono amici dei bugbear e spesso si servono di questi per far la guardia alla foresta vicino alle loro tane.

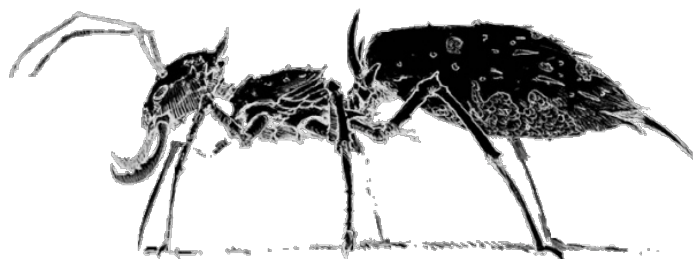
Cimici giganti



CA	7	TS	G2
DV	3+1* (L)	M	9
MV	36 (12) m; 72 (24) m volo	Tes.	nessuno
Att.	1	In.	2
F	paralisi	All.	N
NM	1d4 (1d10)	PE	75

Questi giganteschi insetti simili ad una libellula senza ali usano le stesse caratteristiche del verme iena. Si noti l'aggiunta del volo. Nelle loro tane con 1d10 individui può essere rinvenuta l'ossidiana.

Formica gigante

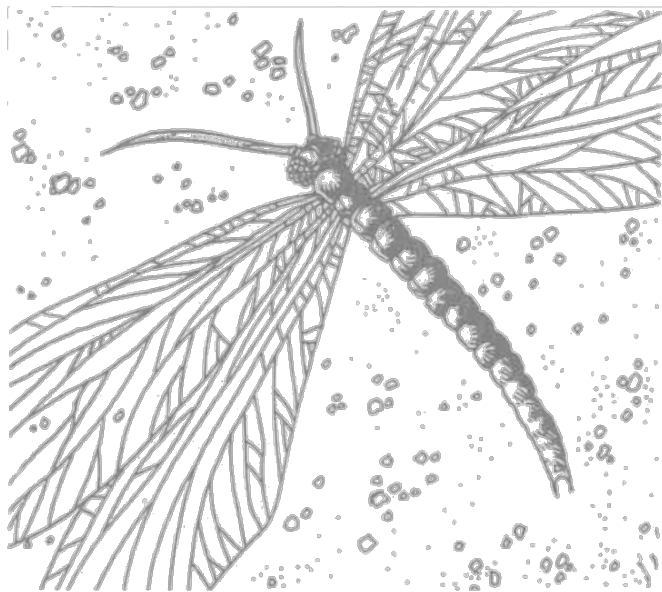


CA	3	TS	G2
DV	4*	M	7
MV	54 (18) m	Tes.	U
Att.	1	In.	1
F	2d6	All.	N
NM	2d6 (4d6)	PE	125

Le formiche giganti sono formiche nere lunghe circa 2 metri; sono onnivore, e divoreranno tutto quello che c'è di commestibile, sui loro cammini (nessun tiro di reazione).

Una volta impegnate in combattimento, combatteranno fino alla morte, tentando persino di attraversare il fuoco pur di raggiungere i loro avversari. Il formicaio sarà sempre custodito da 4d6 formiche giganti. Vi sono delle leggende riguardo le formiche giganti, infatti si dice che estraggano oro, quindi c'è una possibilità del 30% che un formicaio contenga pepite per un valore di 1-10.000 monete d'oro.

Herex



	Larva	Matura
CA	3	2
DV	6*-12* (L)	13* (L)
MV	36 (12) m	36 m (12) m; 45 (15) m volo
Att.	1 morso + acido	1 morso + acido/ 1 pungiglione
F	2d8 + speciale	1d10 + speciale / 1d6 + paralisi
NM	0 (1d6)	0 (1d3)
TS	G3-6	G7
M	12	12
Tes.	U	nessuno
In.	0	0
All.	N	N
PE	500-2125	3250

Gli herex sono giganti creature insettoidi con un pericoloso morso acido. I personaggi li possono incontrare in uno dei loro tre stadi del loro ciclo di vita: uovo, larva o adulto. Comunque, solo le ultime due sono un pericolo immediato per chi li incontra.

Uova: Le uova dalla forma sferica hanno un diametro di 90 centimetri, con un robusto guscio bianco opaco. Si possono incontrare sottoterra (in dungeon, caverne e così via) dove sono lasciate dagli adulti in covate di 1d6. Le uova rimangono dormienti per anni e si rompono se disturbate da qualche creatura. In tal modo quando fuoriescono dal guscio alle larve affamate è concessa l'opportunità di procurarsi il primo pasto da sola.

Larva: La forma larvale di un herex assomiglia a uno scarafaggio piatto e senza ali con un addome allungato e flessibile, una grande testa e delle potenti mandibole. Una volta uscite dall'uovo, le larve spendono tutte le loro energie cacciando, crescendo e cambiando muta. All'inizio hanno una lunghezza di 3 metri e 6 DV. Dopo cinque-dieci mesi una larva raggiunge la lunghezza di circa 6 metri (corrispondente a 12 DV). Durante tale periodo la larva sembra costantemente affamata, e vaga per le caverne e i passaggi sotterranei dove è nata in cerca di preda. La larva usa il suo morso come arma

principale. Oltre a subire i normali danni del morso (2d8), una creatura morsa viene colpita anche dalla saliva acida. L'acido riduce permanentemente l'efficienza delle armature

normali con cui viene a contatto con una penalità di +2 (per esempio, una corazza di piastre diventa CA 5 invece di CA 3) e quella delle armature magiche di +1. Ogni morso successivo avrà lo stesso effetto; se l'armatura raggiunge CA 9 o più, si sgretola. La saliva acida non danneggia oggetti che conferiscono protezione magica (per esempio, anelli di protezione e mantelli deflettori). Le vittime che non indossano armatura subiscono 1d10 punti-ferita ulteriori di danno da acido da ogni morso.

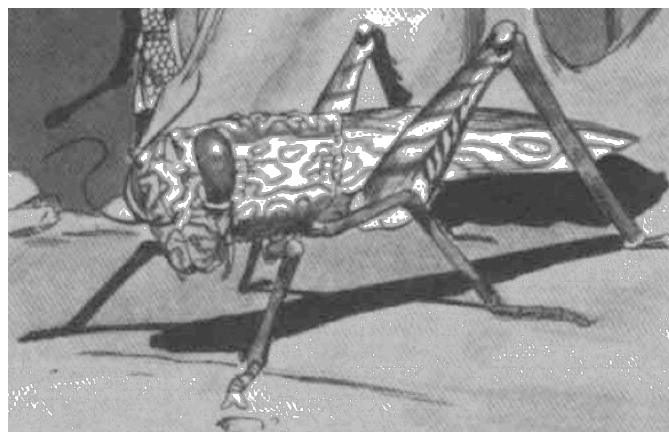
Quando una larva raggiunge la grandezza di circa 6 metri, lascia il luogo di nascita e si scava una via verso la superficie, usando le mandibole e la saliva per crearsi il passaggio attraverso la roccia solida dove serve. Una volta all'esterno, l'herex schiude il suo carapace un'ultima volta, emergendo in forma adulta (13 Dadi-vita).

Forma matura: Quando maturo, un herex ha un corpo molto simile alla forma larvale, ma con la testa e le mandibole testa più piccole, quattro ali fine (come quelle delle libellule) e un pungiglione lungo 1,5

metri al termine dell'addome. Un herex adulto vola in cerca di cibo e di un compagno. I maschi muoiono poco dopo l'accoppiamento, mentre le femmine si seppelliscono in una profonda caverna o in un sotterraneo per deporre 1d6 uova prima di morire. Dopo quattro mesi, il ciclo comincia di nuovo con la schiusa delle nuove uova.

Un herex adulto attacca sempre dall'aria, scendendo in picchiata dall'alto contro il suo avversario. Atterra solo quando ha immobilizzato o ucciso il suo nemico. Anche se il morso di un herex adulto sembra meno pericoloso di quello della larva (1d10 punti-ferita), gli effetti della saliva acida sono gli stessi di quelli della larva. Un adulto può anche attaccare con il suo pungiglione, che causa 1d6 punti-ferita e iniettando un veleno che paralizza le vittime per 4d8 round se non passano un tiro-salvezza contro veleno

Locusta gigante



CA	4	TS	G2
DV	2** (S)	M	5
MV	18 (6) m; 54 (18) m volo	Tes.	nessuno
Att.	1 morso o 1 urto o 1 sputo	In.	0
F	1d2 o 1d4 o sotto	All.	N
NM	0 (2d10)	PE	30

Le locuste giganti sono lunghe da 60 cm a 1 m., e vivono sottoterra. Possono essere scambiate per statue (o non essere notate del tutto, a causa del loro colore grigio) fino a che non vengono avvicinate.

Sono erbivore, e mangiano anche funghi del tipo

"fungoide lurido" e "boletto stridente".

Di solito, invece di combattere, scappano saltando via (fino a 18 m), Sfortunatamente, esse si confondono spesso, e possono saltare accidentalmente in mezzo al gruppo (50 % di possibilità per salto). Se ciò accade, si sceglie a caso una vittima e si effettua un tiro per colpire. Se la locusta gigante colpisce il personaggio gli infligge 1d4 punti danno. La locusta gigante quindi vola via. Quando è spaventata o attacca, una locusta gigante emette un forte grido stridente per avvertire i suoi compagni. Questo stridio ha una possibilità del 20 % di attirare dei mostri vaganti. Se intrappolata, una locusta gigante sputerà una sostanza appiccicosa e marrone, fino a 3 m di distanza, Il bersaglio viene considerato CA 9. Una vittima colpita dallo sputo della locusta gigante deve realizzare un Tiro-Salvezza contro il veleno o perde i sensi (per 1 turno) a causa del terribile odore. Dopo questo periodo In vittima si abituerà alla puzza, ma ogni personaggio che si avvicinerà a più di 1,5 m da essa devono tentare un tiro salvezza o soffrire gli stessi effetti.

Questo "aroma" durerà fino a quando lo sputo della locusta gigante non verrà lavato via.

Millepiedi gigante



CA	9	TS	UN
DV	1/2* (S)	M	7
MV	18 (6) m	Tes.	nessuno
Att.	1 morso	In.	0
F	veleno (sotto)	All.	N
NM	2d4 (1d8)	PE	6

Un millepiedi gigante è un insetto lungo circa 30 cm. I millepiedi preferiscono i luoghi oscuri e umidi. Il loro morso non procura ferite, ma la vittima deve tentare un Tiro Salvezza contro il veleno o ammalarsi in modo grave per 10 giorni. I personaggi che falliscono il Tiro Salvezza si muovono a metà velocità e non saranno capaci di nessun'altra azione fisica.

Ragno della seta

CA	7	TS	UN
DV	2** (S)	M	11
MV	9 (3) m	Tes.	seta grezza
Att.	1 (area)	In.	1
F	speciale	All.	N
NM	1 sciame	PE	30

Un singolo ragno della seta è una piccola ed inoffensiva di circa 2,5 cm di diametro (comprese le zampe). Il rivestimento chitinoso della creatura è marrone lucente e senza peli; a differenza degli altri ragni del Mondo Conosciuto hanno dieci zampe.



Le statistiche indicate si riferiscono ad uno sciame (sono una varietà di sciame di insetti). Hanno due abilità speciali.

Possono sciamare sopra gruppi di avventurieri, mordendoli e pungendoli infliggendo al round e senza tiro salvezza, due punti di danno. Inoltre possono tessere una enorme ragnatela attorno le vittime - con effetto simile all'incantesimo ragnatela. Uno sciame di ragni della seta pungerà il 60% delle volte, altrimenti userà la ragnatela.

Fanno la tana in caverne asciutte e cave. non sono originari di questo mondo e moriranno al di fuori degli speciali ambienti che i maghi alphetiani hanno creato; non vi sono molte possibilità di incontrarli al di fuori di Alphetia (o dei territori controllati). Inoltre non si sa dove i maghi alphetiani li possano vendere.

Sono molto ricercati perché le loro ragnatele possono essere raccolte e lavorate per generare materiali più leggeri e resistenti della seta. Sono talmente tanto costodisi che la gente comune alphetiana non può permetterseli.

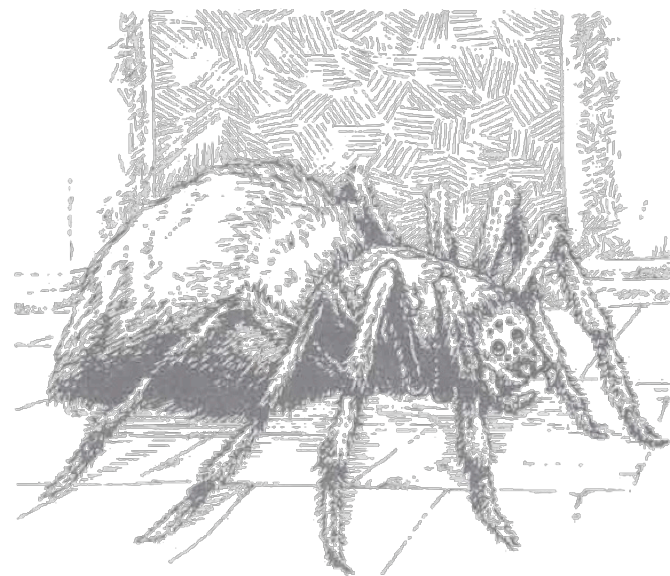
Ogni volume di ragnatela di 3x3x3 m può essere utilizzato per realizzare in capo di vestiario adatto per una grande toga ordinaria o più tonache di dimensioni inferiori o indumenti minori. Per raccogliere la ragnatela il custode dei ragni deve utilizzare un incantesimo di blocca mostri che influisce su di uno sciame intero come se fosse un singolo mostro con 2 DV.

Ragno gigante

	Cacciatore	Chelato	dei Boschi
CA	8	7	6
DV	2 (M)	2* (M)	1+3* (S)
MV	36 (12) m	36 (12) m	36 (12) m
Att.	1 morso	1 morso	1 morso
F	1d6	1d8 + veleno	1d6 + veleno
NM	1d4 (1d12)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)
TS	G2	G1	G1
M	7 o 8	7	8
Tes.	U	U	U
In.	0	0	2
All.	N	N	N
PE	20	25	19

Tutti i ragni possono essere pericolosi e molti di essi sono velenosi. Tutti sono carnivori, capaci di intrappolare le prede

nelle ragnatele o di saltar loro addosso all'improvviso, tuttavia raramente sono intelligenti e spesso scapperanno lontano dal fuoco.



Ragno gigante Cacciatore: i ragni cacciatori sono ragni delle dimensioni di un cane, coperti da una pelliccia e usati come animali da caccia o da guardia da molte civiltà primitive. Possono essere incontrati in ogni terreno, dall'artico al tropicale; il mantello avrà pertanto il colore a seconda dell'ambiente in cui vive.

Se non addomesticati possono essere incontrati in branchi a caccia di preda. Non fanno ragnatele ma cacciano le loro prede in qualunque territorio e la attaccano con le loro larghe (ma non velenose) fauci.



Ragno gigante, Chelato: è un ragno lungo 1,5 m dotato dell'abilità di mimetizzarsi con l'ambiente (come un camaleonte). Quindi attacca di sorpresa con un tiro di 1-4 (su 1d6). Di solito si arrampica sulle pareti o sui soffitti per poi lasciarsi cadere sulla sua preda. Dopo il primo attacco può essere visto e attaccato normalmente. Ogni vittima del suo morso deve tentare un Tiro-Salvezza contro il veleno o morire in 1d4 turni. Tuttavia il veleno è debole e la vittima ottiene un bonus di +2 sul Tiro-Salvezza.

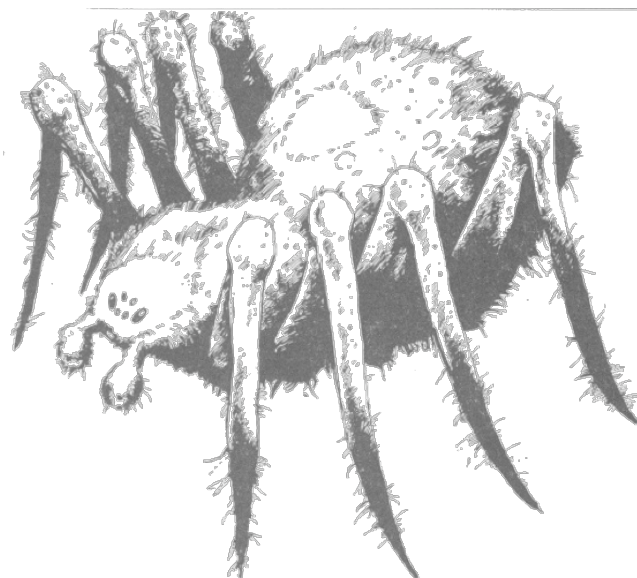
Ragno gigante dei Boschi: i ragni giganti dei boschi vivono in aree dove la foresta è intricata e fitta. Hanno le dimensioni di circa un metro ed hanno zampe lunghe. Sono verdi con strisce irregolari marroni che consentono loro di mimetizzarsi nel fogliame ed ottenere la sorpresa (1-4 su 1d6). Hanno estremità appiccicose che usano per salire sui



tronchi d'albero e persino sui rami sotto le foglie. Quando cacciano la preda si appostano sui rami degli alberi aspettando di saltare addosso una creatura che passi. Il morso inietta un blando veleno che infligge ulteriori 1d8 danni e fa sì che la vittima rallenti per 2d4+2 round (entrambe gli effetti sono annullati da un Tiro Salvezza con bonus +2 superato). Le creature rallentate hanno una penalità -2 al tiro per l'iniziativa e si muovono a metà velocità fino a che durano gli effetti.

	delle Sabbie	Saltatore	Sputante
CA	6	8	7
DV	2+1* (M)	1+1* (S)	2+1* (L)
MV	36 (12) m	18 (6) m; 36 (12) m ragnatela	36 (12) m
Att.	1 morso	1 morso	1 sputo o morso
F	1d6 + veleno	1 + veleno	veleno o 1d8
NM	1d4 (1d4)	0 (1d20)	1d4 (1d6)
TS	G1	G1	G1
M	7	7	7
Tes.	U	U	speciale
In.	0	0	0
All.	N	N	N
PE	35	25	35

Ragno gigante delle Sabbie: i ragni delle sabbie sono creature carnivore lunghe 1,8 metri di colore marroncino con



macchie arancioni e nere sul ventre. Abitano nelle regioni deserte o aride, in tane nel sottosuolo spesso vicino rocce o strutture fatte di pietra. Piramidi, grandi statue, picchi rocciosi e strade lastricate sono le sedi preferite. Non realizzano ragnatele per imprigionare le prede. Invece fanno una tana appena sotto la superficie del terreno e quindi saltano fuori per attaccare la preda che passa nei pressi. Questo conferisce loro il vantaggio della sorpresa (1-4 su 1d6). Il morso causa 1d6 punti danno e in aggiunta la vittima deve effettuare un tiro salvezza contro il veleno o rimanere paralizzato per 1d4+4 ore.

Ragno gigante, Saltatore: di solito questo ragno sgattaiola sugli alberi e piomba sulle prede, lasciandosi un filo di ragnatela come scappatoia dietro di sé. Il veleno infligge 4d4 danni al ritmo di 1d4 per round. Se si supera un tiro salvezza contro il veleno (bonus +2) si subisce la metà del danno. Di solito nascondono il loro tesoro negli arbusti nei pressi della loro tana.

Ragno gigante, Sputante: questo ragno gigante lungo 1,5 m è giallo con macchie nere e sputa una ragnatela velenosa come attacco principale. La ragnatela ha un raggio di 3 m e riveste completamente qualunque bersaglio colpisca incollandolo al terreno ed a qualunque oggetto nel raggio di un metro. Non necessita di un tiro per colpire per spruzzare accuratamente la ragnatela. La vittima per evitarla deve effettuare una prova di Destrezza (non consentita se viene sorpresa dall'attacco). Chiunque sia imprigionato deve effettuare un tiro salvezza contro il veleno o rimanere paralizzato. Se lo supera può liberarsene in 2d4 turni. Il ragno riesce a sputare una volta ogni 10 round. In tutte le altre occasioni attacca col suo morso. Di solito segue le vittime attaccandole da dietro quando meno se lo aspettano.

Ha sei occhi color bianco perla e una sacca resistente ripiena di liquido sospesa dal suo torace, appena dietro le mandibole. Se si uccide un ragno sputante è possibile recuperarla ed usarla per "sputare" la ragnatela velenosa. Questo è possibile solo se si tiene la sacca tra il toso ed un braccio e si mira (necessario un tiro per colpire) con le mandibole con tutte e due le mani mentre si spremono opportunamente il contenitore. La sacca contiene fluido sufficiente per tre ragnatele.

	Tarantola	Tessitore	Vedova Nera
CA	5	4	6
DV	4* (L)	5*** (M)	3* (M)
MV	36 (12) m	36 (12) m	18 (6) m; 36 (12) m ragnatela
Att.	1 morso	1 morso o 1 ragnatela	1 morso
F	1d8+veleno	1d10+paralisi o paralisi	2d6+veleno
NM	1d3 (1d3)	1d3 (1d2)	1d3 (1d3)
TS	G2	G5	G2
M	8	9	8
Tes.	U	C	U
In.	0	4	0
All.	N	C	N
PE	125	550	50

Ragno gigante, Tarantola: una tarantola è un grosso e peloso ragno magico lungo 1,80 m. Il suo morso non uccide ma (se il Tiro-Salvezza contro i veleni fallisce) causa alla vittima degli spasmi dolorosi che lo costringono a una danza scalmanata. Chiunque guardi la danza deve tentare un Tiro-

Salvezza contro gli incantesimi o iniziare a danzare alla stessa maniera. Le vittime danzanti hanno una penalità di -4 sui tiri per colpire, e gli attaccanti hanno un bonus di +4 sui loro tiri per colpire.

Gli effetti del morso durano per 2d6 tumi. Tuttavia i danzatori cadranno esausti dopo 5 turni e resteranno indifesi contro ogni attacco. Quelli colpiti perché guardavano danzeranno per lo stesso periodo della prima vittima (si può curare il veleno con la magia o con l'incantesimo di "dispersione della magia").



Ragno gigante, Tessitore: i ragni giganti tessitori sono tutti neri ad eccezione degli occhi che brillano di una debole luce blu (visibile fino a 15 metri nell'oscurità. Queste creature magiche sono intelligenti e malvagie. Possono essere colpite solo da armi magiche o d'argento. Il loro morso è velenoso. Un personaggio morso deve effettuare un tiro salvezza contro il veleno o rimanere paralizzato per 2d4 turni. Il ragno utilizza questo attacco per lasciare sopravvivere la propria vittima e cibarsene in seguito. La ragnatela è resistente come quella degli altri ragni ma meno appiccicosa. Chiunque ne tocchi una ancora fresca (fatta da meno di 24 ore) deve superare un tiro salvezza contro il veleno con un bonus +2. Le vittime rimangono paralizzate fino a due round dopo che hanno smesso di toccare la ragnatela. Di solito non fanno grandi ragnatele ma possono sputare un singolo filamento contro un nemico fino a 9 metri. Ogni creatura colpita deve effettuare un tiro salvezza contro il veleno con un bonus +1 o rimanere paralizzato. I ragni utilizzano le loro ragnatele anche per intrappolare le vittime in un "velo" paralizzante prima di metterle da parte come cibo. Qualche volta mettono delle trappole fatte di ragnatela che rinnovano quotidianamente. I personaggi collocati nella dispensa rimarranno in uno stato comatoso fino a che non è rimosso il velo.

Ragno gigante, Vedova Nera: questo malvagio aracnide è lungo 2 m ed ha un segno rosso a forma di clessidra sull'addome. Solitamente resta nelle vicinanze della sua tana dotata di ragnatele. Questa ragnatela va considerata simile a quella dell'incantesimo "ragnatela magica" dei maghi, per quanto riguarda le possibilità di liberarsene una volta intrappolati. La ragnatela può anche essere bruciata.

Ogni vittima del morso di una vedova nera deve tentare un Tiro-Salvezza contro i veleni o morire entro un turno.

Rhagodessa



CA	5	TS	G2
DV	4+2 (L)	M	9
MV	45 (15) m	Tes.	U
Att.	1 zampa / 1 morso	In.	0
F	ventose / 2d8	All.	N
NM	1d4 (1d6)	PE	125

La rhagodessa è un carnivoro gigante, dall'aspetto che richiama vagamente quello di un ragno dalle dimensioni di un pony. La sua testa è enorme rispetto al corpo, le mandibole sono di colore giallo ed il torace marrone scuro. Ha 5 paia di zampe. Il paio di zampe anteriori termina con delle ventose che aiutano il mostro a tenere ferma la preda. Un "colpo" andato a segno con le zampe non infligge ferite ma indica che le ventose hanno fatto presa sulla preda. Nel successivo round di combattimento, la vittima viene trascinata verso le mandibole e morsicata (il tiro per colpire riesce automaticamente). Le rhagodesse sono esseri notturni (cacciano solo nelle tenebre), si incontrano frequentemente nelle caverne e sono in grado di scalare le pareti.

Rifrattore



	Lavoratore	Soldato	Nobile	Faraone
CA	8	4	7	8
DV	1 (S)	2 (S)	4 (S)	6 (S)
MV	54 (18) m	72 (24) m	36 (12) m	0 m
Att.	1	1	1 o incantesimo	1 incantesimo
F	1d4	2d4 o arma	1d4 o incantesimo	incantesimo
NM	3d10	3d6	2d4	1
TS	G1	G2	G3	G4
M	7	9	6	10
Tes.	U (sotto)	U (sotto)	U (sotto)	U (sotto)
In.	2	2-12	13-16	17-18
All.	N	L	N	varia
PE	10	20	225	950

È una piccola creatura di 15 cm di altezza che si presenta come una formica troppo cresciuta. I rifrattori sono divisi in tre caste principali: i guerrieri, i lavoratori, e nobili.

La casta dei lavoratori costituisce la truppa della società rifrattore. Queste creature eseguono il lavoro giorno dopo giorno per la manutenzione della colonia. Utilizzando la saliva adesiva, formano il cemento e mattoni che usano per costruire complessi, intricati edifici e città. Essi lavorano anche ai dispositivi di fusione utilizzati per creare il vetro che costituisce la maggior parte delle costruzioni dei rifrattori. Ci sono operai specializzati, il cui unico compito è quello di spostare terra, sollevare oggetti pesanti, ed eseguire altri compiti di ingegneria civile. I rifrattori lavoratori in genere non combattono, ma morderanno se minacciati.

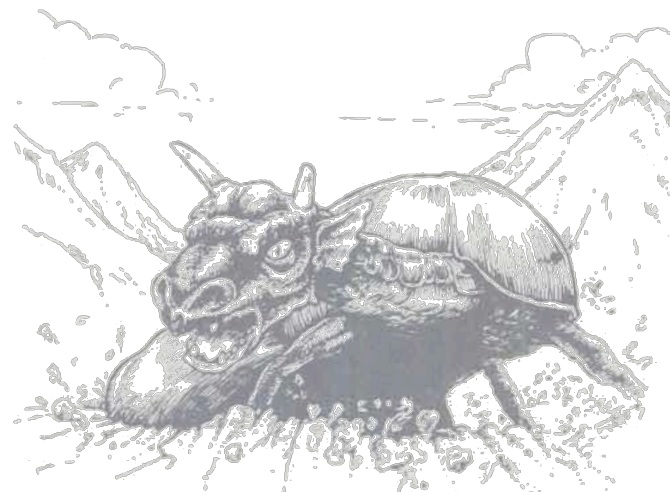
I guerrieri sono strettamente correlati agli operai, ma agli inizi del loro sviluppo sono stati individuati al fine di ricevere una formazione nella difesa della colonia. I soldati sono difensori tenaci e molto coraggiosi: non hanno paura di esseri più grandi di loro. I rifrattori soldato hanno un morso velenoso (1d4, dimezzato con un tiro salvezza contro il veleno), ma di solito attaccano con spade (1d6) o lance (1d6+2). In battaglia montano su "destrieri", ossia dei rifrattori soldati specializzati di dimensioni maggiori con mandibole dai denti affilati (1d8+2). Usano un'arma speciale d'assedio formata da una lente rifrangente che causa 3d8

danni da fuoco entro 15 m (oltre i raggi luminosi divergono troppo). Possono colpire una volta per round.

Sopra a tutti sta la classe nobiliare. Questi insetti sono riconoscibili dai loro larghi gusci toracici. Inoltre, i carapaci sono incisi e marcati secondo modelli sorprendentemente simili alla gioielleria dei nobili nithiani. I rifrattori nobili controllano la gestione quotidiana della colonia. Nobili specializzati incantano milioni di piccoli cristalli che compongono le lenti solare giganti che illuminano le loro città così come lenti più piccole che il compongono le macchine d'assedio in miniatura. Inoltre, altri nobili apparentemente conoscono incantesimi come creare acqua.

A capo di tutti vi è il faraone della colonia che deve essere una femmina (anche la stragrande maggioranza dei nobili sono femmine). Come la regina di una colonia di formiche, è la "madre" della colonia. Tutta la sua vita la passa a partorire, ma segue anche gli affari del suo popolo. Il Faraone è anche la più potente maga nella colonia, capace di lanciare incantesimi fino al 5° livello. A differenza delle formiche, però, i faraoni e le colonie sono in grado di formare alleanze e lavorare insieme.

Scarabeo dei Terremoti



CA	-6	TS	G36
DV	** (L)	M	9
MV	54 (18) m; 27 (9) m scavo	Tes.	A
Att.	4 zampe / 1 morso	In.	2
F	4d10 x4 / 6d6	All.	N
NM	1 (1)	PE	18750

Questa creatura lunga 30 metri è uno scarabeo rossastro con dieci zampe pelose simili a quelle di un ragno e con una testa e collo di un drago nero. Il mostro passa il suo tempo nelle sua tana, in luoghi oscuri, remoti, nel sottosuolo, ma talvolta torna in superficie in cerca di prede. Attacca calciando con quattro delle sue zampe (4d10 ciascuna) e col suo potente morso (6d6 danni).

Gli scarabei dei terremoti prende il nome dal grande scuotimento dovuto ai suoi movimenti. Quando la creatura si avvicina alla superficie le scosse determinano degli effetti simili a quelli di un incantesimo di terremoto lanciato da un chierico di 25 livello.

Quando il mostro è ridotto alla metà dei suoi punti ferita, la testa di drago soffia (fino ad una volta a settimana) un soffio conico di acido di circa 18 metri (largo fino a 9 metri, simile a quello di un drago nero). Lo scarabeo rigenera tre punti ferita per giorno.

Dal momento che il mostro passa molto del suo tempo nella sua tana sotterranea, talvolta divorano depositi di metalli preziosi o gemme grezze e persino parti di un dungeon. Così notevoli quantità di tesori non digeriti possono trovarsi nello stomaco della creatura.

Scarabeo gigante



	del Fuoco	Urticante	Tigre
CA	4	4	3
DV	1+2 (S)	2* (M)	3+1 (M)
MV	36 (12) m	36 (12) m	45 (15) m
Att.	1 morso	1 morso+speciale	1 morso
F	2d4	1d6+speciale	2d6
NM	1d8 (2d6)	1d8 (2d6)	1d6 (2d4)
TS	G1	G1	G2
M	7	8	9
Tes.	nessuno	nessuno	U
In.	0	0	0
All.	N	N	N
PE	15	25	50

Scarabeo gigante di fuoco: gli scarabei di fuoco sono creature lunghe circa 50 cm che si trovano spesso sotto terra. Essi sono notturni, e sotto terra possono essere attivi in ogni momento. Uno scarabeo di fuoco ha due ghiandole luminose sopra gli occhi ed una vicino al fondo dell'addome. Queste ghiandole illuminano un raggio di 3 m e continueranno a risplendere per 1d6 giorni dopo essere state rimosse.

Scarabeo gigante urticante: sono scarabei giganti lunghi circa 60 cm che si aggirano sotto terra. Quando è attaccato, uno scarabeo urticante spruzza un fluido oleoso su uno dei suoi attaccanti (è necessario un tiro per colpire; il raggio è di 2 m). Se l'olio colpisce, crea delle dolorose vesciche, che causano una penalità di -2 sui tiri per colpire della vittima fino quando non è curata da un incantesimo "Cura rerite leggere" o finché non sono trascorse 24 ore. Se l'incantesimo è usato per curare le vesciche, esso non curerà anche le ferite subite. Gli scarabei urticanti possono attaccare anche con il morso delle loro mandibole.

Scarabeo gigante tigrato: Gli scarabei tigrati sono scarabei giganti lunghi 90 cm dal carapace (la corazza che ne ricopre il corpo) a strisce, come la pelle di una tigre. Sono carnivori e soitamente si cibano di tafani predatori. Sono capaci di attaccare e divorare gli avventurieri, spappolandoli con le loro potenti mandibole.

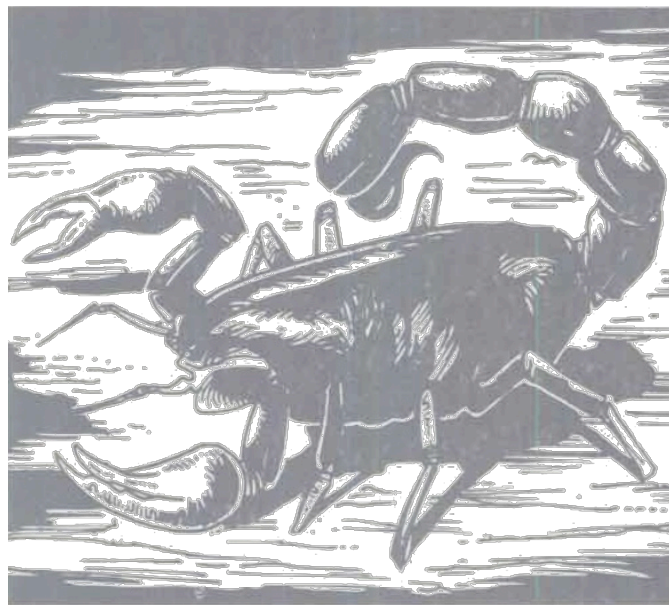
Sciame di insetti



CA	7	TS	UN
DV	2*, 3* o 4* (S)	M	11
MV	9 (3) m; 18 (6) m volo	Tes.	nessuno
Att.	1 area	In.	0
F	sotto	All.	N
NM	1 (1d3) sciame	PE	25, 50 o 125

Uno sciame può essere attratto dalla luce o da strani odori oppure può agire per difendere il proprio rifugio. Lo sciame può riempire una zona di volume pari a 3x3x9 m. Gli insetti sono di dimensioni normali e possono essere sia del tipo "strisciante" (formiche, millepiedi o ragni) che "volanti" (api, vespe) o di entrambi i tipi (scarafaggi o cavallette). Lo sciame di insetti non deve effettuare alcun tiro per colpire perché infesta automaticamente un'intera zona. Tutte le vittime che indossano armature e si trovano dentro tale zona (ed i mostri con CA minore o uguale a 5), subiscono automaticamente 2 punti ferita. Le vittime senza armatura (ed i mostri con CA maggiore o uguale a 6) subiscono 4 punti ferita per round. Ogni vittima che corre fuori della zona colpita o che "scaccia" gli insetti, subisce un solo punto ferita per round. Se lo sciame viene danneggiato, continua ad inseguire il suo assalitore senza demoralizzarsi (morale 11). La vittima può sempre scappare sparendo dalla vista (dietro un angolo, diventando invisibile ecc.) oppure gettandosi sott' acqua (ciò fa morire tutti gli insetti nel giro di un round, durante il quale però essi infliggono i danni normali). Qualunque vittima può scacciare gli insetti adoperando un'arma o una torcia. I tentativi di "scacciare" gli insetti con le braccia e le mani non hanno alcun effetto.

Scorpione



	Gigante	Normale
CA	2	8
DV	4* (L)	1/8 (S)
MV	45 (15) m volo	1,5 (0,5) m
Att.	2 artigli / 1 aculeo	1 pungiglione
F	1d10/1d10/1d4+veleno	veleno (sotto)
NM	1d6 (1d6)	1d6 (1d6)
TS	G2	UN
M	11	10
Tes.	V	nessuno
In.	0	0
All.	N	N
PE	125	6

Scorpione gigante Lo scorpione gigante è grosso quanto un pony e vive nei deserti, nelle caverne e nelle rovine. Di solito attacca a vista qualsiasi essere. La sua tattica preferita nel combattimento consiste nell'agguantare la preda con gli artigli e poi pungerla con la coda. Se l'attacco di entrambi gli artigli va a segno il tiro per colpire con il pungiglione ottiene un bonus di +2. Chiunque venga colpito dal pungiglione deve effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno, altrimenti muore.

Scorpione normale Nonostante siano in agguato nel sottosuolo, gli scorpioni abitano in posti asciutti, caldi con la preferenza di quelli ove possono nascondersi facilmente (per esempio sotto le pietre, nelle fessure

della roccia, tra la boscaglia). Attaccano solo se disturbati, anche se possono esserlo con facilità inavvertitamente, per esempio superando una soglia, cercando tra macerie e sporcizia o persino cercando un passaggio segreto. Gli scorpioni sono talvolta messi dentro cassette, scatole, giare e così via come trappole per chi cerca di violarne il contenuto. Se uno scorpione ottiene la sorpresa ha un bonus +2 al Tiro per Colpire con il primo attacco con il suo pungiglione velenoso. Diversi tipi di scorpioni hanno una potenza differente del veleno. Il meno pericoloso infligge due punti danno, mentre il più mortale 2d6 danni. Questi danni sono dimezzati con un Tiro Salvezza contro il Veleno effettuato con successo.

Tafano



	Gigante	Predatore
CA	6	6
DV	1/4* (S)	2 (S)
MV	36 (12) m volo	27 (9) m; 54 (18) m volo
Att.	1 (ogni 10)	1 morso
F	1d2 + confusione	1d8
NM	1d3x10	1d6 (2d6)
TS	UN	G1
M	10	8
Tes.	nessuno	U
In.	1	0
All.	N	N
PE	6	20

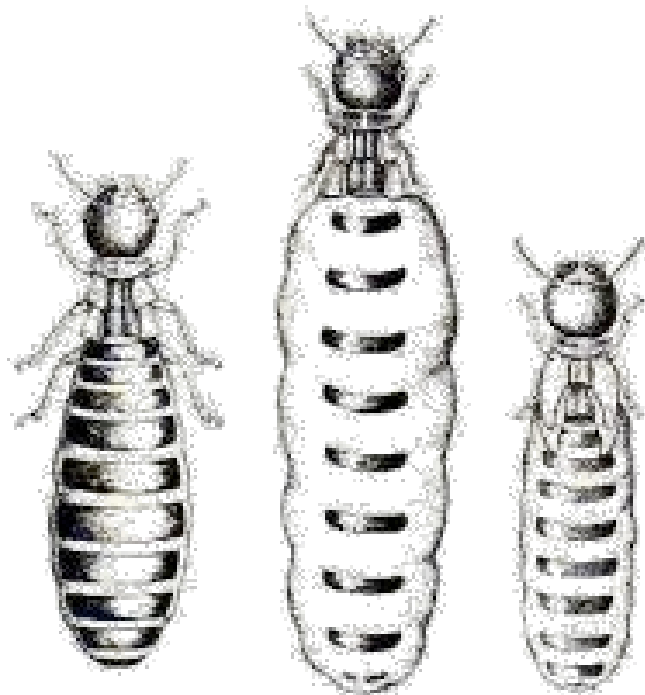
Tafano gigante: queste enormi mosche pesano quasi mezzo etto ciascuna. Attaccano uomini, bestiame, cavalli, pecore e praticamente qualunque cosa si muova. Di solito svolazzano in giro in grande sciami causando effetti simili all'incantesimo di confusione (devono essere presenti, però, almeno 10 esemplari). Le vittime confuse soffrono di una penalità di -2 ai tiri per colpire e tiri salvezza e non possono lanciare incantesimi. Tali effetti possono essere evitati con un tiro salvezza contro gli incantesimi. Se per qualunque motivo il numero dei tafani giganti scende sotto 9 o meno non possono confondere o attaccare. Non hanno una tana.

Tafano predatore: Un tafano predatore è una mosca gigante lunga 1 m con strisce nere e gialle. A prima vista i tafani predatori sembrano delle api giganti. Sono camivori e possono attaccare gli avventurieri. Tuttavia preferiscono cibarsi di api giganti e sono immuni al loro veleno. I tafani predatori sono pazienti cacciatori.

Spesso si nascondono nell'ombra e aspettano il momento buono per attaccare di sorpresa la preda (1-4 su 1d6). Un tafano predatore può saltare fino a 9 m e attaccare con il suo morso.

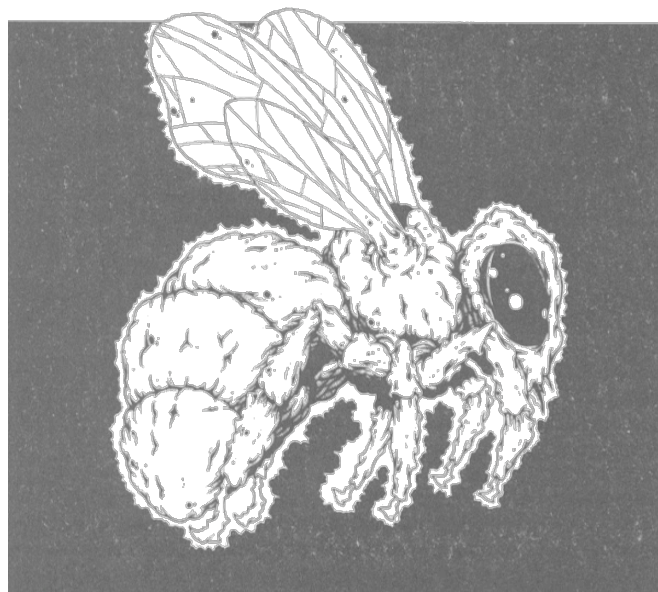
Termite

	Palude	Acqua dolce	Mare
CA	4	6	5
DV	1+1 (S)	2+1 (S)	4 (M)
MV	27 (9) m	36 (12) m	54 (18) m
Att.	sotto	sotto	sotto
F	1d3	1d4	1d6
NM	0 (1d4)	0 (1d3)	0 (1d6+1)
TS	G1	G2	G3
M	10	8	11
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	0	0	0
All.	N	N	N
PE	15	25	75



Le termiti d'acqua sono lunghe da 30 a 150 cm. Le più grosse vivono nelle acque degli oceani. Tutte hanno la forma di normali termiti ad eccezione di una sorta di "sacco" nel loro addome che è in grado di assorbire ed espellere acqua. Quando il sacco è completamente pieno, la creatura sembra un grosso pallone con una piccola testa di insetto. A meno che non venga a trovarsi in una situazione priva di una facile via d'uscita la creatura non morde. Invece adopera come sua difesa il suo getto d'inchiostro. Se il getto viene emesso fuori dall'acqua la termite deve effettuare un normale tiro per colpire il suo bersaglio e le vittime colpite dal getto devono effettuare con successo un tiro salvezza.

Tonchio del Vapore



CA	6	TS	UN
DV	1/2 (S)	M	11
MV	9 (3) m; 54 (18) m volo	Tes.	nessuno
Att.	1 area per sciame	In.	0
F	4 danni/round	All.	N
NM	4d6 o 1d6 sciame (4d6 o 1d2)	PE	5

I tonchi del vapore sono piccoli insetti volanti che prosperano in aree di intenso calore e pressione nelle aree sotterranee con attività geotermale. Hanno sviluppato un modo di trasformare il calore di piccole quantità di lava direttamente in energia utilizzabile (similmente alle piante che traggono energia dal sole), e molte generazioni di tonchi del vapore morirebbero senza stare nelle profonde caverne che sono il loro ambiente preferito. Questi insetti splendono sottoterra o nell'ombra dato l'intenso calore del proprio corpo.

Occasionalmente, per l'attività vulcanica o attività sismica, uno sciame di tonchi di vapore possono essere portati all'esterno assieme i fiumi di lava. Non possono vivere a lungo in una atmosfera più fredda ma possono essere nemici pericolosi per ogni creatura vicina prima che muoiano in 1d4 ore.

Una vittima finita all'interno di uno sciame soffre 4 punti di danno al round per il calore. Il danno è ridotto se la vittima allontana gli insetti (come per gli Sciami di insetti).

Fuoco e fumo non danneggiano questi insetti, ma l'acqua li danneggia se è gettata addosso lo sciame (si tiri per colpire CA 7). I personaggi possono tirar su acqua da pozze o fiumi con le mani o possono riempire un contenitore per versarlo sopra gli insetti.

Per ogni getto sullo sciame si riduce di un punto il danno determinato dagli insetti (fino ad un minimo di 1). Quindi se due getti d'acqua colpiscono lo sciame e le vittime che lo allontanano il danno ammonta ad un punto di danno di round. Si noti che uno sciame può attaccare solo una vittima per volta.

UOMO SCORPIONE

CA	1	TS	G8
DV	8** (L)	M	10
MV	72 (24) m	Tes.	J, K, M x2 (V)
Att.	1 arma / 1 pungiglione	In.	8
F	3d6 / 1d10+veleno	All.	C
NM	1d8 (2d10)	PE	1750

PE per individui con incantesimi:

DV	PE	DV	PE
8***	2300	11****	4300
9***	3000	12*****	5265
10****	3700	13*****	6500

Come dice il nome stesso si tratta di un malvagio incrocio tra un uomo ed un aracnide. La parte superiore del corpo è umanoide, ma quella inferiore è di scorpione gigante



(compresa la coda col pungiglione). Vive praticamente dappertutto, ma predilige i deserti, le montagne ed i sotterranei.

Questo insetto guerriero è armato di una enorme arma lunga (3d6 punti ferita), ma può usare anche l'arco lungo o qualsiasi altra arma disponibile. Può inoltre attaccare col pungiglione velenoso della coda. Chi viene colpito subisce 1d10 punti ferita e deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro veleno, altrimenti muore. Inoltre anche se il Tiro-Salvezza è favorevole, resta paralizzato per 1d8-1 round. Solo coloro che sono immuni al veleno ed alla paralisi possono evitare le suddette conseguenze.

Alcuni di questi insettoidi (1 su 20) sono chierici dall'8° al 13° livello (con i corrispondenti aumenti di dadi-vita) questi ultimi però, abbandonano raramente le loro tane.

VEGETALI

Albero assassino



CA	5	TS	G3
DV	6 (L)	M	12
MV	0 m	Tes.	nessuno
Att.	4 rami / 1 morso	In.	1
F	0 / 3d6	All.	N
NM	0 (2d6)	PE	275

Gli alberi assassini appaiono come dei grandi alberi che assomigliano ad una qualunque specie cosicchè è molto difficile distinguerli dalla normale vegetazione attorno. Non possono muoversi dal momento che le loro radici sono ancorate a terra come quelle degli alberi normali. Gli alberi assassini sono in parte animali ed in parte vegetali: hanno bisogno della luce del sole e del ricco nutrimento della carne per sopravvivere. Dato il loro bisogno di cacciare, questi mostri si trovano spesso presso i lati dei sentieri delle foreste o laddove passano spesso gli animali.

Alcuni rami degli alberi assassini sono in verità dei tentacoli che possono arrivare sino a 6 metri per afferrare le vittime e trascinarle verso le sue fauci (che sono mascherate in modo tale da sembrare un largo tronco). Ogni ramo ha un DV ed un attacco andato a segno contro di esso che infligga 5 o più punti danno lo recide completamente. Un attacco può tagliarne solo uno a prescindere dai danni inflitti. Se la vittima non si libera verrà portata verso le fauci il round successivo che è stata catturata dal ramo e quindi subirà automaticamente 3d6 punti danno ogni round a causa dei morsi. La masticazione energica e la corrosiva linfa digestiva non lascia nulla delle vittime e così gli alberi assassini non hanno mai tesori casuali presso di loro.

Algaserpente gigante



CA	6	TS	G9
DV	9 per gambo (L)	M	12
MV	0 m	Tes.	D
Att.	1 morso per gambo	In.	0
F	2d6	All.	N
NM	0 (1)	PE	900 per gambo

L'algaserpente gigante è una pianta carnivora che si trova nelle paludi ed in aree con acqua stagnante. La maggior parte della pianta è sott'acqua, con le radici sul fondo, ma ha 1d6 gambi che arrivano in superficie. Questi sottili steli coperti di squame culminano in un sacco digestivo che sembra una bocca con denti. Da lontano sembrano degli enormi serpenti.

Normalmente le algaserpente giacciono in attesa sotto il pelo dell'acqua. Da qui individuano le vibrazioni delle creature che passano e quindi le attaccano aggressivamente. I gambi possono attaccare chiunque in un raggio di 6 m dalla pianta. Quando un gambo perde tutti i suoi punti ferita è tagliato. Quando tutti sono recisi la pianta non può più attaccare ma non per questo muore. L'unico modo di ucciderla è estirpare le radici subacquee. I gambi recisi ricrescono in 6 mesi.

Arbusto arciere

CA	7	TS	G1
DV	2 (S)	M	12
MV	1 (0,3) m	Tes.	V
Att.	1 nugolo di spine	In.	0
F	1d4	All.	C
NM	0 (1d20)	PE	20

Gli Arbusti Arcieri hanno foglie verdi dall'aspetto malsano, tronchi alti quanto un nano e rami marroni irti di spine. I tronchi sembrano quasi dei mucchi di foglie morte alti circa un metro; nascosta dietro le foglie c'è una grossa bocca. All'interno della bocca ci sono ulteriori file di spine che il mostro usa come denti per divorare le vittime uccise.

Gli arbusti arcieri attaccano con nugoli di spine che infliggono 1d4 punti di danno. Possono lanciare tali nugoli



fino alla distanza di 6 metri, ma solo tre volte al giorno.

Arbusto di Zzonga



CA	9	TS	G4
DV	1 (S)	M	na
MV	0 m	Tes.	nessuno
Att.	1	In.	2
F	speciale	All.	N
NM	0 (1d10)	PE	0 (non combatte!)

L'arbusto di zzonga è una pianta che cresce fino ad arrivare ad un diametro di 1,2 metri. Ha delle corte ed appuntite foglie verdi e grandi frutti che sembrano delle fragole di un pallido color rosa. I frutti emanano un forte dolciastro odore caratteristico.

È impossibile non avvertirne l'odore. Non la si può introdurre nel cibo di qualcuno senza che questi non se ne accorga. I frutti possono essere mangiati appena colti o possono essere trasformati in una sostanza gelatinosa o fermentati e distillati in liquori. In qualunque forma sono deliziosi.

Hanno però anche notevoli effetti negativi. Una dose del frutto di zzonga (che corrisponde ad un frutto o all'equivalente in gelatina o marmellata, ad un bicchierino di liquore) drogherà chi l'assume se non supera un tiro salvezza contro il veleno con una penalità pari a -6. L'effetto dura 1d4 giorni.

Durante tale periodo il soggetto è felice e sereno, ma assolutamente privo di ambizione. Non ha interesse di migliorare la sua posizione sociale, guadagnarsi da vivere o proteggere la patria. Potrebbe muoversi per aiutare gli amici o familiari solo se supera una prova di Saggezza.

Sotto gli effetti della zzonga un utente di magia lancia incantesimi con difficoltà (necessaria una prova di Intelligenza con malus -6 per i maghi o di Saggezza con malus -4 per i chierici).

Una seconda dose nella stessa giornata prolunga automaticamente l'effetto della zzonga per tutti 4 giorni (invece che per 1d4). Ogni ulteriore dose giornaliera non ha effetto ma chi ne dipende non riesce a fare a meno.

Una dose nei giorni seguenti estende la durata degli effetti di un giorno. Ulteriori quantità non hanno altro effetto che compiacere ulteriormente chi le assume.

Nell'Impero Alphatiano vi sono molti dipendenti dalla zzonga. Sprecano i loro soldi per acquistarla e sotto gli effetti tossici non lavorano. Persino potenti maghi non riescono a difendersi con la loro magia quando la consumano.

Fortunatamente nel resto del mondo la pianta può crescere solo in determinate condizioni ambientali (spesso serre sotterranee con cupole fosforescenti) tipiche delle terre alphatiane; non essendo nativa della Prima Dimensione non riesce a sopravvivere se non coltivata adeguatamente.

Erba assassina



CA	9	TS	UN
DV	1 per 1,5 mq (M)	M	12
MV	0 m	Tes.	nessuno
Att.	1	In.	0
F	speciale	All.	N
NM	non applicabile	PE	10

Le erbe assassine hanno l'aspetto di erba normale (alta da 1 a 2 metri), ma sono animate e cercano di afferrare e trattenere chiunque le calpesti o le attraversi. Gli esseri con 12 punti o meno di forza hanno il 5% di probabilità per

round di liberarsi dalla morsa, per ogni punto oltre il 12, le probabilità aumentano del 5% (ad esempio, le probabilità per round di un essere di forza 16 sono pari al 25%).

Erba strangolante



CA	1	TS	G6
DV	12* (L)	M	12
MV	0 m	Tes.	J-N, L + 2 oggetti magici
Att.	speciale	In.	0
F	speciale	All.	N
NM	0 (2d4)	PE	2125

L'erba strangolante sembra della comune erbaccia ma se una creatura arriva entro 3 metri da questa pianta carnivora sarà raggiunta e trascinata via verso di essa. Gli attacchi di questa pianta sono condotti in un modo speciale. Il giocatore ed il DM tirano 4d6+4 (il primo può aggiungere i modificatori della Forza). Se la vittima ha un punteggio doppio rispetto quello della pianta (ossia del DM) riesce a fuggire. Se il risultato della vittima è inferiore del doppio di quello dell'erba ma pur sempre superiore non subisce alcun danno ma rimane invischiata. Altrimenti la differenza tra il tiro del DM e del giocatore è il danno, in punti ferita, subito dalla vittima. Inoltre i danni inflitti sono sottratti agli ulteriori tiri del giocatore ma il danno massimo che l'erba strangolante può infliggere è 4d6+4. Gli altri non catturati dall'erba non riescono a spinger via la preda ma possono attaccare l'erba. In tal caso ciascun colpo potrebbe (1 su 1d4) colpire anche la vittima che dovrebbe dividere il danno totale con la pianta.

L'erba strangolante consuma le vittime digerendola tramite le sue foglie. Il tesoro può essere trovato nel sottostante fondo, di solito assieme i resti delle ultime prede.

Fiore di Loto Ambrato

CA	9	TS	UN
DV	1/2 (S)	M	12
MV	0 m	Tes.	nessuno
Att.	1 spruzzo	In.	0
F	speciale	All.	N
NM	0 (3d6)	PE	6

I fiori di loto ambrati (o amberiani secondo alcuni botanici) appaiono come gigli d'acqua dorati della



dimensione di girasoli e sono ingannevolmente riposanti alla vista. Quando un essere si avvicina entro sei metri, il fiore si apre e spruzza una nube di 12 m x 12 m di polline. Qualsiasi individuo entro l'area interessata deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro gli Incantesimi o cadere addormentato per 4d4 turni. I fiori possono spruzzare una nuova esplosione di polline ogni 3d4 round. I fiori di loto amberiani si trovano spesso ad attaccare in azione concertata con altre piante mortali come rose vampiro ed alberi assassini con cui hanno una relazione di simbiosi. Dopo avere stordito la vittima le altre piante la uccidono ed entrambe si giovano della fertilizzazione dovuta ai resti indecomposizione. Alcuni uomini ed altre creature intelligenti possono coltivare queste piante per proteggere le loro dimore o luoghi che non vogliono rendere accessibili.

FIORE-SIRENA



CA	9	TS	G4
DV	5 (L)	M	7
MV	0 m	Tes.	nessuno
Att.	0	In.	2
F	speciale	All.	N
NM	1d2 (1d6)	PE	650

Il fiore-sirena è un grande fungo carnivoro il cui aspetto somiglia a quello di una pianta normale. Cattura la preda attirandola verso il suo centro con luci e profumi. Questi ultimi sono simili a quelli attorno la pianta, in particolare alla fragranza dei fiori o della carne marcita. Le luci sono di pallida intensità, non più brillanti di quella di una candela.

Una volta che la vittima raggiunge il centro della pianta, una rete di rami si chiude intrappolandola e schiacciandola lentamente. Questi rami stritolano con grande forza causando automaticamente 1d4 danni per round fino a che i rami non sono recisi.

Inoltre i rami secernono un enzima che dissolve la carne e che agisce in tempi lunghi infliggendo 1d10 danni ogni turno. Le creature intrappolate possono combattere con un malus -4 al Tiro per Colpire.

Quando un fiore-sirena arriva a 0 punti ferita non muore ma semplicemente rimane privo dei suoi rami stritolanti. L'unico modo per eliminarlo definitivamente è estirpare le radici. Altrimenti la pianta ricrescerà ritornando come prima in una settimana o due.

Frusterba



CA	liane: 5, base: 3	TS	G4
DV	liane: 3+1*, base: 2 (M)	M	8
MV	1 (0,3) m	Tes.	U
Att.	2 liane	In.	1
F	1d8/1d8 + sotto	All.	N
NM	1d3 (1d3)	PE	170

Questa strana pianta ha due sottili liane, simili a fruste, che crescono da un corpo basale di forma approssimativamente sferica e simile ad una zucca. Le liane sono verdoline con striature giallognole che corrono fino al centro. La base è di un marrone indescrivibile con venature fievolemente scure color crema. Negli individui sviluppati le liane misurano 4,5 metri e la base ha un metro di diametro con molti corte, dure radici ger moglianti da sotto. Una frusterba può controllarle, sradicandole da terra per spostarsi, sebbene molto lentamente. La pianta attacca ogni cosa che capitì a tiro delle liane, che colpiscono come un mostro con 3 DV, l'una indipendente dall'altra. Una volta colpita, la vittima subisce 1d8 danni dalla linfa altamente acida secreta dalle liane e deve effettuare un Tiro Salvezza contro Paralisi o rimanere intrappolata (non può attaccare, lanciare incantesimi o muoversi finché non effettua il TS). Le vittime intrappolate

continuano a subire 1d8 danni per round fino a che non viene distrutta la liana o si liberano. Possono, comunque, fare un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte ogni round per liberarsi. Se le liane sono distrutte la base non viene danneggiata e le liane ricrescono in 1d4+1 giorni. Se la base è distrutta anche la frusterba muore; le liane si muovono in modo frenetico per un intero round prima di avvizzire. In questo frangente ogni liana può sferrare tre attacchi, infliggendo per ogni colpo andata a segno 1d6 punti di danno (senza però intrappolare o secernere acido).

Gakarak



CA	0	TS	G16
DV	16**** (L)	M	10
MV	54 (18) m	Tes.	L, N+O
Att.	4 dardi o 1 clava + speciale	In.	13
F	1d8 (x4) o 4d6 + speciale	All.	N
NM	0 (1d3)	PE	6250

Un gakarak è una grande creatura bipede di 5,4 m che possono essere facilmente scambiati per un uom albero nonostante sia di colore più scuro e ricoperto da antichi e di colore scuro licheni e muschio.

Sono tra le più antiche creature viventi del Primo Piano. Abitano nel cuore delle foreste più antiche dove covano il loro odio millenario nei confronti di umani, semi-umani e tutti quelli che considerano odiosi abbattitori di alberi. Si indignano per le incursioni nelle loro foreste e faranno di tutto per evitare a chiunque di entrare. I tanto folli da penetrare in una foresta di un gakarak raramente ritornano.

L'odio lungamente alimentato da un gakarak pervade l'intera foresta con una atmosfera di disastro imminente. Chiunque (tranne i druidi) che penetrano in una foresta di un gakarak si sentiranno a disagio, come se osservati in ogni loro mossa da creature intelligenti ed ostili. Possono parlare ed esercitare un limitato controllo sulle piante in un'area di 330 m di raggio, facendole crescere di più o muoverle. Usano tale abilità per far trappole per animali perché siano impigliati e aggrovigliati dalla vegetazione, rendendo difficile il passarvi attraverso.

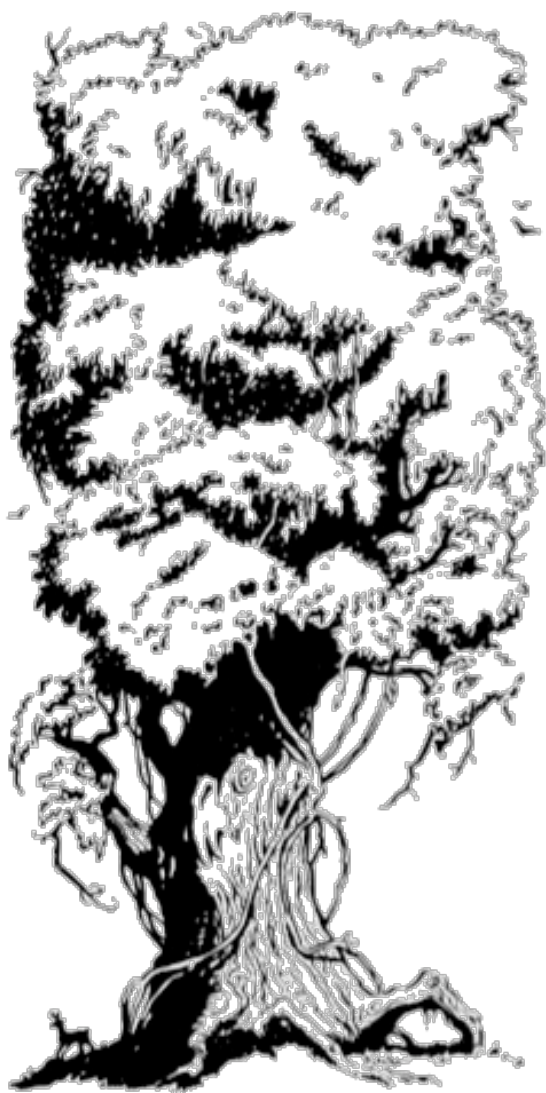
In un'area più piccola (27 m) possono animare fino a 6 tra alberi e arbusti per attaccare gli intrusi, esattamente come fanno gli uomini albero. Gli alberi e arbusti animati hanno, rispettivamente le seguenti caratteristiche: CA 2, DV 5-12,

MV 18 (6) m, ATT 2 rami, F 2d12/2d12, TS G3-6, ML 12, PE a seconda i DV; CA 5, DV 2-8, MV 18 (6) m, ATT 1 ramo, F 1d8, TS G2-3, ML 12, PE a seconda i DV.

All'interno della sua foresta un gakararak può teletrasportarsi senza errori attraverso la vegetazione a piacimento e non subirà danni da piante o animali. Non sono danneggiati da armi di legno e sono immuni agli attacchi basati sull'elettricità. le armi da botta infliggono solo un punto danno più eventuali bonus magici o per la forza. Mentre rimangono a contatto con le piante rigenerano 3 punti ferita per round. Ogni round possono tirare quattro "frece" di legno dalle loro mani (15/30/45) che infliggono 1d8 danni ciascuna.

Possono anche attaccare con la sua clava magica causando 4d6 danni. Le creature colpite dalla clava devono effettuare un tiro salvezza contro gli incantesimi o essere avvolte dalla vegetazione contorta per 6 turni. Le creature intrappolate non possono muoversi o attaccare a meno che non siano liberati da qualcun altro.

Karwana Mulumba



CA	tronco:2, ramo/radice:5, liana:7	NM	1 ogni 60 m
DV	tronco:25, ramo/radice:10 pf cad, liana:5 pf cad. (L)	TS	G25
MV	0 m	M	12
Att.	1 tronco / ramo/radice / liana per nemico (max 15)+crescita vegetale	Tes.	U
F	1d8+5 / 1d6+5 / 1d4+3 + sotto	In.	6
		All.	N
		PE	9500

I Karwana Mulumba o Alberi Guardiano, sono enormi antichi alberi magicamente incantati per sorvegliare il territorio dei Karimari. Crescono in un cerchio approssimativo intorno allo Shani Kijiji (il "borgo meraviglioso" dei Karimari), circondando un'area di quasi 160 km di diametro. Ogni albero si erge per 60 m in altezza e ha un diametro del tronco di 15 m ed una chioma di 30 m di raggio. Ogni albero è distante circa 60 dai suoi vicini. Le chiome degli 8000 alberi custode formano un anello ininterrotto di 480 km di circonferenza.

Anche se gli alberi guardiano non possono muoversi dalle loro posizioni, possono animare i loro rami, viti, e radici per attaccare o irretire, con una equivalente maestria di livello Maestro. Fino a tre attacchi possono essere diretti contro un singolo bersaglio (uno ciascuno dai rami, piante e radici). Un albero guardiano può fare ben quindici attacchi in un singolo round, purché abbia almeno cinque avversari.

Gli alberi guardiano usano i loro rami come bastoni (ognuno infligge 1d8+5 danni). Inoltre, ogni albero può deviare fino a tre attacchi per turno, con un successo nei tiri salvezza contro il contro raggio della morte.

Alberi guradiano possono usare le loro radici, come clave (1d6+5 danni) con la speciale capacità di ritardare piuttosto che schivare, come una clava normale utilizzata al livello di padronanza Maestro. Una vittima colpita da una radice deve effettuare un tiro salvezza contro la paralisi o perdere l'iniziativa il round successivo.

Le liane degli alberi agiscono come fruste. I danni sono pari a 1d4+3, e per un colpo andato a segno la vittima si impiglia. Una vittima impigliata non può attaccare, lanciare incantesimi, o spostarsi fino a che non supera un tiro salvezza contro il raggio della morte con una penalità di -3 (un tiro salvezza è permesso ogni round). Un albero guardiano può strangolare la vittima con qualsiasi liana che colpisca con un tiro 18-20 su 1d20. La vittima deve superare un tiro di salvezza contro il raggio della morte o diventare paralizzata e morire in 1d6+2round. Se la vittima viene salvata o liberata, sopravvive allo strangolamento ma rimane paralizzata per 2d6 round.

Gli alberi guardiano hanno anche la capacità di influenzare le piante normali intorno a loro. Gli effetti sono identici all'incantesimo crescita delle piante.

Un tronco di un albero guardiano ha una CA di 2 e 25 dadi vita. Quando danneggiato, trasuda una linfa appiccicosa che si indurisce gradualmente, ripristinando un punto ferita ogni ora. Ogni ramo o radice ha CA 5; 10 punti di danno tagliano il ramo o la radice dall'albero. Rami e radici che non sono completamente recisi guariscono al ritmo di punto ferita per ora. Le liane hanno una CA 7, e possono essere recise con solo 5 punti ferita di danno. Non hanno linfa per ridare loro punti ferita. Invece, le parti danneggiate di una liana e la fanno appassire dopo circa un giorno. La liana cresce poi ad un tasso di 30 cm per giorno finché non è riportata alla sua primitiva lunghezza. Danni ai rami, radici, e le liane non contano contro i 25 dadi vita dello stesso tronco. Alberi guardiani possono essere uccisi da enormi danni al loro tronco, o per la rottura dei rami, radici, e liane (in questo caso l'albero muore entro un mese se non ripristinati per magia). Tagliare cinque rami adiacenti, cinque radici, o cinque liane cancella un 3x3 m creando un'area in cui l'albero guardiano non può raggiungere per attaccare.

Alberi custode capiscono e obbediscono agli ordini impartiti da qualsiasi Karimari e sanno che gli ordini dati

dalla regina Karimari sostituiscono tutti gli altri. Sono educati (ma saldi nei loro doveri) quando gli si parla con l'incantesimo per parlare con le piante. Gli alberi custode ottengono un tiro salvezza contro gli incantesimi per resistere a qualsiasi incantesimo di charme piante, o per opporsi al passaggio di un druido con un incantesimo porta vegetale.

Muschio vampiro



CA	9	TS	M1
DV	1/2 (S)	M	9
MV	0 m	Tes.	nessuno
Att.	1	In.	0
F	1 per round	All.	N
NM	1d6 (1d6)	PE	7

Il muschio vampiro pende dai tronchi e rami in ambienti palustri o tropicali. Di solito è di color verde pallido e lungo da 30 a 120 cm. Cresce in una massa reticolare ma non è altrettanto sottile come quello normale che cresce sulla roccia.

Vivono grazie alle energie di altre creature, anche se preferiscono i mammiferi.

Non ha bisogno di un contatto diretto con le creature a cui sottraggono energia, anche se le vittime devono essere a non più di 3 m. Un muschio vampiro approfitta dell'energia vitale degli alberi vicini solo se muore di fame.

Quando prova a nutrirsi di una creatura questa proverà una sensazione pungente dietro la nuca e deve effettuare una prova di Costituzione. Se viene superata il muschio continua magicamente ad "attaccarsi" fino a che la vittima non si sposta dall'area di effetto. Se non viene superata la prova di Costituzione il muschio "aderisce" e sugge un punto ferita per round fino a che la vittima muore o lascia l'area. Quando consuma una quantità di punti ferita pari al quadruplo di quelli che ha lasciato andare la vittima.

Quando la vittima è ridotta alla metà del massimo valore dei punti ferita deve effettuare una seconda prova di Costituzione per evitare di svenire. La vittima deve fare controlli ogni round fino a che non sviene o finisce il

drenaggio di energia.

Mentre si nutre il muschio diventa progressivamente più verde fino ad un color smeraldo quando è satollo.

L'unico modo di uccidere un muschio vampiro è farlo a pezzettini o bruciarlo. Ogni altro danno viene rigenerato al ritmo di 2 punti ferita ogni settimana.

Pianta somnastide



CA	6	TS	G1
DV	2* (L)	M	12
MV	0 m	Tes.	K
Att.	2 petali	In.	0
F	1d3 / 1d3	All.	N
NM	0 (1d6)	PE	25

Questa pianta con profonde radici sembra un grande bocciolo di rosa dal color rosa, di circa 2,7 metri che sorge dal suolo e circondato da un letto di foglie. Emana un dolce aroma che induce sonnolenza.

Le foglie, se masticate per più di un'ora, fanno entrare in uno stato di sonnambulismo. Si rimane consapevoli di cosa accade attorno e si risponde normalmente a domande poste (ma non se siano domande cui normalmente non si darebbe risposta. Non si pensa e prova alcuna emozione mentre si è in questo stato. La durata è di 1d3 giorni.

Chiunque costretto a masticare le foglie o a prendere una droga basata su questa pianta può effettuare un tiro salvezza contro il veleno per resistere agli effetti. Si ha un bonus +2. È abbastanza semplice resistere; la maggior parte degli appartenenti al Popolo Gentile fallisce volontariamente perché desiderano sperimentarne gli effetti.

Se chi è sotto gli effetti delle foglie viene attaccato o fronteggia una situazione in cui potrebbe voler interrompere gli effetti può effettuare un tiro salvezza contro il veleno; il successo significa che si rinsavisce, altrimenti si può provare una volta per turno.

La pianta somnastide è carnivora. Aspetta che la preda sia cullata dal suo odore e quindi apre il bocciolo a formare il fiore. All'interno vi sono dei viticci che possono raggiungere

i 9 metri e trascinano dolcemente la preda all'interno del fiore. Dopodichè la vittima subisce 1d3 danni per round; il danno non crea dolore, e lo stato soporoso non viene interrotto.

Quando una vittima potenziale arriva entro 9 metri annuserà la fragranza ammaliatrice del fiore. A questo punto si tiri 1d6. Il risultato è il numero di turni prima che l'odore lo avvolga. Una volta passati deve effettuare un tiro salvezza contro il veleno o addormentarsi. In questo caso non si può risvegliare prima di un'ora. Se il tiro salvezza è superato l'effetto del profumo non influenzerà più la vittima fino a che questa non esce dal raggio d'azione e vi ritorna nuovamente.

Rampicanti Stangolatori



CA	9	TS	UN
DV	8 pf per mq (S-L)	M	12
MV	0 m	Tes.	U
Att.	1	In.	0
F	speciale	All.	N
NM	sotto	PE	10 per mq

I rampicanti strangolatori (da alcuni chiamati viticci strangolatori) appaiono come dei rampicanti (lunghi sino a 6 metri) penzolanti dai rami di un albero. Sono dotati di tatto e tentano di intrappolare ogni essere che gli passa vicino. Si può effettuare un Tiro Salvezza contro Paralisi per sfuggire ai tentacoli. Le creature catturate subiscono 1d4 punti di danno per round e, dal momento che i viticci sono ben ancorati all'albero, possono persino essere sollevate da terra. Un individuo con Forza superiore a 6 ha il 5% di possibilità di liberarsi dai viticci trascinandosi, ma tanto più una vittima lotta strenuamente, maggiore è la stretta della pianta. I personaggi più deboli hanno più opportunità di sfuggire ai tentacoli rispetto a quelli più forti. Per ogni punto di Forza sotto 6, la probabilità di riuscita aumenta del 5%. Un altro modo di liberarsi è recidere un'area sufficiente di viticci (8 PF ogni 30 cm quadrati) con armi affilate. Ogni attacco di un personaggio imprigionato dai viticci subisce una penalità di -4 al Tiro per Colpire. Occorre distruggere un'area equivalente alla statura della vittima per poterla liberare. Se l'intera area occupata dalla pianta è distrutta, la vittima viene liberata.

Rosa Vampiro



CA	7	TS	G2
DV	4* (S)	M	12
MV	9 (6) m	Tes.	nessuno
Att.	1 aculeo + risucchio di sangue	In.	0
F	1d8	All.	C
NM	0 (1d8)	PE	125

Le rose vampiro sembrano delle normali piante di rose bianche. Possono però sradicarsi e spostarsi lentamente sul terreno. Ogni 4 DV di rose vampiro rappresenta un cespuglio completo. I loro rami spinosi si avvolgono attorno alle prede, infliggendo 1d8 Punti Ferita. Le spine hanno l'interno cavo ed è tramite questi condotti che le rose succhiano il sangue dei malcapitati (succhiano automaticamente 1d8 Punti Ferita per ogni round che restano attorcigliate alla vittima). Inoltre iniettano nel sistema circolatorio un potente anestetico ipnotico: le vittime devono effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Incantesimi altrimenti perdono ogni forza di volontà e si lasciano dissanguare fino all'ultima stilla di sangue e ovviamente muoiono.

Dopo aver completato il dissanguamento di una vittima un cespuglio di rose assume per la durata di un intero giorno un colore rosso sangue.



Trangugiatore cestiano



CA 6	TS G3-6
DV 3-6*** (1 DV per tentacolo)	M 12
MV 0 m	Tes. V
Att. 1 per tentacolo + fauci	In. 2
F paralisi + 1d12	All. N
NM sotto	PE 125, 225, 550, 950

Il trangugiatore cestiano è una pianta grigio-marrone che potrebbe essere trovata in qualsiasi selva tropicale. Si nasconde sotto muschi o rami secchi in pozze fangose. Il trangugiatore è costituito da un tronco cavo, 1d4+2 tentacoli disposti uniformemente attorno ad uno sfintere a forma di bocca, e un gruppo di piccoli viticci che possono sporgere dalla bocca. I trangugiatori cestiani non crescono mai entro 18 metri l'uno dall'altro.

Un trangugiatore sorprende qualsiasi preda che vi passa vicino con 1-2 su 1d6, attaccando con i suoi tentacoli. Dopo un attacco andato a segno, la vittima è impigliata e deve fare un tiro salvezza contro il veleno o essere paralizzata. Sebbene sia quasi istantanea in effetti, la paralisi dura solo 1d6 round dopo che la vittima è stata allontanata dal trangugiatore. Una vittima che si salva dalla paralisi deve passare un controllo della forza con un malus -1 cumulativo per ogni DV che ha la creatura e per ogni tentacolo che l'avvolge. Un tiro di 1 indica sempre che la vittima si è liberata, mentre uno di 20 indica sempre il fallimento. I tentacoli raggiungono lunghezze di 3,6 metri +1 per DV. Il trangugiatore può attaccare tante vittime quanti sono i suoi tentacoli ma solamente se le creature sono entro 9 metri dalla pianta.

Il trangugiatore ha bisogno di un round completo per trascinare una vittima verso la sua bocca. Ivi, un gruppo di viticci traslucido esce e deve effettuare un tiro per colpire per attaccarsi alla vittima ed succhiarle il sangue. I viticci causano danni pari a 1d12 alla fine di ogni round successivo fino a quando la vittima muore o viene salvata, o fino a quando la pianta viene uccisa.

Una vittima morta è inghiottita intera nel tronco, dove è infine digerita. Vari tesori appartenenti alla vittima precedente

possono essere trovate in fondo al tronco cavo pieno di linfa.

I trangugiatori cestiani di dimensioni superiori a 6 DV hanno una probabilità del 10% di sviluppare un Punteggio di Intelligenza di 2d6+1. Queste creature sono in grado usare la telepatia e possono utilizzare esche per attirare le loro prede (animali paralizzati, tesori, stracci, ecc.) Si riproduce una volta all'anno.

Uomo-albero (Treant)

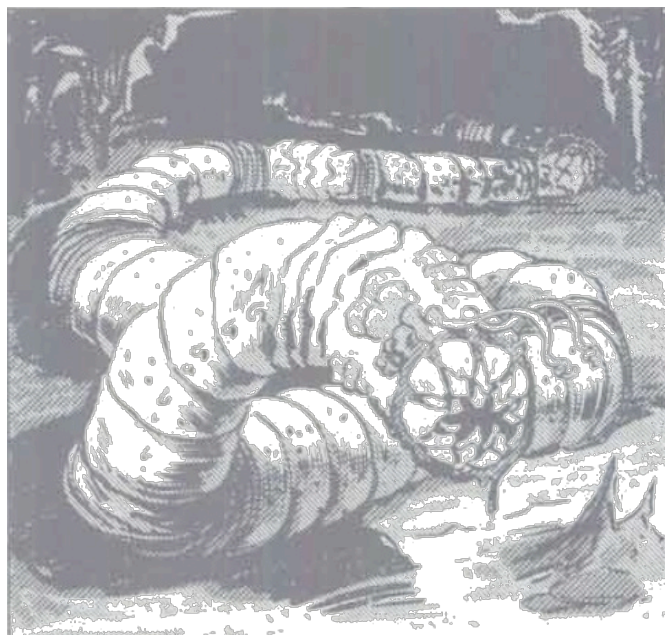


CA 2	TS G8
DV 8* (L)	M 9
MV 18 (6) m	Tes. C
Att. 2 rami	In. 11
F 2d6 / 2d6	All. L
NM 0 (1d8)	PE 1200

Gli uomini albero sono alti circa 6 metri. Sono esseri intelligenti che hanno l'aspetto di alberi. Si occupano della protezione dei boschi e delle forme di vita vegetali. Gli uomini albero parlano una lingua complessa e dalle strane sonorità ed odiano coloro che usano il fuoco. Anche se le armi normali sono in grado di ferirli, le armi da urto (come le mazze) infliggono loro un solo punto ferita per colpo (più eventuali bonus derivanti dalla magia e dalla forza). Dal momento che sono quasi identici ai normali alberi, tutti gli incontri con gli uomini albero iniziano ad una distanza di 30 m. o meno ed essi colgono di sorpresa il gruppo con un tiro di 1-3 (su 1d6). Ogni uomo albero è in grado di "animare" due alberi qualsiasi che si trovino entro 18 m. da lui, riuscendo a farli muovere di 9 m. per turno e combattere come se fossero uomini albero. Round dopo round, l'uomo albero è in grado di cambiare gli alberi che tiene sotto controllo.

VERMI

GRANDE ANELLIDE



	Minore	Maggiore
CA	7	7
DV	16 (L)	25*-50* (L)
MV	18 (6) m	72 (24) m
Att.	1	1 morso
F	2d8	3d8 o inghiottire
NM	1 (1)	1 (1)
TS	G8	G10
M	10	5
Tes.	nessuno	nessuno
In.	0	0
All.	N	N
PE	1350	a seconda dei DV

Un anellide maturo è lungo 300 metri e largo 7,5 metri. I più grandi possono arrivare a 600 metri di lunghezza per 12 di diametro. I loro corpi grigiastro-marroni (come le rocce) sono segmentati come quelli dei vermi. Più lungo è l'anellide più segmenti avrà, addirittura fino a 600.

Dal punto di vista biologico gli anellidi sono un lungo tubo all'interno di un altro tubo. Le fauci sono circolari, con una apertura a forma di imbuto con tre file di appuntiti denti conici. Il tratto digestivo interno, compresa la faringe, esofago, gozzo e ventriglio vanno dalla testa alle estremità. Una lunga notocorda connette la testa alla coda. Altrimenti ogni segmento avrebbe una vita indipendente poiché ognuno ha due "cuori", attorno il tubo centrale, dalla forma di due mezze prominente (mezze ciambelle).

Delle fibre simili a capelli chiamate setae crescono sul bordo posteriore di ciascun segmento tranne il primo. Possono crescere fino a 2,5 cm di diametro e un metro di lunghezza. L'anellide non ha un apparato sensorio eccetto delle placche sensibili al calore e luce poste al centro della testa.

Gli anellidi superano praticamente tutte le altre creature nell'abilità di scavare. I loro tunnel sono scavati con la stessa velocità con cui strisciano, potendo senza sforzo mordere ed inghiottire la roccia.

Sebbene non carnivori, sono praticamente senza cervello e il loro primo istinto quando incontrano qualcosa è quello di cercare di mangiarlo. Un grande anellide può facilmente ingoiare per intero creature di taglia enorme con un tiro naturale più alto di 5 rispetto al tiro necessario per colpire la Classe d'Armatura della vittima. Oltre ai danni del morso, la creatura viene scagliata a 1d10 metri giù per l'esofago della creatura. Dato che l'esofago è sempre pieno di sabbia e frammenti di roccia, una vittima ingoiata subisce 2d6+6 punti-ferita da acido e dall'effetto abrasivo per ogni round che la vittima rimane all'interno dell'esofago o che il grande anellide resta vivo. (Le vittime che sono immuni ai danni da acido subiscono solo 2d6 punti-ferita). All'interno dell'esofago è impossibile

lanciare incantesimi. Una vittima può cercare di aprirsi la strada per uscire con un'arma da taglio (tipo T). La Classe d'Armatura dell'interno del grande anellide è di 5; la vittima deve infliggere almeno 25 punti-ferita nello stesso punto per potersi aprire la strada. La vittima subisce una penalità di -4 sui tiri per colpire e un +4 sull'iniziativa mentre si trova all'interno dell'esofago.

Gli anellidi più sviluppati possono attirare e paralizzare gli elementali della terra. Benché questo potere sia poco noto sembra in apparenza esser dovuto ad un falso segnale propagato attraverso il terreno che mima qualcosa di estremamente interessante e gradevole per gli elementali - un ricco giacimento minerale o una bella caverna. Quale che ne sia la natura questo potere permette agli anellidi di lasciare le loro uova negli elementali, una fase vitale nel loro orribile processo riproduttivo.

Gli anellidi sono ermafroditi e solo quelli più grandi possono riprodursi. Adescano molti elementali della terra e li paralizzano deponendovi le uova all'interno di rocce che animano. Dopo un periodo sconosciuto (forse poche settimane) l'uovo si schiude e la larva si nutre dell'essenza magica dell'elementali. Una volta sfamati le larve crescono fino a raggiungere considerevoli dimensioni (4,5 metri) che permettono loro di scavare tunnel. Quindi crescono lentamente per tutta la vita la cui durata non è nota.

Gli anellidi si nutrono della roccia che trangugiano. non hanno altra dieta. Possono vivere in qualunque sotterraneo, persino in pozze di lava. Sono immuni al calore e alla pressione. L'esposizione alla luce non li danneggia ma preferiscono evitarla.

Alcuni degli esemplari più grandi sono utilizzati da Thanatos nei suoi piani di distruzione del Mondo Cavo. Gli anellidi minori sono creature appena formati dalle dimensioni di un verme purpureo e che andranno man mano incontro ad un tumultuoso sviluppo.

Caecilia

CA	6	TS	G3
DV	6* (L)	M	9
MV	18 (6) m	Tes.	B
Att.	1 morso	In.	0
F	1d8+speciale	All.	N
NM	1d3 (1d3)	PE	500

Si tratta d' un essere vermiforme di colore grigio, lungo circa 9 m, che attacca mordendo con denti affilatissimi. Se il



suo tiro per colpire, dopo le opportune modifiche, è uguale a "19" o "20" ciò significa che ha inghiottito completamente la preda. Ogni vittima inghiottita subisce 1d8 punti ferita per round fin quando la caecilia non viene uccisa.

Fyrasnaca



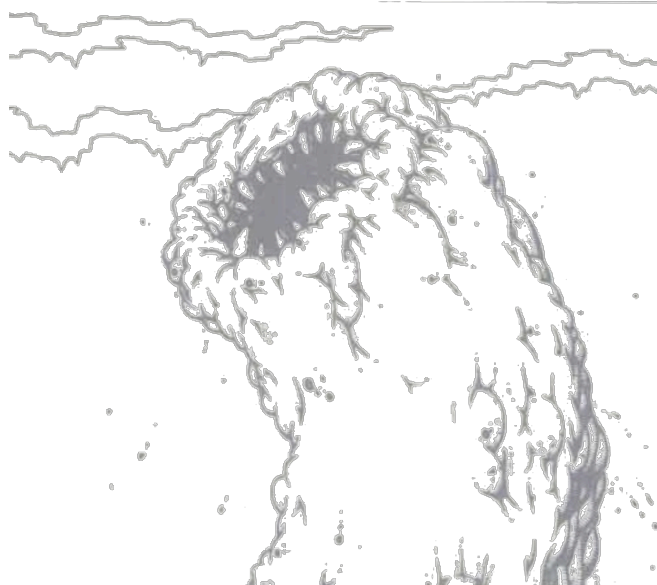
CA	5	TS	G8
DV	10* (L)	M	9 o 12
MV	18 (6) m	Tes.	M
Att.	1 morso o 1 soffio	In.	5
F	1d8 o 2d6	All.	C
NM	1 (1d2)	PE	1750

Benchè non siano grandi quanto i loro cugini, i vermi scarlatti, questi mostri raggiungono la lunghezza di 21 metri e diametro di 3 metri. Fanno la tana nelle profondità della terra

nutrendosi dei ricchi giacimenti minerali. Non sono carnivori ma si adirano facilmente. Possono soffiare una lingua di fuoco (lunga 15 metri e larga 1,5 metri) e possono usarla ripetutamente in combattimento. Si tiri 1d6 ogni round; un risultato di 1 o 2 indica che il verme soffierà.

Benchè il fyrasnaca sia normalmente solitario ogni tanto entrano nel ciclo riproduttivo. In questo periodo le loro viscere diventano incandescenti. Questo aumentato calore non determina danni maggiori ma determina la deposizione di 2d6 forme immature chiamate "vermi rossi" che sono sputate dalle fauci del verme. immediatamente dopo la deposizione il fyrasnaca deve immergersi in uno specchio d'acqua sufficientemente grande o essere consumato dal suo stesso calore. Un fyrasnaca rimarrà in letargo per 50 anni mentre si raffredda. Se disturbato si risveglierà infuriato combattendo con un alto morale, perchè sa di non poter lasciare le acque senza morire. Il fyrasnaca è intelligente e può essere addestrato a svolgere determinati compiti.

Leviatiano



	del Deserto	Marino
CA	2	4
DV	60** (L)	70*** (L)
MV	72 (24) m	90 (30) m
Att.	1 morso	1 morso
F	3d12+sotto	4d10+sotto
NM	0 (1)	0 (1)
TS	G36	G36
M	11	10
Tes.	nessuno (sotto)	nessuno
In.	0	0
All.	N	N
PE	35750	57500

I leviatani sono fra le più potenti creature che vivono sul Primo Piano Materiale. I viaggiatori che incontrano un leviatano raramente vivono abbastanza per raccontarlo in giro. I leviatani del deserto hanno un colore marrone pallido che si abbina con gli ambienti sabbiosi; possono crescere fino a 150 metri in lunghezza e 12 metri in larghezza. I leviatani marini sono più lunghe e lisci dei loro cugini del deserto, raggiungendo lunghezze di 200 metri. I leviatani del deserto non hanno occhi e sono ciechi, ma i leviatani marini

hanno occhi enormi adatti alla poca luce delle profondità marine.

I leviatani sono sensibili alle vibrazioni della sabbia o dell'acqua e in genere attaccano qualsiasi creature della taglia adatta che si muove entro 400 metri dal luogo dove si trovano. Quando si avvicina alla preda, un leviatano del deserto crea delle increspature nella sabbia, come un'enorme onda dell'oceano.

Un leviatano marino crea lo stesso tipo di onda spostandosi vicino alla superficie.

Un leviatano attacca semplicemente ingoiando un grande volume di acqua o sabbia. Un leviatano del deserto può ingoiare 1 metro cubo di sabbia, un leviatano marino può ingoiare 1,5 metri cubi di acqua. Qualsiasi creatura all'interno di quest'area deve passare un tiro-salvezza contro soffio (con penalità -4) per non essere ingoiata. Le creature immobili (bloccate, legate, addormentate, ecc.) non ottengono il tiro-salvezza. Le vittime che falliscono il tiro-salvezza sono risucchiate nelle mascelle della creatura, dove subiscono i danni del morso (3d12 per il leviatano del deserto e 4d10 per il leviatano marino) e 4d12 punti-ferita a causa dei succhi digestivi della creatura; se la vittima è resistente all'acido, il danno si riduce a 2d12.

Finché sono vivi e mobili, una vittima ingoiata può aprirsi la strada verso l'esterno con un'arma da taglio. La Classe d'Armatura interna di un leviatano è di 5, e la vittima deve causare almeno 50 punti-ferita per uscire. La vittima subisce le stesse penalità come se si trovasse nell'esofago di un grande anellide. Se il leviatano non ha digerito la creatura ingoiata entro un turno, la espelle prima di ritornare nelle profondità.

I leviatani sono immuni al veleno e alla disintegrazione e subiscono solo metà danni da tutti gli attacchi, compresi gli incantesimi. Sono immuni a tutti gli incantesimi, agli effetti magici e ai poteri che non infliggono danno.

Un leviatano marino può creare un enorme gorgo nuotando in cerchio velocemente per tre round. Il vortice che ne risulta è largo 30 metri in superficie, profondo 60 metri e largo 15 metri sul fondo. Qualsiasi cosa venga risucchiata nel gorgo viene spinta fino al leviatano in attesa sul fondo. Il vortice dura finché il leviatano continua a nuotare in cerchio e per un round dopo che smette.

Policheta gigante



CA	7	TS	G4
DV	20* (L)	M	9
MV	27 (9) m	Tes.	nessuno
Att.	1 morso / 1 aculeo	In.	0
F	3d8 / 2d8+veleno	All.	N
NM	0 (1)	PE	4175

Le polichete sono vermi marini segmentati delle dimensioni medie di 30 metri che assomigliano ai millepiedi. Sono neri e strisciano sui fondali oceanici nutrendosi di corallo ed ogni altro frammento di cibo. Sono ciechi ma possono avvertire la presenza di altre creature tramite il loro odore o le vibrazioni dell'acqua.

Benché abbia un morso terribile, il suo attacco più temuto è la coda con pungiglione; ogni vittima deve effettuare un tiro salvezza contro il veleno o morire. Per la maggior parte del tempo le polichete sono solitarie e non aggressive a meno che non siano sorprese o minacciate e attaccano solo per difendersi. Durante la stagione della riproduzione le cose vanno diversamente. Diventano aggressive, assumono un colore un rosso monotono e si uniscono (guidati dai profumi portati dalle correnti oceaniche) a formare enormi e terrificanti masse contorte.

Le polichete sono addomesticate ed usate come bestie da soma dai kna che rimuovono il pungiglione per renderli meno pericolosi.

Sanguisuga gigante



CA	7	TS	G3
DV	6 (L)	M	10
MV	27 (9) m	Tes.	nessuno
Att.	1 morso	In.	0
F	1d6	All.	N
NM	0 (1d4)	PE	275

La sanguisuga gigante è un'orribile verme delle paludi, lungo circa 1m. Attacca con la bocca, a forma di ventosa, e, se colpisce, resta attaccata alla vittima, succhiandole sangue ed infliggendole 1d6 punti ferita per round. Per distaccarla dal corpo di una vittima vivente deve essere uccisa. Se la vittima muore, la sanguisuga se ne stacca e fugge a nascondersi per digerire in pace il suo "pasto".

VERME DEI GHIACCI (ZANNA BIANCA)



CA	4	NM	1d3 (1d3)
DV	6** (L)	TS	G6
MV	54 (18) m, 36 (12) m nuoto, 27 (9) m tunnel (neve), 13,5 (4,5) m tunnel (ghiaccio)	M	10
Att.	1 morso / 1 coda	Tes.	nessuno
F	2d6+veleno/2d6	In.	3
		All.	N
		PE	725

I vermi dei ghiacci sono creature lunghe tra i 4,5 e 6 metri simili a serpenti. Sono ricoperti da un morbido manto di candido pelo eccetto per le teste che sono rivestite da grosse scaglie di avorio bianco. Sono a loro agio nelle profondità delle caverne ghiacciate, nelle acque gelide dei mari artici o nelle aree desolate battute dal vento e ricoperte di neve.

Sono capaci di mantenere la temperatura della loro pelle al pari di quella ambientale rendendosi praticamente invisibili (20% di probabilità) all'infravisione. Questo ed il loro colore conferisce loro un'eccellente mimetizzazione nel loro ambiente nativo. I vermi dei ghiacci sorprendono i nemici con 1-4 su 1d6.

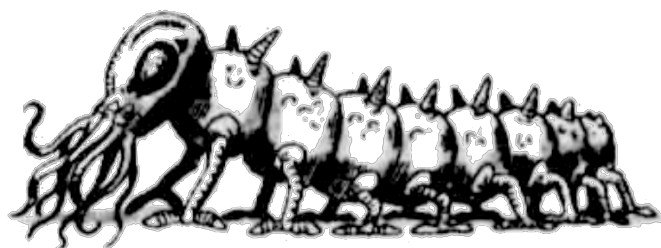
Benché possano muoversi velocemente all'aperto preferiscono spostarsi non visti ed attaccare dal nascondiglio. Sanno nuotare, farsi una tana in mezzo alla neve e ghiaccio con facilità; possiedono una infravisione sensibile che permette di individuare le creature calde attraverso 9 metri di neve, ghiaccio o acqua o 120 metri se all'aperto.

L'attacco principale della creatura è il morso dato con un paio di affilate e aghiformi zanne. oltre al danno iniettano un veleno magico. Coloro che falliscono il tiro salvezza contro il veleno vedranno il loro sangue gelare letteralmente. Gli sventurati saranno paralizzati mentre la loro pelle diviene cianotica e subiranno 1d8 danni per round fino a che il veleno è neutralizzato o muoiono. Benché l'incantesimo neutralizza veleno rimuova la paralisi, il riporti la vittima al suo colore e fermi il danno, i punti ferita persi non saranno recuperati. Chi invece supera il tiro salvezza si sentirà ghiacciato e intorpidito subendo una penalità -2 alla Forza e Destrezza per 2d6 round. Ulteriori morsi estenderanno ulteriormente la durata di 2d6 round, invece di aumentarne gli effetti. Il secondo attacco della creatura è una pericolosa frustata con la coda che infligge 2d6 punti danno.

I vermi dei ghiacci non hanno normalmente alcun tesoro. Se si trova un acquirente, comunque, la pelle non conciata

può esser venduta a 500 monete d'oro e le sue placche d'avorio a 100 monete d'oro in totale.

VERMEIENA

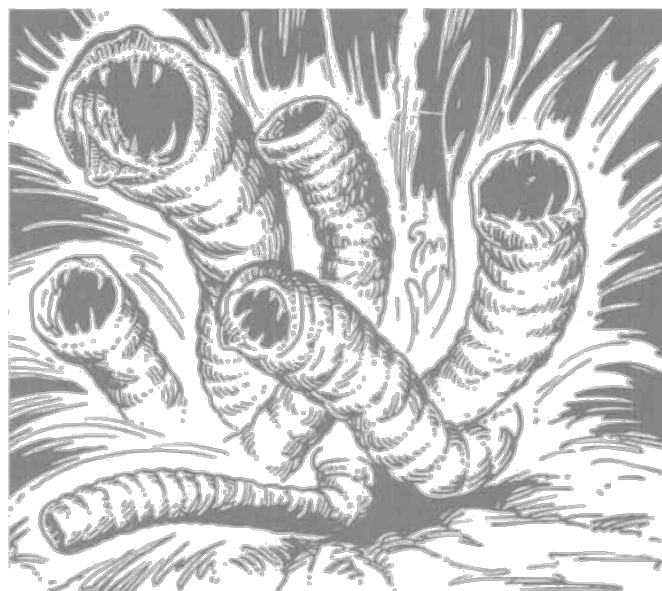


CA	7	TS	G2
DV	3+1* (L)	M	9
MV	36 (12) m	Tes.	B
Att.	8 tentacoli o 1 morso	In.	0
F	paralisi o 1	All.	N
NM	0 (1d4)	PE	75

È un verme lungo 3 m, alto 1 m dotato di molte zampe, che si ciba di rifiuti. Si muove egualmente bene su un pavimento, un muro o un soffitto. La sua piccola bocca è circondata da 8 tentacoli, ognuno lungo 80 cm, capaci di provocare la paralisi con un colpo riuscito a meno che non si effettui un Tiro Salvezza contro la paralisi. Il colpo di un tentacolo non procura altri danni. Una volta paralizzata, la vittima verrà mangiata entro 3 turni (a meno che il

verme-iena non sia attaccato). Se non viene curata magicamente, la paralisi scomparirà in 2d4 turni. I vermi-iena non vengono normalmente trovati fuori dai Dungeon.

VERME ROSSO



CA	7	TS	G3
DV	2+2* (M o L)	M	9
MV	27 (9) m	Tes.	L
Att.	1 morso	In.	1
F	1d4+veleno	All.	C
NM	2d6 (2d6)	PE	35

Questi vermi grotteschi sono la forma larvale dei fyrsnaca; la loro pelle viola è quasi trasparente, rivelando le vene e gli organi all'interno. Sono voraci carnivori, sempre in cerca di cibo. Diversamente dai fyrsnaca, i vermi viola non soffiano

fuoco.

Il loro morso, comunque, è leggermente velenoso e una creatura che ne viene colpita deve passare un tiro-salvezza contro veleno per non raddoppiare i danni subiti dal morso. I vermi viola possono individuare la preda mediante le vibrazioni e spesso emergono all'improvviso dal suolo o dalla roccia per attaccare.

Questa manovra dà all'avversario una penalità di -3 sul tiro per la sorpresa.

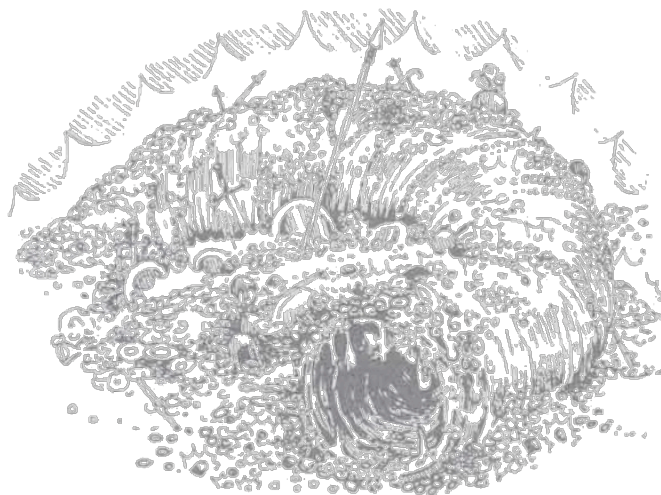
VERME scarlatto



CA	6	TS	G8
DV	15* (L)	M	10
MV	18 (6) m	Tes.	D
Att.	1 morso / 1 aculeo	In.	0
F	2d8 / 1d8 + veleno	All.	N
NM	1d2 (1d4)	PE	2700

I vermi scarlatti sono vermi enormi e viscidii, lunghi pili di 30 m. e di 3 m. di diametro. Questi mostri vivono scavando tunnel sotterranei. Di tanto in tanto emergono all'improvviso alla superficie per divorare gli esseri del mondo estemo. Attaccano con le loro enormi fauci o tentano di colpire le vittime con il pungiglione caudale. Se il tiro per colpire richiesto per un morso e di 4 o più punti superiore al necessario (o è un "20") il verme scarlatto inghiotte di colpo gli esseri di dimensioni umane infliggendo loro 3d6 punti ferita per ogni round successivo. Ogni vittima colpita dal pungiglione deve effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno, altrimenti muore. Se l'incontro avviene sotto terra, le stesse dimensioni del tunnel potranno impedire a questa creatura di adoperare uno dei suoi attacchi. Se si avvicina scavando sotto terra, c'è 1 probabilità su 4 che colga di sorpresa la vittima, ma devono passare 1d4+1 round prima che la coda sia uscita completamente dal foro di provenienza del mostro.

VERME viscido



CA	5	TS	G5
DV	10 (L)	M	9
MV	18 (6) m	Tes.	D
Att.	1 morso	In.	0
F	2d6	All.	N
NM	0 (1)	PE	1000

Questi vermi giganti sono di color grigio pallido a chiazze. Secernono una melma appiccicosa che ricopre la schiena e i fianchi. I piccoli oggetti come monete e altri tesori si attaccano alla melma, rendendo la creatura indistinguibile da una grande pila di tesori.

Quando camuffati, c'è solo il 15% di probabilità che qualcuno si accorga che il verme viscido non è proprio una pila di tesori. Se le vittime sono ignare del verme viscido, questo attacca con la sorpresa. Su un tiro per colpire naturale di 18 o più, il verme viscido può ingoiare una creatura fino alla taglia gigante (G) (un tiro naturale di 20 indica sempre che la vittima è stata ingoiata). Una volta all'interno, la vittima subisce 2d6 punti-ferita ogni round finché non riesce ad uscire oppure il verme non viene ucciso. La vittima può uscire aprendosi la strada solo se teneva in mano un'arma piccola da punta o da taglia quando è stata ingoiata. La Classe d'Armatura interna del verme viscido è di 8 e la vittima deve infliggere almeno 10 punti-ferita per riuscire ad aprirsi la strada. La vittima subisce le stesse penalità che subirebbe se si trovasse all'interno di un grande anellide.

L'esofago di un verme viscido può contenere una creatura grande, due creature di taglia umana, quattro creature piccole oppure otto

creature minuscole. Se un verme viscido riempie il suo esofago durante un combattimento, continua ad attaccare, ma non può ingoiare ulteriori vittime.