

creature

Archons
GUR

WWW.ARCHONS.IT

Arcean
Rygh

ARCHONS GDR

MANUALE DELLE CREATURE

- CREDITS -



AUTORI

ARCHONS GDR

Davide 'Bringer' Paloschi

Francesco 'Becar' Belloni

Gabriele 'Rawkill' Buttura

Luca 'Babil' Micheletti

Michele 'Provolik' Provolo

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA

Santiago Iborra

RESTYLE DI COPERTINA

Daniele "Noir" Gualeni

Inoltre ci hanno in qualche modo aiutato (ordine alfabetico):

[L]ulu (la mascotte della chat), Ciniglia (per i Tarocchi), Erik (per il mitico Elivagar), Federica, Flar (per aver dato una guardata alla beta), Francy Chan, Giangy (per i wurstel di canauba), Giansolo (per la sua presenza), Giulio (eh oh eh), Gregorio (per l'uccellaccio dissenterico), Happy Berry (per tutto), i Russi (per l'insalata), il grande Roberto (perché è grande), l'indiano Joe (per averci aiutato nella lotta contro la banda dei cinesi), la Birra House (per aver ospitato le nostre sessioni), Laarin (per essere venuto al minimod 2002), Mackerry (per il pollo al tandori), Marco, Martatarta (perché sì), Massi (un tipo troppo tranquillo!), Matteo Sposito (perché no?), Necrorius l'Oscuro (perché stava scritto sul martello di Durfall), Neo (perché è cent'anni avanti), Perla (perché non parla ma ride), Raiankai (perché è cent'anni più avanti), Vincenzo Spina (perché ha creato Crush!), Zoke e Jaira (perché ci hanno sempre sostenuto).

Tutto il materiale presente in questo manuale dai testi alle immagini è proprietà dei rispettivi autori e non può essere riprodotto senza il consenso degli stessi. Il Manuale delle Creature è proprietà della Archons GdR e non può essere riprodotto o distribuito senza il consenso dello staff. Tuttavia la riproduzione o il riporto di alcuni testi (non immagini) a scopo personale è gentilmente concesso da Archons GdR purché si faccia riferimento ad Arcan Myth e al sito www.archons.it.

I personaggi, le descrizioni e le citazioni sono prodotti di fantasia ed ogni riferimento a personaggi, fatti, luoghi e vicende reali è puramente casuale.

PREFAZIONE

Solitamente quando un libro, un manuale o uno scritto viene pubblicato, la prefazione, pur stando all'inizio di tutto, è l'ultima cosa che viene scritta: in questo caso non è così e tenendo fede al suo nome questo pezzo introduttivo è stato fatto prima di iniziare l'intero lavoro.

Al momento in cui scriviamo (18 Gennaio 2002) abbiamo soltanto l'idea di quel che vogliamo realizzare, un paio di immagini ed un progetto per la modifica di certe creature; da qui in poi saranno gli eventi e la nostra buona volontà a decidere. Il progetto è quello di portare tutte o quasi (sono circa 44) le creature contenute a tutt'oggi nel materiale per il master su questo manuale in versione grafica. Starà quindi a voi vedere se siamo riusciti a portare a termine il nostro compito o meno.

Sappiamo sin da subito che se il manuale giungerà a voi avremo mille e più ringraziamenti da fare ma in questa sede teniamo molto a sottolineare alcuni concetti: questo prodotto è uno sforzo puramente amatoriale e sarà portato avanti con la sola passione e con la forza di chi vuole far bene ricevendo in cambio zero o meno, quindi abbatene rispetto. In secondo luogo questo manuale sarà di chi intende utilizzarlo: non sarà una legge, ma un aiuto, non dovrà essere una prigione di idee, ma un invito alla fantasia; quando e se lo utilizzerete, anche solo a titolo consultivo, sappiate che ogni cosa che stimolerà la vostra immaginazione e la vostra fantasia sarà per noi motivo di entusiasmo ed avrà fatto raggiungere al lavoro che avete sottomano il suo obiettivo.

Ma adesso per noi è giunto il momento di metterci al lavoro e a voi, se state leggendo, di sfogliare finalmente il Manuale delle Creature di Arcan Myth, il Gioco di Ruolo completamente gratuito della Archons GdR [www.archons.it].

ARCHONS GDR STAFF

INDICE

CREDITS	3
PREFAZIONE	4
INDICE	5
LEGGERE ED USARE IL MANUALE	7

CREATURE

ARPIA	9
BANSHEE	10
BESTIA GIGANTE	11
BEARLING	12
CANE	13
CAPROIDE	14
COBOLDO	15
DEMONE ALATO	16
DEMONI	17
DRAGO – NOTE GENERALI -	19
DRAGO	20
DRAGO D'ARGENTO	22
DRAGO DEI GHIACCI	24
DRAGO NERO	26
ELEMENTALE – ACQUA	28
ELEMENTALE – ARIA	29
ELEMENTALE – FUOCO	30
ELEMENTALE – TERRA	31
ELFO – ALBOR	32
ELFO – DARKON	33
ELFO – ENROSS	35
ELFO – NELDON	36
FUOCO FATUO	37
GARGOYLE	38
GHOUL	39
GOBLIN	40
GOLEM	41

ARCHONS GDR

GUARDIANO	42
HADDLE	43
LABYRHT	44
LICANTROPO	45
LICH	46
LUPO	47
MINOTAURO	48
MUMMIA	49
NANO	50
OMBRA	51
ORCO	52
ORCO ROSSO	53
PLASMA	54
REKRON	55
SCHELETRO	56
SEGUGIO	57
SHACKRAG	58
SPETTRO	59
SPIRITO EROICO	60
TAKIARA	61
TROLL	62
VAMPIRO	63
YETI	64
ZERIACHI	65
ZOMBIE	66
SCHEDA BIANCA PER NUOVE CREATURE	67
SCHEDA BIANCA PER CREATURE MULTIPLE	68
ARTISTI	69

LEGGERE ED USARE IL MANUALE

- Guida alla consultazione ed uso delle creature -

Se si osservano le creature inserite in questo manuale semplicemente sfogliandolo potrà sembrare che il loro utilizzo sia intuitivo. In realtà, pur essendo piuttosto semplice utilizzare queste creature, vi sono alcune cose che occorre sapere per usarle al meglio. Prima di tutto facciamo una veloce panoramica che descrive ogni voce statistica della singola creatura.

Intelligenza : indica quanto la creatura in questione sia intelligente. In termini di gioco una creatura intelligente sarà mediamente più astuta, ma potrebbe anche scegliere la via della trattativa anziché quello della lotta.

Destrezza : misura l'agilità e la prontezza di riflessi, e quindi l'attitudine al combattimento ed eventualmente alla fuga.

Costituzione : fa capire quanto una creatura sia forte dal punto di vista fisico. I punti ferita di una creatura si calcolano moltiplicando la costituzione per 5. Generalmente la costituzione più è alta più la creatura resiste a ferite e traumi.

Empatia : indica la capacità (e a volte la voglia) che una creatura ha nel comunicare con gli altri sia dal punto di vista delle relazioni che delle discussioni.

Coraggio : Indica il coraggio di una creatura e si utilizza per determinare se fugge in situazioni pericolose o critiche. A questa voce si troveranno due valori: il primo è il coraggio vero e proprio, il secondo invece è il coraggio sommato ad Empatia che serve per eseguire i tiri di controllo. Ecco un suggerimento su quando effettuare i tipi e con che difficoltà

SITUAZIONE	DIFFICOLTÀ
Ferita Critica	28
Ferita Mortale	36
Inferiorità Numerica	24
Inferiorità Numerica (2 a 1)	28
Inferiorità Numerica (3 a 1)	32
Inferiorità Numerica (4 a 1)	36
Inferiorità Numerica (5 a 1)	40
Morte di 3 Compagni in un solo Round	28
Morte di 4 Compagni in un solo Round	30
Morte di 5 Compagni in un solo Round	32
Incantesimi Coreografici	24
Incantesimi Sconosciuti	28

Come precisato questa tabella è soltanto un suggerimento e comunque appare chiaro che un coboldo ed un demone non avranno di certo lo stesso tiro di controllo.

Movimento : misura i metri che può percorrere una creatura in un solo round di combattimento.

N° di Attacchi: Indica quante volte una creatura riesce ad attaccare nemici a tiro nel corso di un solo round

Ferite Inflitte: indica le ferite inflitte da ogni singolo attacco

Bonus al Danno: è la resistenza naturale di una creatura alle ferite che le vengono inflitte. In generale si calcola togliendo 10 alla costituzione e dividendo per due arrotondando per eccesso $[(\text{cos} - 10)/2]$. Creature con 10 o meno di costituzione hanno bonus al danno pari a zero.

Armatura : Indica il tipo di armatura che la creatura indossa. Poi vi sono due valori: il primo indica i punti

protezione dell'armatura in sé, il secondo i punti protezione sommati al bonus al danno (protezione totale). Per ragioni di semplicità l'armatura delle creature non si consuma o danneggia ma protegge soltanto 3/4 di quella dei PG o PNG notevoli.

Abilità Armi : Indica in quali armi la creatura è esperta e quanto. Anche qui si hanno due valori: il primo quantifica l'effettiva abilità di una creatura in quell'arma, il secondo invece è l'abilità sommata a destrezza (Tiro per Colpire o Valore d'Attacco).

Abilità Lotta : indica l'abilità della creatura a combattere a mani nude. Il primo valore è l'abilità effettiva, il secondo invece è la somma con la destrezza (Tiro per Colpire o Valore d'Attacco). Potete utilizzare questo valore anche come abilità di schivare e acrobazia.

Abilità Speciale: sono presenti due valori. Il primo è il numero massimo consigliato di abilità speciali da assegnare alla creatura; il secondo è il valore massimo consigliato che la creatura ha nella sua abilità speciale più elevata. Spesso al posto del primo valore si trova "CA" che significa capacità d'attacco. Per creature con più di un attacco si sconsiglia l'assegnazione di Sesto Senso.

Tiro Salvezza Contro Magia: quando la creatura subisce una magia che consente un tiro salvezza tira 1d20: se il valore è uguale o inferiore a quello indicato, la creatura si salva, altrimenti no.

Tiro Salvezza Contro Morte: quando la creatura subisce ferite critiche deve tirare 1d20: se il valore che esce è uguale o inferiore a quello indicato la creatura sopravvive, altrimenti muore.

Attacchi Speciali: Indica gli attacchi speciali della creatura in questione. Questi sono comunque meglio specificati nella descrizione.

Difese Speciali: indica resistenze ed immunità della creatura a cose specifiche. Se ad esempio vi è scritto Resistenza al Fuoco (5) significa che a tutti i danni da fuoco che la creatura subisce si deve sottrarre 5. Se si trova la dicitura "solo armi d'argento" la creatura ha un bonus al danno aggiuntivo di +3 contro le armi normali (non magiche); per le armi magiche il bonus diventa +4 contro le armi normali o d'argento per le armi magiche +2 il bonus diventa +8 contro le armi normali o d'argento e +4 contro le armi magiche +1.

Resistenza alla Magia: indica in percentuale quanto la creatura sia resistente alla magia in generale.

Stazza : le dimensioni della creatura in questione

Mi = Minuscola [fino a 60 centimetri]

P = Piccola [0, 6 ÷ 1, 2 metri]

M = Media [1, 2 ÷ 2 metri]

G = Grande [2 ÷ 4 metri]

E = Enorme [4 ÷ 6 metri]

Gi = Gigante [6 ÷ 8 metri]

Ma = Mastodontica [8 ÷ 10 metri]

T = Titanica [oltre i 10 metri]

Difficoltà : indica con un termine generico quanto sia difficile affrontare in combattimento questa creatura. I gradi dal più piccolo al più grande sono: Prime Armi, Principiante, Intermedio, Avanzato, Esperto, Veterano, Campione ed Eroe.

Descrizione : descrive la creatura nello specifico addentrandosi nell'aspetto fisico, nel combattimento e nella sua natura.

Una volta che si riescono ad interpretare i valori indicati bisogna capire al meglio come utilizzare le creature che trovate in questo piccolo compendio. Infatti la questione, pur non essendo complicata, va compresa fino in fondo.

Ogni creatura qui presente ha le proprie statistiche che definiscono, in maniera generale, la sua natura e la sua forza. Sarebbe un comportamento errato (anche se è un termine un po' forte) prendere la creatura così com'è: infatti si tratta soltanto di uno spunto o se preferite un punto di riferimento. Esattamente come accade per i Personaggi Giocanti infatti le caratteristiche di base non sono fisse ed il valore che trovate è soltanto "di riferimento": ad esempio ammettiamo che vogliate inserire un Orco nella vostra avventura ma che vogliate che sia un tipo fuori dal comune, cioè più scaltro dei suoi "parenti"; in questo caso potete tranquillamente alzare la sua destrezza e modificare quindi tutte le abilità ad essa relative. Lo stesso discorso può essere fatto per tutte le caratteristiche di base: questo tipo di ragionamento dà la possibilità di inserire creature che non siano tutte uguali tra di loro e soprattutto non lega la vostra fantasia di Master ad un mero manuale.

Ma la cosa ovviamente non finisce qui. Quando un giocatore si crea un personaggio la prima volta egli sarà alle "prime armi" o ben che vada un "principiante". Con l'andare delle avventure però diventerà sempre più forte e famoso e se sarà fortunato potrà portare il suo personaggio ad essere tra i più rispettati e temuti avventurieri di questo mondo. Tuttavia questo può accadere anche con le creature nemiche; ad esempio potrebbe esserci un avventuriero coboldo che ha fatto fortuna e che un bel giorno sbarra la strada ai vostri giocatori (con un numero discreto di sottoposti sia chiaro): in questo caso si renderà necessario alzare il suo valore di abilità speciale, modificare il suo tiro per colpire e via discorrendo.

Una cosa simile può essere fatta, più o meno, con tutte le creature presenti su questo manuale: specifichiamo "più o meno" perché creature come Demoni, Elementali, Draghi e Non-Morti hanno di per sé già questa caratteristica. Tuttavia non è soltanto possibile potenziare una data creatura, ma anche depotenziarla secondo il vostro gusto. Sostanzialmente ogni creatura che trovate qui è costruita e descritta per una potenza base o standard, se vi serve quel tipo di creatura ma più forte non abbiate dubbi e potenziatela; se vi serve lo stesso tipo ma più debole depotenziatela tranquillamente. Facendo un altro esempio potrà capitare che vogliate far incontrare ai vostri giocatori un Guardiano, ma che quello descritto sul manuale

sia troppo potente; niente di più facile: abbassate leggermente i tiri salvezza, il tiro per colpire, il mana ed eventualmente la costituzione ed otterrete di sicuro un Guardiano più abbordabile.

Un'altra questione delicata riguarda le armature: il manuale indica sempre al massimo una sola armatura il che farebbe pensare che la creatura che la porta sia protetta in tutte le sue parti dalla testa ai piedi. In realtà questo discorso viene fatto solo ed esclusivamente per comodità: potrà capitare infatti qualche creatura che abbia una corazza ed un elmo di scaglie metalliche, dei parabraccia di cuoio e sia scoperto in tutte le altre parti; questi particolari vanno aggiunti nel momento in cui inserirete la creatura nella vostra avventura in base alle vostre esigenze. Se ci sono due o tre tipi di creature che utilizzate molto vi consigliamo di ricorrere a degli equipaggiamenti standard da voi creati in modo da non perdere troppo tempo nelle avventure successive.

Naturalmente l'adattabilità delle creature alle vostre avventure non può e non deve ridursi al solo problema della potenza: potrà capitare infatti che vogliate qualcosa di diverso dal punto di vista qualitativo. Infatti se notate per ogni creatura NON vengono specificate le abilità normali come "cultura generale", "individuare", "carisma", "acrobazia", "schivare" o "riparare armi". Tutto questo, sempre che vi serva, spetta a voi aggiungerlo: altrimenti che senso avrebbe dare ad ogni creatura decine di abilità che magari non userete o perché non vi servono o perché ne userete altre? Ecco quindi che viene lasciato al master il compito di completare, secondo il suo gusto, anche questo tipo di aspetto.

Infine potreste sentire la necessità di creare una vostra creatura da zero. A questo scopo in fondo al manuale trovate un paio di SCHEDE BIANCHE che potrete fotocopiare e compilare con i numeri e le descrizioni che voi ritenete interessanti. Qui sotto c'è una piccola tabella di riferimento per stabilire a grandi linee la difficoltà di una creatura in base alla costituzione, al Tiro per Colpire (TpC), al numero degli attacchi, al valore nell'abilità speciale (AS) e ai tiri salvezza. Naturalmente non si tratta di una tabella del tutto esatta poiché non è possibile dire con certezza con che difficoltà si affronti una creatura, però dà almeno un'idea a chi la crea. Ad esempio prendete i non-morti: dovete pensare che tutto ciò che è vivo può morire e tutto ciò che può morire può diventare non-morto; quindi si potrebbe avere la necessità di creare uno scheletro Troll, un Guardiano non-morto, un'arpia Ombra e via discorrendo. Tutto questo il manuale non ve lo impedisce, anzi è una buona serie di esempi da cui trarre vantaggio e spunto.

DIFFICOLTA'	COS	TpC	ATTACCHI	TS MOR	TS MAG	AS
Prime Armi	12	20	1	6	6	1
	13	21	1	7	7	1
Principiante	14	22	1	8	8	2
	15	23	1	9	9	3
Intermedio	16	24	1	10	10	4
	17	25	2	11	11	5
Avanzato	18	26	2	12	12	6
	19	27	2	13	13	7
Esperto	20	28	2	14	14	8
	21	29	2	15	15	9
Veterano	22	30	3	16	16	10
	23	31	3	17	17	11
Campione	24	32	3	18	18	12
	25	33	3	19	19	13
Eroe	26+	34+	4+	20+	20+	14+



ARPIA

Intelligenza	7
Destrezza	14
Costituzione	15
Empatia	6
Coraggio	10 (16)
Movimento	6, Vo (15)
Numero di Attacchi	3
Ferite Inflitte	2d4 – 2d4 – 3d6 o Arma
Bonus al Danno	+3
Armatura	-
Abilità Armi	Mazza (10) [24]
Abilità Lotta	12 [26]
Abilità Speciale	[1,2]
Tiro Salvezza contro Magia	10
Tiro Salvezza contro Morte	14
Attacchi Speciali	Canto e Ipnosi
Difese Speciali	-
Resistenza alla Magia	-
Stazza	M
Difficoltà	Intermedio

Disegno di Ryan Bourrette [samuraislider@msn.com]

La fama di questa creatura è costruita, oltre che sulla micidialità dei suoi poteri, anche sulla sua bruttezza: si tratta infatti di uno strano e mal riuscito incrocio tra un avvoltoio ed una donna brutta e vecchia: essa ha coda, zampe, ali ed artigli identiche a quelle del rapace mentre possiede torso e volto di donna. Anche il viso comunque ha poco a che spartire con l'umano: infatti l'arpia possiede sempre dei denti aguzzi, la sua pelle è ruvida e di color giallastro e gli occhi sono furenti. Come se non bastasse sembra addirittura che alcuni esemplari abbiano un naso simile a quello degli orsi ed orecchie a punta.

Nel combattimento sono molto temute a causa del loro canto: chi non supera un tiro salvezza in empatia con penalità di -3 avanza verso l'arpia alla massima velocità e si ferma incantato proprio sotto di lei; la preda verrà divorata dal mostro a battaglia ultimata oppure potrà essere portata subito nella tana da altre compagne. Il tocco dell'arpia invece, se non si supera lo stesso tiro salvezza, causa l'ipnosi per 3d6 round. Gli incantesimi di barriera mentale e simili danno un bonus di +1 sul tiro salvezza per ogni potenza. Per essere immuni al canto occorre tappare ermeticamente le orecchie prima che il mostro inizi a cantare.

Se costretta a combattere, l'arpia attacca con artigli e morso (3 attacchi) oppure con un osso gigante usato come mazza (3d4+2). Se l'arpia viene uccisa gli effetti del canto e del tocco svaniscono.

Le arpie vivono sulla costa e vicino alle zone popolate (come i porti o le città marittime) in una tana, solitamente un'enorme grotta e preferiscono i climi temperati. Ma il vero

habitat naturale dell'Arpia è la sporcizia: la loro grotta ne è piena ed anche questi orrendi mostri ne sono pregni a tal punto che qualunque cosa l'arpia tocchi riceve il suo odore per un mese almeno; inoltre i suoi artigli sono sudici di sostanze putrescenti che possono portare a malattie infettive.

Sembra che la creazione delle arpie abbia origini antichissime e che sia stata una sorta di punizione divina su alcune megere che avevano, forse per scherzo o forse per ambizione, sfidato gli dei stessi. Tuttavia non si sa come esse si riproducano visto che mai è stata certificata la presenza di un arpia maschio.

- ...si certo la feci fuori, ma ormai mi aveva toccato. Nessuno aveva più il coraggio di avvicinarsi, il suo tanfo mi nauseò per più di un mese e ti assicuro che non ci fai l'abitudine ed è difficile pure dormire -

Arthur Tiger



Disegno di Omar Morsy

[<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/o/m/omarmorsy/omarmorsy.html>]

La Banshee è lo spirito di una donna piangente che torna parzialmente dalla morte per condannare i vivi. la prima cosa che avverte della sua presenza è un pianto atroce che stringe il cuore di chi lo ascolta in una morsa di paura mista a pietà. Appare sempre vestita di una lunga tunica e raramente mostra il proprio viso tenebroso, ma attraverso il cappuccio si possono intravedere i suoi occhi colmi di rabbia e d'ira: se la Banshee scruta qualcuno gli incute un timore tale da poterlo immobilizzare e nel momento in cui lo indica significa che è giunta la sua ora.

Udire il pianto della Banshee fa tremare dalla paura e chi non supera un tiro salvezza in empatia da quel momento in poi subirà un malus di -3 su tutti i check. Inoltre se la Banshee scruta (lo guarda negli occhi) qualcuno e questo fallisce un tiro salvezza sempre in empatia rimane paralizzato: potrà ripetere il check ogni due round con penalità incrementale di -2. La paralisi e la paura comunque se ne vanno se la Banshee viene scacciata o sconfitta. Tuttavia i veri problemi sorgono nel momento in cui la Banshee indica qualcuno (nel raggio di 9 metri): dal suo dito parte un piccolo globo nero che colpisce la vittima (tiro per colpire in lotta). Il bersaglio può schivare ma se non riesce perde un punto nell'abilità speciale più elevata. In caso di necessità però la Banshee sa pure combattere utilizzando i suoi artigli affilati e mortali ed usufruendo dell'agilità comune ai non morti di alto lignaggio. Inoltre per colpirla è necessario possedere almeno un arma magica +1 e resiste parzialmente alla magia. Come tutti i non-morti la Banshee è immune ai poteri mentali e magie che influenzano la

BANSHEE

- Non Morto IV ordine -

Intelligenza	12
Destrezza	15
Costituzione	20
Empatia	14
Coraggio	-
Movimento	12
Numero di Attacchi	2
Ferite Inflitte	2d8 - 2d8
Bonus al Danno	+5
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	15 [30]
Abilità Speciale	[CA, 8]
Tiro Salvezza contro Magia	15
Tiro Salvezza contro Morte	15
Attacchi Speciali	Paura, Paralisi e Risucchio
Difese Speciali	Solo Armi Magiche +1 o superiori
Resistenza alla Magia	30%
Stazza	M (alto 1,6 metri)
Difficoltà	Veterano - Campione

mente, alle magie e agli attacchi basati sul freddo ed alle magie che procurano la morte.

Capire l'origine della Banshee è una questione quanto mai controversa a cui spesso si sono dedicati convegni in rinomate località di magia.

Alcune leggende del Nord vogliono che la Banshee sia rigorosamente di origine Elfica, mentre tra le "Storie delle Terre del Kohm" si associa questo essere a qualche aberrazione di origine vampiresca. Tuttavia i rapporti e le testimonianze di coloro che sono fortunatamente sopravvissuti ad uno scontro parlano di un essere femmina di cui però non è possibile stabilire l'etnia. Resta sempre un mistero quindi in quali frangenti questo tipo di Non-Morto possa essere generato. Un altro velo misterioso circonda l'annientamento di una Banshee: infatti una volta sconfitta essa scompare tramutandosi in fitta nebbia o bruma che circonda la zona. Non è stato ancora possibile stabilire se questa nebbia sia in realtà lo spirito del non-morto oppure no, ma di certo essa è innocua.

...infatti si narrava che in quei tristi tempi il Duca Hyorn, arci mago del nord, scomparso anni prima, fosse divenuto un vampiro. Alcuni avventurieri di passaggio avevano udito in prossimità delle terre del castello il pianto straziato di una donna che la gente del posto identificò con la Duchessina...

da "Storie delle Terre del Khom"



Disegno di Kheng Guan [kgtoh@pc.jaring.my]

BESTIA GIGANTE

Intelligenza	15
Destrezza	16
Costituzione	21
Empatia	10
Coraggio	12 (24)
Movimento	18
Numero di Attacchi	4
Ferite Inflitte	2d6 – 2d6 – 2d8 – 2d8 o Arma
Bonus al Danno	+7
Armatura	-
Abilità Armi	Mazza a Catena (12) [28]
Abilità Lotta	12 [28]
Abilità Speciale	[1, 6]
Tiro Salvezza contro Magia	12
Tiro Salvezza contro Morte	17
Attacchi Speciali	-
Difese Speciali	-
Resistenza alla Magia	-
Stazza	E (Alto 4,5 Metri)
Difficoltà	Esperto

A tutt'oggi non si sa se la Bestia Gigante sia una creatura naturale o di derivazione magica. Non si sa nemmeno dove essa sia nata, ma di sicuro ne esistono almeno cinque esemplari in questo mondo (Endymia). Visivamente appare come un possente uomo muscoloso, ma molto brutto, con capelli lunghi o corti, ma ispidi, occhi scuri e pelle olivastrea; se si veste lo fa sempre con colori sul verde o sul blu sempre molto scuri tanto da rasentare il nero. Sebbene sia molto intelligente la Bestia Gigante si trova spesso al servizio di qualche mago o sacerdote malvagio.

Con quattro attacchi per round, che può effettuare sia con un arma che lottando, la Bestia Gigante è un avversario temibilissimo; attacca prima con pugni o artigli e poi con i calci: se ottiene il massimo delle ferite, la vittima deve azzeccare un tiro salvezza in costituzione oppure sviene per 1d4+1 round. Ma la bestia gigante può pure utilizzare un'arma che solitamente è una lunga mazza a catena che infligge 2d8 danni ed è a volte intinta di un mortale veleno.

La Bestia Gigante vive spesso in castelli abbandonati oppure ne conquista uno e vi s'insedia, ma non ama le rovine, quindi il castello è sempre ben tenuto. Al suo servizio si trovano spesso Orchi e Troll che obbediscono ciecamente ai suoi ordini, ma anche dei Gargoyle nel caso la bestia sia insediata o a guardia di un castello. Un paio di Bestie Giganti sono note per essere state arruolate come regnanti di zona da qualche grande signore del male: in questo caso sembra che la creatura sia sottomessa al proprio padrone ma goda comunque di una certa libertà d'azione perché essa stessa è malvagia e

trova quantomeno divertenti gli ordini che il suo padrone le impone.

Nonostante il nome i cinque esemplari riconosciuti di Bestia Gigante sono maschi: non si sa come si riproduca. Si è pensato anche che possa essere un'orrenda ma potente mutazione umana: tuttavia si tratta solo di una supposizione non suffragata da prova alcuna. La Bestia Gigante mangia di tutto ma preferisce la carne tenera ed i cibi ben cotti.

- Tra gli scritti di Royka è possibile trovare alcune novelle su come il gruppo degli "Artigli" sia riuscito ad espugnare il castello di Samia (Bestia Gigante) e a sconfiggerlo. -



Disegno di Santiago Iborra [sanibto@yahoo.com]

BEARLING

Intelligenza	9
Destrezza	15
Costituzione	14
Empatia	8
Coraggio	9 (17)
Movimento	12
Numero di Attacchi	1
Ferite Inflitte	2d8 o Arma
Bonus al Danno	+2
Armatura	-
Abilità Armi	Morning star, Mazza Ascia (11)
	[26]
Abilità Lotta	12 [27]
Abilità Speciale	[2,2]
Tiro Salvezza contro Magia	7
Tiro Salvezza contro Morte	9
Attacchi Speciali	Sorpresa
Difese Speciali	-
Resistenza alla Magia	-
Stazza	G (2 – 2,2 metri)
Difficoltà	Principiante – Intermedio

I Bearling sono delle strane creature, in qualche modo parenti dei Goblin: infatti oltre a vivere negli stessi habitat e a condividere spesso le proprie tane, hanno in comune anche alcuni usi e costumi. Tuttavia i Bearling sono molto più alti e robusti dei loro piccoli parenti: infatti misurano mediamente più di due metri ed hanno una corporatura diversa; la loro pelle è bruna tendente al giallo ed è ricoperta da una peluria marrone. Hanno un viso che ricorda il muso d'orso, i loro occhi sono verdastri con pupille rosso rubino, le orecchie sono a punta e dalla loro bocca escono zanne lunghe ed affilate.

Nel combattimento i Bearling tentano sempre di sorprendere i nemici con delle imboscate (+4 sul tiro per colpire) ed attaccano prima a lunga distanza lanciando mazze, martelli e lance per poi arrivare al corpo a corpo; cercano di essere sempre in superiorità numerica o per lo meno alla pari e non esitano a ritirarsi tutti se si accorgono di non avere alcuna possibilità di vittoria.

I bearling vivono in luoghi sotterranei: spesso utilizzano tane già scavate da altre creature o condividono quelle dei goblin, ma sanno anche costruirsi una da soli o eventualmente cercare qualche grotta naturale. Solitamente costituiscono un tipo di società simile a quella tribale dove ogni gruppo è guidato da un capo: i capigruppo formano un assemblea che riferisce al capo tribù. Tutte le cariche si ottengono con la forza e quindi generalmente chi sta in carica è il più forte del gruppo ed il più abile nelle arti del combattimento. Pur essendo rari non mancano bearling sciamani esperti in qualche culto divinatorio o che sappiano

gestire dei poteri magici: si tratta molto spesso di magia di tipo spirito.

I Bearling vivono di caccia mangiando tutte le prede più piccole di loro (anche gli uomini) ed amano il vino e la birra forte e scura. La cosa che piace di più a questo tipo di mostri è accumulare ricchezze ed armi: sono sempre alla ricerca di nuovi tesori e spesso escono dalle tane per saccheggiare villaggi vicini. I goblin sono le creature che, frequentando gli stessi luoghi dei bearling, maggiormente finiscono sulla tavola di questi mostri.

I Bearling vivono in media 80 anni.

- La prima volta che mi misurai con loro ero giovane ed inesperto; alcuni mi dissero che era la mia prova del fuoco ma alla fine furono i Bearling ad essere sconfitti dalle fiamme...-

CREATURE

CANE



Disegno di Donna J. Quinn [toolhead@iamwasted.com]

	CACCIA	DIFESA	GUARDIA
INTELLIGENZA	3	3	3
DESTREZZA	16	15	14
COSTITUZIONE	12	15	15
EMPATIA	3	3	3
CORAGGIO	10 (13)	13 (16)	11 (14)
MOVIMENTO	15	12	12
N° ATTACCHI	1	2	1
FERITE INFLITTE	3d4	2d6 – 3d4	2d4
BONUS AL DANNO	+1	+3	+3
ARMATURA	-	-	-
ABILITA' ARMI	-	-	-
ABILITA' LOTTA	11 (27)	12 (27)	10 (24)
ABL. SPECIALE	[CA, 2]	[CA, 3]	[CA, 1]
TS MAGIA	8	8	8
TS MORTE	10	11	10
ATT. SPECIALI	-	-	-
DIF. SPECIALI	-	-	-
RES MAGIA	-	-	-
STAZZA	M	M	M
DIFFICOLTA'	Prime Armi	Principiante	Principiante

Il cane, si sa, è il miglior amico dell'uomo, ne esistono di varie razze, ma quelli che all'uomo servono di più sono quelli da guardia, da caccia e da difesa. La loro intelligenza ed empatia si allontana di molto da quella degli esseri senzienti, ma è sufficiente per capire semplici comandi di difesa o di caccia. Il cane da guardia non riceve, invece, alcun addestramento: è un semplice cane fedele al suo padrone e lo avvisa se qualche sconosciuto s'avvicina oppure no.

Nel combattimento il cane morde sempre, tranne quello da difesa che prima effettua un attacco di zampe; i cani sono importantissimi durante la notte nei turni di guardia: infatti grazie all'olfatto e all'udito molto sviluppati riescono a percepire la presenza di animali molto più in là di un uomo. Gli elfi dotati di infravisione non hanno questo problema ma si dice che esistano cani elfici anch'essi dotati di infravisione: se ciò corrisponde a realtà, gli elfi li custodirebbero molto gelosamente (nessun documento ne riporta l'esistenza) e li tratterebbero da veri compagni ed amici.

- Gli uomini sono avidi e molto spesso codardi; la mia spada invece è robusta e maneggevole. Ma è stato il mio cane che mi ha salvato la vita in molte occasioni: sai io viaggio sempre da solo e non posso star sveglio tutta la notte a fare la guardia -



Disegno di Ryan Bourrette [samuraislider@msn.com]

CAPROIDE

Intelligenza	12
Destrezza	16
Costituzione	18
Empatia	13
Coraggio	12 (25)
Movimento	15
Numero di Attacchi	4
Ferite Inflitte	2d6 – 2d6 – 2d10 – 2d8
Bonus al Danno	+4
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	13 [29]
Abilità Speciale	[1,5]
Tiro Salvezza contro Magia	13
Tiro Salvezza contro Morte	10
Attacchi Speciali	Carica
Difese Speciali	Armi Magiche +1 o superiori
Resistenza alla Magia	10 %
Stazza	M (1,8 Metri)
Difficoltà	Avanzato

Il Caproide (detto Caproide di Nelriosef) è una creatura creata grazie a qualche rito ispirato ad un'oscura divinità (Nelriosef appunto). Considerata l'arma finale di Tarialoth [Il signore delle Bestie] il Caproide è il risultato dell'incrocio tra un possente Caprone ed un essere umano: questo gli procura l'intelligenza tattica e distruttiva dell'uomo con la potenza e la fermezza del Caprone facendone così una vera macchina da combattimento.

Il Caproide attacca 4 volte per round, prima con gli artigli, poi con il morso ed infine con le corna. Inoltre se i primi due attacchi vanno a segno il terzo ed il quarto colpiscono automaticamente. Però se egli vuole può effettuare un solo attacco compiendo una carica: può muoversi per tutto il suo fattore movimento e poi colpire con una potente cornata infliggendo danni doppi. La vittima cade a terra a sei metri di distanza ed impiega un round a rialzarsi. Grazie alla sua natura magica il caproide può essere colpito soltanto con armi magiche di bonus +1 o superiori.

Il Caproide di Nelriosef costituisce una società di tipo militare al cui capo sta un potente sacerdote; questi esseri vivono pertanto in castelli o nelle vicinanze dei templi, ma si possono trovare gruppi di caproidi anche in altre zone adibite ad accampamenti. Se il sacerdote muore o se ne va i caproidi iniziano a vagare in gruppo in cerca di un altro sacerdote o di un altro gruppo. Nel frattempo viene eletto un capogruppo.

Il Caproide fortunatamente non si riproduce (o almeno così si pensa) ma viene creato grazie all'incantesimo Maledizione di Nelriosef o qualche sua oscura variante dai

Sacerdoti di tale divinità sull'isola di Nakadoom.

In tempi passati l'isola di Nakadoom ha conosciuto altre milizie basate sull'incrocio uomo-animale: queste erano un particolare uomo-lupo ed un curioso uomo-iena. A questi esemplari si è preferito alla fine il Caproide: probabilmente quest'ultimo tipo di incrocio rappresenta il miglior compromesso uomo-animale. Si pensa infatti che gli altri due tipi tendano a degenerare e a trasformare l'uomo completamente in una bestia in modo tale che la creatura non possa più sfruttarne l'intelligenza e l'astuzia tattica.

- Sulle prime non sembrava un granché, anche se dai suoi occhi non traspariva alcun timore; poi in un attimo ci fu addosso e dietro altri come lui. Fu veramente dura quella volta ...-

COBOLDO



Disegno di Santiago Iborra [sanibto@yahoo.com]

Intelligenza	9
Destrezza	10
Costituzione	8
Empatia	7
Coraggio	6 (13)
Movimento	6
Numero di Attacchi	1
Ferite Inflitte	2d6 o Arma
Bonus al Danno	-
Armatura	-
Abilità Armi	Lancia e Spada Corta (7) [17]
Abilità Lotta	9 [19]
Abilità Speciale	[2,4]
Tiro Salvezza contro Magia	9
Tiro Salvezza contro Morte	10
Attacchi Speciali	-
Difese Speciali	-
Resistenza alla Magia	-
Stazza	P (alto 0,9 metri)
Difficoltà	Prime Armi

I coboldi sono piccole creature maligne e codarde che vivono un po' ovunque e si organizzano in bande. Sono molto piccoli (alti 90 centimetri), hanno pelle squamata, orecchie a punta, due piccole corna e puzzano di fogna. Gli avventurieri novizi tendono a sottovalutarli ma, benché non siano molto forti, possono contare sul loro gran numero e sulla loro ferocia.

I coboldi odiano gli haddle che attaccano a vista, ma con le altre razze, durante un combattimento, devono essere almeno il doppio degli avversari o si ritirano. Inoltre consapevoli della loro inferiorità fisica disseminano molte trappole nelle loro tane. Una delle tecniche preferite dai coboldi è quella di attirare gli avversari nel loro dungeon per farli cadere in trappola.

Sono dotati di infravisione fino a 18 metri, ma alla luce del giorno non vedono bene e subiscono una penalità di -1 in individuare e sul tiro per colpire.

Queste creature preferiscono vivere in zone minerarie, nelle foreste e con qualsiasi clima. I coboldi si organizzano in bande e vivono in tane sotterranee: una tana può contenere un numero a volte anche molto elevato di coboldi (oltre i 400) che però devono essere suddivisi tra maschi, femmine e cuccioli. All'interno della tribù vige la legge del più forte ed il capo tribù è quindi sempre il guerriero più temibile: inoltre il corpo di guardia del capo tribù è composto da guerrieri scelti ed opportunamente addestrati. Nella tribù possono essere presenti anche degli sciamani che diventano ben presto i consiglieri del capo. La tribù è solitamente divisa in clan e può capitare che all'interno della tana il potere passi da un clan all'altro sempre

seguendo la legge del più forte.

I coboldi possono vivere fino a 135 anni.

- Non li considero pericolosi, ma non finiscono mai: ti assalgono in tanti poi se va male si ritirano, poi ritornano, poi fuggono, poi tornano silenti nella notte, poi scappano ancora... E sono sempre più numerosi della volta prima ed a volte si portano dietro pure altre creature come orchi e goblin -



DEMONE ALATO

Intelligenza	14
Destrezza	15
Costituzione	17
Empatia	15
Coraggio	7
Movimento	12 Vo 36
Numero di Attacchi	2
Ferite Inflitte	2d10 – 2d10
Bonus al Danno	+4
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	12 [27]
Abilità Speciale	[CA, 5]
Tiro Salvezza contro Magia	13
Tiro Salvezza contro Morte	10
Attacchi Speciali	Speciale, Picchiata
Difese Speciali	Solo Armi d'Argento o Magiche
Resistenza alla Magia	5 %
Stazza	G (Apertura Alare di 3 Metri)
Difficoltà	Avanzato

Disegno di Carmen Durand [foxtrot86@canada.com]

Il demone alato è la creatura in cui si trasformano i sacerdoti di Nelriosef grazie al potere speciale concesso dalla loro divinità: non esistono quindi demoni alati naturali e le caratteristiche, eccezion fatta per la costituzione che varia a seconda della potenza del sacerdote, sono quelle che i sacerdoti hanno sempre (per esempio un sacerdote con intelligenza 12, destrezza 15 e Empatia 12, anche dopo essersi trasformato avrà queste caratteristiche). Tuttavia il bonus al danno è sempre almeno +4 a meno che la costituzione non sia così elevata da consentirne uno maggiore.

Il demone alato appare come un gigantesco rapace nero come la pece, dalle ali grandissime e dal collo lunghissimo; la testa è invece molto piccola e gli occhi, difficili da distinguersi, sono anch'essi scuri; inoltre vola in maniera silenziosissima tanto che guadagna un bonus di +2 in furtività che diventa +4 durante la notte. L'apertura alare del Demone Alato è di almeno 3 metri e possiede delle zampe con potenti artigli.

Il combattimento non è un lavoro da demone alato, ma è stato reso capace di prendervi parte se necessario: attacca sempre con i suoi affilatissimi artigli per due volte a round, oppure può eseguire una picchiata ma in questo caso esegue un solo attacco, infligge danni doppi e la vittima cade a terra ed impiega un round a rialzarsi. Schivare la picchiata da diritto ad un attacco gratuito. Il demone alato è però molto temuto perché immune alle armi normali: può essere colpito soltanto da armi d'argento o magiche ed ha anche una piccola resistenza alla magia.

Il demone alato venne così chiamato, pur non essendo un demone, dagli abitanti dei villaggi di Nakadoom che subivano gli attacchi di queste creature. In pochi a tutt'oggi sanno che in realtà si tratta di sacerdoti dell'occulto trasformati. Prima dell'avvento di Babil e del Clan degli Artigli sull'isola erano temutissimi, e i sacerdoti di Nelriosef tenevano il potere con il metodo del terrore.

- Stavamo perlustrando le montagne a sud di Royka tra una postazione e l'altra. Ad un certo punto scorsi un'ombra e poi vi fu un colpo di vento e tutto si calmò. Soltanto più tardi ci informarono che il villaggio era stato attaccato da un Demone Alato -

Eikost Capo delle Guardie di Royka

DEMONI

	I GRADO	II GRADO	III GRADO	IV GRADO	V GRADO
INTELLIGENZA	14	15	16	17	18
DESTREZZA	14	15	16	17	18
COSTITUZIONE	21	23	25	27	29
EMPATIA	15	16	17	18	19
CORAGGIO	15 (30)	15 (31)	16 (33)	16 (34)	17 (36)
MOVIMENTO	12	12	12 Vo 24	15 Vo 30	15 Vo 36
N° ATTACCHI	2	2	3	3	4
FERITE INFLITTE	2d8 – 2d8	2d8 – 2d8	2d8 – 2d8 – 2d10	2d8 – 2d8 – 2d10	2d8 – 2d8 – 2d10 – 2d4
BONUS AL DANNO	+6	+7	+8	+9	+10
ARMATURA	-	-	-	-	-
ABILITA' ARMI	-	-	Mazza (12)[28]	Mazza (13)[30]	Mazza (14)[32]
ABILITA' LOTTA	14 [28]	14 [29]	15 [31]	16 [33]	17 [35]
ABL. SPECIALE	[CA, 4]	[CA, 6]	[(CA + SP), 8]	[(CA + SP), 10]	[(CA + SP), 12]
TS MAGIA	13	13	14	14	15
TS MORTE	16	16	17	17	18
ATT. SPECIALI	Speciale	Speciale	Speciale	Speciale	Speciale
DIF. SPECIALI	Speciale	Speciale	Speciale	Speciale	Speciale
RES MAGIA	-	5%	10%	15%	20%
STAZZA	M (2 Metri)	G (2,5 Metri)	G (3 Metri)	G (3,5 Metri)	E (4 Metri)
DIFFICOLTA'	Esperto	Veterano	Veterano – Camp.	Campione – Eroe	Eroe



Disegno di Kheng Guan [kgtoh@pc.jaring.my]

I demoni sono coloro che abitano e governano l'inferno: hanno un potere ed una resistenza che va oltre la comprensione umana o mortale. L'aspetto varia a seconda del grado del demone a cui si fa riferimento. E' possibile trovarli nel primo piano materiale o se evocati da sacerdoti mediante riti oppure se sono in missione per conto di un loro superiore.

Demone di I grado (Abitatore dell'abisso)

Viene anche chiamato Abitatore dell'abisso e lo si può trovare nei primi due cerchi dell'inferno: la pelle è squamata e di color rosso, gli occhi sono rossi ma iniettati di un liquido verde, non possiede ali ma ha degli artigli sottilissimi con i quali attacca ed inietta veleno: se non si supera un tiro salvezza in costituzione si muore in 1d4+1 round. Inoltre una volta al turno può utilizzare i seguenti poteri magici: Palla di fuoco (III potenza), dardo oscuro (V potenza) e tocco mortale (II potenza). Possiede anche delle immunità magiche a charme, sonno, alle magie della morte, alle magie che influenzano/ attaccano la mente, ai poteri mentali (50 %), dimezza i danni prodotti da fuoco e possono essere colpiti soltanto da armi magiche o benedette. Sono molto agili (schivare (12) [26], acrobazia (12) [26]) e quindi difficili da colpire.

Demoni di II grado (Guardiani)

Vengono detti anche Guardiani perché costituiscono un corpo speciale per la sorveglianza dei primi due cerchi

- Fummo ingannati per tutto il tempo della missione: avevamo capito che chi ci accompagnava nascondeva qualcosa, ma che fosse un demone proprio non eravamo riusciti ad intuirlo -

dell'inferno: sono comandati da Minosse e da Cerbero. Sono quasi uguali agli abitanti, ma sono più grandi e più forti; hanno artigli più lunghi con i quali iniettano comunque il veleno. Possiedono tutti i poteri degli abitanti ma il tocco mortale lo eseguono alla III potenza anziché alla II. Hanno la stessa abilità di schivare ed acrobazia che hanno gli abitanti.

Demoni di III grado (Adepti infernali)

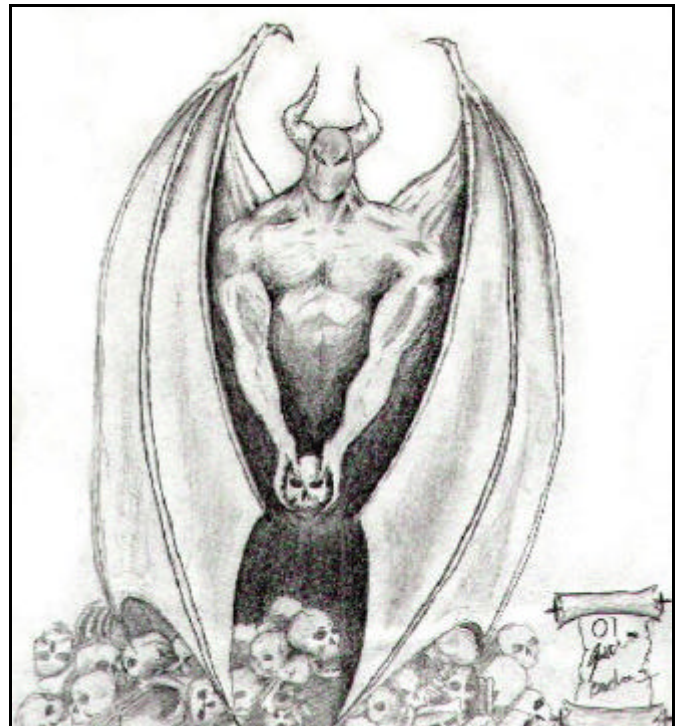
Il demone di III grado è il demone propriamente detto e viene anche chiamato Adepto infernale: non ha legami con quelli di secondo e di primo se non per il fatto che vivono entrambi nell'inferno; quelli di III grado però si possono trovare dal III cerchio in avanti. La sua pelle è liscia, priva di peluria, color rosso fuoco, la testa è priva di capelli ma su di essa crescono due grosse corna; il volto è simile a quello umano, ma sembra deformato tanto da apparire più largo verso la bocca dalla quale escono due zanne verdi. Gli occhi hanno la pupilla rossa e per il resto sono neri come la pece. Le mani sono grandi con unghie lunghe e nere. Gli Adepti possiedono un paio d'ali simili a quelle di un pipistrello, mediante le quali possono volare. Qualunque mortale veda un demone di questo tipo deve superare un tiro salvezza in empatia oppure rimane atterrito (-4 su tutti i check) per 6d6 round. Gli Adepti sanno usare le armi in particolare la mazza: se ne hanno una è gigantesca, sicuramente magica (il bonus viene deciso dal Master), ed infligge 4d8 più il bonus magico. Ma gli adepti sanno anche lottare e molto meglio dei loro inferiori. A differenza degli abitanti e dei Guardiani, gli Adepti riescono a manipolare la magia negromantica (negromanzia [8]) della quale conoscono almeno la metà degli incantesimi. Immunità e poteri degli Adepti sono uguali a quelli dei Guardiani ed in più utilizzano sempre una volta per turno: Teletrasporto (senza errore, II potenza) e Sdoppiamento (III potenza); inoltre possono utilizzare autometamorfosi quando vogliono. Nel corpo a corpo effettuano due attacchi da portare con l'arma, con le unghie o con le zanne: in quest'ultimo caso il demone inietta un veleno mortale uguale a quello degli Abitatori e dei Guardiani. Gli adepti hanno la stessa abilità di schivare e acrobazia dei loro subalterni.

Demoni di IV grado (Guerriero)

I demoni di IV grado vengono chiamati Demoni Guerrieri e sono così potenti che nemmeno le magie d'evocazione riescono a convocarli nel primo materiale. Quando vi arrivano lo fanno per la sete di dominio di qualche grande demone e ricoprono spesso cariche elevate sotto mentite spoglie. Dal punto di vista visivo sembrano i fratelli maggiori degli Adepti ma hanno due paia d'ali e quattro corna. I guerrieri vivono al di sotto del quarto cerchio, dove le temperature (data la vicinanza della fornace) sono altissime. Hanno gli stessi poteri degli adepti e sanno incutere lo stesso tipo di paura. Anche i guerrieri riescono a manipolare la magia nera (negromanzia [10]) e conoscono tre quarti degli incantesimi di scuola.

Demoni di V grado (Precettore infernale)

I precettori infernali vivono essenzialmente nelle lande di fuoco del sesto cerchio, appena al di sopra della fornace ed hanno un aspetto completamente differente dai sottoposti: la loro pelle è spessa e scura con riflessi rosso sangue, il volto è allungato, dalla bocca escono lunghi denti aguzzi, gli occhi sono neri ma brillano di rosso ed hanno da tre a sei corna poste simmetricamente; possiedono tre paia d'ali e sono muniti di coda. Le mani sono grandi con affilatissimi artigli. Riescono ad effettuare 4 attacchi per round, 2 con gli artigli, 1 con la bocca ed il quarto a scelta con le corna o la coda: se l'attacco di coda va a segno questa s'attorciglia, come un serpente, attorno al collo della vittima procurandole 2d4 punti ferita per round da strangolamento; inoltre la coda è munita di punta dalla quale iniettare il veleno. Con una vittima imprigionata nella coda un Precettore Infernale può comunque continuare a combattere con 4 attacchi per round. La sua mazza è più potente di quella degli Adepti o dei Guerrieri: si tratta infatti di una mazza +6 che infligge 4d8+6 danni, è maledetta e nessun uomo riuscirebbe a brandirla perché troppo pesante. Se ce l'ha i primi due attacchi vengono portati con detta arma. I precettori hanno tutti i poteri dei subalterni ma alcuni di essi sono potenziati: Teletrasporto (senza errori, VI potenza) e sdoppiamento (VI potenza). Sono anch'essi dotati di autometamorfosi vera e possono manipolare la magia nera (negromanzia 12) della quale conoscono tutti gli incantesimi. A differenza dei loro predecessori riescono anche ad apprendere la magia e quindi possono amplificare il loro mana.



Disegno di Justin M. Buchanan [drakeskull@hotmail.com]

- Presi una mazzata praticamente in pieno: sentii quel colpo pieno di odio infernale abbattersi su di me. Naturalmente l'armatura della Fenice prima ed il mio teletrasporto poi fecero il loro dovere: rimasi incolume -

DRAGO

- Note Generali -

Il drago è una razza molto particolare che regna in quasi tutte le leggende dei vari popoli ed essendo una creatura rara difficilmente se ne vede uno; inoltre il drago non è stupido e sa perfettamente che se si facesse notare dagli uomini questi, spinti dalla curiosità, dalla gloria e dal desiderio di ricchezza, inizierebbero una caccia spietata. In generale il drago è verde con il torace giallo, occhi marroni o rossi, e due lunghe corna dietro le quali si trovano le orecchie. E' munito sia d'un paio d'ali che di quattro zampe con artigli acuminati molto adatti al combattimento.

L'origine dei draghi è avvolta nel mistero e sono molti i maghi e gli alchimisti che hanno raccolto informazioni su questa razza senza però approdare a nulla di certo o evidente. Si pensa che siano esseri creati dagli dei ancora prima degli elfi o che derivino da una divinità resa impotente e poi scacciata nel primo materiale dove è riuscita a proliferare. Di certo però si sa che il Drago è tra le creature più longeve e potenti e più invecchia e più acquisisce potere: si pensa che un drago possa raggiungere i 2000 anni d'età ma fino ad ora nessuno è stato in grado di trovare cadaveri di draghi morti per vecchiaia e quindi è possibile che, come gli elfi, raggiunta una certa età se ne vadano dal mondo dei mortali. Inoltre non è stato stabilito quale sia l'habitat più congeniale a questa creatura perché le tane rinvenute sono poche e situate in zone con climi diversi: è probabile che il drago, come l'uomo, si adatti facilmente a qualsiasi tipo di clima. E' invece risaputo che la femmina di drago depone le uova per proliferare ma non si conosce né il tempo di gravidanza, né quello di dischiusura. Alcuni avventurieri dopo aver avuto a che fare con un drago hanno trovato nella sua tana dei cuccioli lunghi più di 6 metri.

I principi morali del drago non variano molto da individuo ad individuo ed è generalmente malvagio ed egoista. Si pensa che questa indole derivi più dal fatto che il drago è sempre stato cacciato da esseri avidi in cerca di ricchezza piuttosto che esso derivi da una divinità malvagia. Senza dubbio però il drago è una creatura arcana con abilità e proprietà magiche che lo rendono spesso preda di maghi

malvagi alla ricerca di elementi importanti per la creazione di oggetti di potere. L'abilità più conosciuta del drago è quella di sputare fuoco, ma egli possiede sensi acutissimi, riesce ad individuare creature invisibili più o meno lontane a seconda dell'età e può lanciare incantesimi di tipo mana. Inoltre il drago quando viene avvistato incute un certo timore in chi lo guarda e più il drago è vecchio e potente, maggiore è la paura suscitata nell'osservatore. Infine il drago è dotato di polimorfismo (cioè può mutare la sua forma in qualsiasi creatura non più grande di sé e non più piccola di una stazza M), può variare la sua voce a piacimento e conosce molte lingue tra cui quella degli uomini, degli elfi, dei nani e degli haddle.

La razza verde è l'unica razza esistente nel primo materiale: vi sono alcuni esemplari di colori diversi ma questi tipi di drago sono più unici che rari e non sono necessariamente più potenti del drago normale. L'età dei draghi viene divisa in 12 categorie come descritto nell'apposita tabella.

	CATEGORIA	ETA'	Mod Cos	Mod Des	Mod Lotta	Magia	Paura
1	Cucciolo	0 – 10	-5	-5	-5	0	0
2	Piccolo	11 – 25	-4	-4	-4	0	0
3	Draghetto	26 – 70	-3	-3	-3	0	0
4	Giovane Drago	71 – 120	-2	-2	-2	0	0
5	Dragoide	121 – 200	-1	-1	-1	0	15 Metri
6	Drago	201 – 400	-	-	-	3	30 Metri
7	Drago Maturo	401 – 700	+1	+1	+1	5	45 Metri
8	Drago Vecchio	701 – 1000	+3	+3	+3	7	60 Metri
9	Drago Venerabile	1001 – 1100	+5	+5	+5	9	60 Metri
10	Grande Drago	1101 – 1300	+6	+6	+6	11	60 Metri
11	Dragone	1301 – 1500	+7	+7	+7	13	60 Metri
12	Gran Dragone	1500 +	+8	+8	+8	15	60 Metri



Disegno di Ryan Bourrette [samuraislider@msn.com]

DRAGO

Intelligenza	15
Destrezza	14
Costituzione	27
Empatia	13
Coraggio	13 (26)
Movimento	9, Vo (30), Nu (9)
Numero di Attacchi	3 + Speciale
Ferite Inflitte	2d8+1 – 2d8+1 – 3d10
Bonus al Danno	+9
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	12 [26]
Abilità Speciale	[(1+Manipolazione), Variabile]
Tiro Salvezza contro Magia	11
Tiro Salvezza contro Morte	14
Attacchi Speciali	Soffio e Incantesimi
Difese Speciali	Speciale
Resistenza alla Magia	Variabile
Stazza	Ma (Base 11 Metri)
Difficoltà	Veterano (Base)

Il Drago vive in climi temperati, dal sub tropicale al tropicale, e come habitat preferisce le foreste impenetrabili. Tuttavia egli trova spesso rifugio in qualche sotterraneo abbandonato o da egli stesso conquistato. L'indole del drago è per lo più maligna e portata al combattimento ed al potere. Se non riesce a spaventare o comandare certi tipi di creature, il drago le schiavizza pensando di alimentare il suo dominio. Ha uno spiccato senso del territorio, ma cerca di non essere visto dalla gente comune per evitare una caccia spietata: in caso contrario cerca di uccidere od assoggettare chi è riuscito ad avvistarlo. Grazie al suo colore naturale, nonostante la sua grandezza, riesce facilmente a mimetizzarsi nella foresta (nascondersi (12) [26]) per osservare i nemici e studiare l'attacco.

Nel combattimento il Drago è molto intelligente ed utilizza strategie diverse a seconda della forza dell'avversario: se lo giudica abbastanza forte e pericoloso utilizza prima il soffio, poi le abilità speciali e quindi gli incantesimi, mentre se l'avversario è debole, lo tortura fisicamente per farlo morire agonizzante. Il Drago riesce comunque a comandare certe creature grazie al potere della suggestione: spesso lo fa con gli umani e i semi-umani. Nel caso in cui, a finire sotto le sue grinfie, sia un uomo, egli ama interrogarlo per saggiare la sua forza e la sua civiltà. Infatti il drago sa che l'uomo è il nemico da temere e per difendersi da lui cerca di raccogliere il maggior numero di informazioni. Il soffio del Drago è un cono di fuoco lungo 21 metri, largo 1,5 metri al vertice e 6 metri alla base ed possibile dimezzarne il danno con un TS in destrezza.

Il Drago invecchiando acquista più potere in tutte le sue doti magiche, dal soffio, ai poteri e agli incantesimi:

Giovane: Respirare sott'acqua. **Maturo:** Charme (IV potenza, nel raggio di paura) una volta al giorno. **Venerabile:** Verità (III potenza, nel raggio di paura) tre volte al giorno. **Grande:** Crescita vegetale una volta al giorno. **Dragone:** Disprezzo (4d4 round, nel raggio di paura) una volta al giorno.

I draghi mangiano di tutto ed in caso di necessità divorano cespugli o alberelli, ma sono molto golosi di elfi. Se si trovano in collina vengono spesso cacciati dai giganti delle colline che li trovano deliziosi.

Il tesoro di un Drago è di quanto più magnifico si possa trovare: essendo molto avido e desideroso di potere passa gran parte del suo tempo a ricercare e ad accumulare ricchezze. Si pensa che il letto del drago, nella sua tana, sia interamente fatto di oggetti e monete in oro ed altri metalli preziosi e molto spesso da oggetti magici di inenarrabile potenza. Tuttavia il Drago porta sempre con sé gli oggetti che considera più preziosi e più utili.

- ...baldanzosi ed arroganti andavano inconsci verso il pericolo e fu allora che molti di loro accortisi del nemico girarono sui tacchi e fuggirono. Tutti tranne coloro che erano rimasti pietrificati dalla paura...-

dalle Cronache di Bringher

	CORPO (METRI)	CODA (METRI)	SOFFIO	RESISTENZA MAGIA
1	1 – 2	0,5 – 1,5	1d8	-
2	6	4	2d8	-
3	10	7	4d8	-
4	13	10	6d8	5%
5	16	13	8d8	15%
6	19	16	10d8	20%
7	22	19	12d8+2	25%
8	25	21	12d8+4	30%
9	27	23	12d8+6	40%
10	29	25	12d8+8	45%
11	31	27	12d8+10	50%
12	33+	29+	12d8+12	55%

Come già detto per il drago la vecchiaia è un'arma in più e gli consente di aumentare il proprio potere sia in termini di resistenza che di magia: tutto questo viene riassunto dalla tabella soprastante.

Il soffio del Drago è devastante: si tratta di un cono di fuoco che infligge il numero di ferite indicato con la possibilità di tiro salvezza in destrezza per dimezzare. Quando il drago utilizza questo tipo di attacco incendia ogni cosa che possa essere incendiata e se usato in un bosco o in una foresta provoca danni incalcolabili. Ecco perché molti Druidi preferiscono non infastidire e a volte assecondare questo tipo di creature.

La procreazione del Drago si basa sulla deposizione delle uova che la femmina svolge una volta ogni 10 anni: vengono deposte una o al massimo due uova. Madre e Padre Drago gestiscono assieme la tana fino alla fine dello svezzamento, poi il Drago Maschio se ne va. Per la sua natura solitaria i figli non tardano a lasciare la tana materna o se non lo fanno sarà la madre a cacciarli.

- Le uova di drago sono molto rare ragazzo mio. Può valere parecchie monete e puoi ricevere in cambio decine di oggetti che farebbero gola ai forzieri degli antichi reami. Tuttavia ti consiglio di riportarlo dove lo hai preso perché la fuori c'è un Drago furente che cerca un ladro.-

Necrorius l'Oscuro

ARCHONS GDR



Disegno di Sabra R. Hart [youko@pachell.net]

DRAGO D'ARGENTO

Intelligenza	19
Destrezza	16
Costituzione	32
Empatia	18
Coraggio	19 (37)
Movimento	15, Vo (45), Nu (15)
Numero di Attacchi	4 + Speciale
Ferite Inflitte	2d10 – 2d10 – 3d12 – 2d8+2
Bonus al Danno	+11
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	15 [31]
Abilità Speciale	[(1+Dominazione), Variabile]
Tiro Salvezza contro Magia	14
Tiro Salvezza contro Morte	17
Attacchi Speciali	Soffio e Incantesimi
Difese Speciali	Speciale
Resistenza alla Magia	Variabile
Stazza	Ma (Base 14 Metri)
Difficoltà	Eroe (Base)

Se i Draghi sono rari quelli d'Argento si contano sulle dita di una mano: purtroppo l'avidità e la malvagità delle creature del passato è riuscita ad estinguere quasi del tutto questa specie oggi tanto venerata dai saggi del mondo.

Il Drago d'Argento ha dei principi morali ferrei e crede nella giustizia basata sull'equità e sull'equilibrio dei poli: per questo motivo nel corso della storia si è guadagnato altri nomi che hanno appunto a che fare con l'equilibrio e la giustizia.

Visivamente il Drago d'Argento è piuttosto differente da quello normale: il suo corpo è infatti lungo e snello come quello di un serpente e ricoperto interamente da scaglie argentate con riflessi blu ed azzurri: quando è giovane il colore argento è splendente ma opaco mentre con l'andare degli anni si lucida come se divenisse cromato. Si dice che gli specchi delle Ninfe siano scaglie di Draghi d'Argento che essi stessi donano in omaggio per la loro bellezza.

Questo tipo di Drago non ama risolvere i suoi problemi combattendo, tuttavia è molto meglio non farlo arrabbiare perché dispone di una potenza incommensurabile rispetto ad altre creature: riesce a compiere 4 attacchi per round, due di artigli, uno di morso ed uno di coda; naturalmente non arriva quasi mai a dover utilizzare questo tipo di attacchi perché solitamente il nemico perisce con il soffio o con gli incantesimi.

Il Drago d'Argento ha inoltre altri poteri innati che riesce a sviluppare con l'andare degli anni:

Giovane: Respirare sott'acqua. **Maturo:** Polimorfismo.

Venerabile: Charme (IV potenza, nel raggio di paura) cinque volte al giorno. **Grande:** Verità (IV potenza, nel raggio di paura) tre volte al giorno. **Dragone:** ESP e Telepatia (vedi incantesimo).

Il Drago d'Argento mangia di tutto ma preferisce cibarsi di frutta, verdura e pesce. Tuttavia ama moltissimo la cucina dei suoi amici Elfi Altì. Può vivere dappertutto, ma preferisce luoghi inaccessibili come l'alta montagna o le grandi scogliere: qui si può trovare la sua tana, dove il Drago d'Argento conserva i suoi tesori. Infatti come tutti i Draghi anche questa specie ama moltissimo raccogliere e conservare tesori, non per avidità o sete di potere, ma semplicemente perché li considerano molto belli.

Contrariamente ai Draghi normali quello d'Argento possiede due tipi di soffio differenti: il primo è un cono di fuoco lungo 30 metri e largo 1,5 metri al vertice e 9 metri alla base; superando un tiro salvezza in destrezza si riesce a dimezzare il danno. Il secondo invece è una nube di gas soffocante che si estende in un raggio doppio (in metri) alla categoria d'età del drago: qualsiasi creatura che non supera un TS in costituzione inizia a soffocare e non riesce a sottrarsi alla nube se non aiutati da qualcuno; tali creature svengono in 1d4 round dopo di che bisogna trascinarle di peso. Le altre invece devono comunque abbandonare la nube prima di riprendere a combattere o ne subiscono di nuovo gli effetti. Ovviamente il drago d'argento ne è immune.

- Se il nostro mondo avesse conosciuto prima la saggezza e lo spirito di equità dei Draghi d'Argento forse oggi ve ne sarebbero di più e vivremmo tutti in un mondo migliore-

	CORPO (METRI)	SOFFIO DI FUOCO	SOFFIO NUBE	RESISTENZA MAGIA
1	2 – 5	1d12	Raggio 2 metri	-
2	11	2d12	Raggio 4 metri	-
3	19	4d12	Raggio 6 metri	5%
4	27	6d12	Raggio 8 metri	15%
5	34	8d12	Raggio 10 metri	20%
6	41	10d12	Raggio 12 metri	25%
7	48	12d12+2	Raggio 14 metri	30%
8	54	12d12+4	Raggio 16 metri	40%
9	60	12d12+6	Raggio 18 metri	45%
10	66	12d12+8	Raggio 20 metri	50%
11	72	12d12+10	Raggio 22 metri	55%
12	78+	12d12+12	Raggio 24 metri	60%

Come si può vedere dalla tabella le dimensioni del drago d'argento non vengono suddivise tra corpo e coda perché appunto non è possibile (almeno visivamente) scindere l'uno dall'altra.

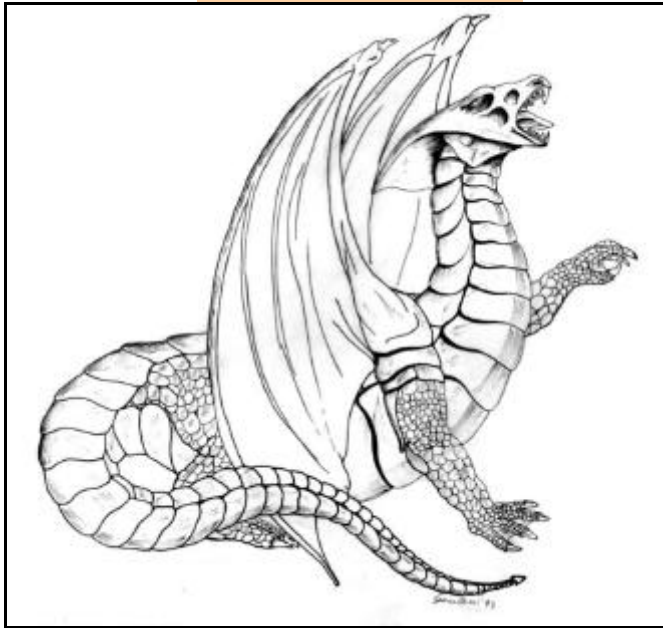
Non si sa come il Drago d'Argento si riproduca: non sono infatti mai state rinvenute uova e generalmente chi ne ha visto uno lo ha visto solo. Si pensa addirittura che questa specie di Draghi non abbia sesso ed utilizzi qualche espediente magico per non far morire la specie. Probabilmente i grandi saggi del mondo amici di queste creature potrebbero dare questo tipo di risposta, ma proprio in virtù di questa saggezza considerano pericoloso rivelare informazioni al riguardo.

- Quei cinque mi hanno aiutato in problemi che mi stanno molto a cuore: sono miei amici ed i loro nemici sono miei nemici. Se dovessi essere a conoscenza che stanno incorrendo in qualche pericolo non esiterei ad aiutarli senza chiedere nulla in cambio. Credo che comunque non mi negherebbero il piacere di una chiacchierata ed una fumatina assieme -

HANMOON

ARCHONS GDR

DRAGO DEI GHIACCI



Disegno di Daniele 'Noir' Gualeni [fuoriluogo@libero.it]

Intelligenza	13
Destrezza	16
Costituzione	24
Empatia	9
Coraggio	12 (19)
Movimento	15, Vo (30)
Numero di Attacchi	3 + Speciale
Ferite Inflitte	2d6+1 – 2d6+1 – 3d8
Bonus al Danno	+7
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	12 [28]
Abilità Speciale	[(1+Manipolazione), Variabile]
Tiro Salvezza contro Magia	11
Tiro Salvezza contro Morte	16
Attacchi Speciali	Soffio e Incantesimi
Difese Speciali	Speciale
Resistenza alla Magia	Variabile
Stazza	Ma (Base 8 Metri)
Difficoltà	Veterano (Base)

Dal punto di vista fisionomico il Drago dei Ghiacci (o Drago Bianco) non è molto diverso dal Drago normale. Si presume infatti che derivino entrambi da uno stesso ceppo e che si siano diversificati per adattarsi all'ambiente in cui vivevano. In questi casi non bisogna mai tralasciare però le motivazioni di tipo magico: può essere infatti che la mutazione sia stata voluta in tempi antichi da qualche potente mago che poteva essere anche il drago stesso. Tralasciando disquisizioni puramente accademiche il Drago dei Ghiacci risulta mediamente più piccolo di quello verde e diverso anche in altre caratteristiche peculiari. Tuttavia anche questa specie di drago appare avida e assetata di ricchezza da renderla agli occhi dei mortali spietata e malvagia.

Questo tipo di Drago non ingaggia mai un combattimento a meno di non essere in condizioni di evidente superiorità: preferisce aspettare il nemico, o fingersi debole per attirarlo in una trappola. Comunque se colto di sorpresa o messo alle strette non esiterà a scaricare il suo potente soffio di ghiaccio sul nemico. Inoltre come tutti i Draghi anche quello dei ghiacci è un esperto conoscitore della magia di manipolazione e preferisce terminare tutto il suo potere magico prima di passare al combattimento corpo a corpo. Tuttavia anche nello scontro fisico risulta particolarmente veloce e temibile: esegue tre attacchi a round di cui due di artigli ed uno di morso o eventualmente di coda. Inoltre il Drago dei ghiacci è totalmente immune agli attacchi basati sul freddo.

Il soffio del drago è un vero e proprio cono di gelo,

freddo e schegge di ghiaccio lungo 9 metri e largo 1 metro al vertice e 6 metri alla base. Chi rimane vittima del suo soffio può tentare un tiro salvezza in destrezza per dimezzare i danni.

Il Drago dei ghiacci è una creatura solitaria e come gli altri draghi particolarmente amante dell'oro e di tutto ciò che sia prezioso come oggetti magici e di potere. Ama molto anche la magia e custodisce con grande cura le pergamene di cui entra in possesso.

Per quel che riguarda l'alimentazione questa specie di Drago mangia di tutto: tuttavia tra i ghiacci è difficile rispettare una dieta onnivora e quindi il Drago Bianco va spesso a caccia.

Probabilmente la riproduzione del Drago dei Ghiacci si basa sulla deposizione delle uova, ma sono così pochi che mai nessuno è riuscito a trovarne una.

- ...e come se non ci fossero abbastanza guai da dietro la collina innevata si levò un Drago dei Ghiacci alto e possente. Metà dei nostri compagni abbandonarono subito le armi per darsi alla fuga e fu allora che dovettero estrarre un buon asso dalla manica...-

	CORPO (METRI)	CODA (METRI)	SOFFIO	RESISTENZA MAGIA
1	0,7 – 1,5	0,3 – 1	1d4	-
2	3	1,5	2d4	-
3	6	4	4d4	-
4	8	6	6d4	5%
5	11	8	8d4	10%
6	13	10	10d4	15%
7	15	12	12d4+2	20%
8	17	14	12d4+4	25%
9	19	15	12d4+6	30%
10	20	16	12d4+8	35%
11	21	18	12d4+10	40%
12	22	19	12d4+12	45%

ARCHONS GDR



Disegno di Anick Claisse [arcanne_azure@hotmail.com]

DRAGO NERO

Intelligenza	12
Destrezza	15
Costituzione	25
Empatia	12
Coraggio	12 (24)
Movimento	12, Vo (30), Nu (12)
Numero di Attacchi	3 + Speciale
Ferite Inflitte	2d6+1 – 2d6+1 – 3d8
Bonus al Danno	+8
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	12 [27]
Abilità Speciale	[(1+Manipolazione), Variabile]
Tiro Salvezza contro Magia	10
Tiro Salvezza contro Morte	17
Attacchi Speciali	Soffio e Incantesimi
Difese Speciali	Speciale
Resistenza alla Magia	Variabile
Stazza	Ma (Base 9 Metri)
Difficoltà	Veterano (Base)

Questa specie di Draghi è famosa per la sua indole prepotente ed irascibile, conduce una vita solitaria in luoghi oscuri come zone paludose e grotte. Non è molto intelligente, ma è furba e maligna soprattutto con gli altri esseri.

Il Drago Nero (come dice il nome) è interamente ricoperto da robuste scaglie nere ma come forma è molto simile al Drago normale: si pensa infatti che sia nato da un incrocio strano o per volere di qualche antico stregone. Sta di fatto che a parità di età risulta più piccolo, ma non per questo significa che sia meno potente.

Quando combatte utilizza sempre uno schema strategico e prima di tutto tende un agguato alle vittime o al gruppo di vittime che ha individuato. Prima di organizzarsi osserva le vittime da lontano per valutarne la forza e le ricchezze dopo di che, se ne vale la pena, passa all'attacco. Il Drago nero non combatte mai corpo a corpo senza aver esaurito tutte le sue capacità speciali ed il soffio; questa strategia serve a non rischiare inutilmente contro gli avversari più deboli e ad indebolire quelli più forti. Il soffio è composto d'acido, viene emesso in linea retta fino a 18 metri di distanza. Tale acido intacca più o meno tutto e quindi non solo i metalli di armi ed armature, ma anche il cuoio e le pelli.; tuttavia con un TS in destrezza riuscito è possibile dimezzare il nano. Le armature si sciolgono dei punti del soffio dopo di che l'acido intacca la pelle; le armi si sciolgono togliendo i punti del soffio all'affidabilità e non possono essere riparate ma soltanto rifuse. Inoltre il Drago nero ha a disposizione gli incantesimi di manipolazione che conosce ed un discreto mana che varia a

seconda dell'età. Esauriti i poteri magici passa al corpo a corpo attaccando con artigli e morso.

Invecchiando il Drago Nero diventa più potente e guadagna i seguenti poteri: **Maturo**: buio nel raggio di 3 metri più altri 3 metri per ogni categoria d'età per tre volte al giorno. **Vecchio**: inquinare l'acqua una volta al giorno; 0,2 metri quadri di superficie d'acqua per ogni categoria d'età; l'acqua diventa putrida e stagnante. **Venerabile**: crescita vegetale una volta al giorno. **Grande drago**: attirare insetti una volta al giorno. **Dragone**: charme rettili; funziona come lo charme ma ha effetto soltanto sui rettili. **Gran drago**: charme persone una volta al giorno.

Il Drago Nero è anche immune all'acido, all'incantesimo unzione, alle malattie normali e respira sott'acqua per natura.

Come tutti i draghi anche quello Nero adora collezionare tesori e passare il tempo immerso nei suoi averi, ad osservarli ed a ripulirli per specchiarsi dentro. Il Drago Nero però tende a scindere il tesoro in oro dagli oggetti preziosi e magici che custodisce a parte. Non si sa perché lo faccia, probabilmente preferisce l'uno all'altro o vuole goderseli in momenti diversi.

Il Drago mangia soprattutto pesce che a volte fa procurare a creature sotto il suo charme o sotto la sua schiavitù, ma non disdegna la carne rossa che però, prima di essere consumata, viene lasciata a bagno in una palude putrescente per un paio di giorni.

Vive in media 1700 anni.

- ...in quel momento Becar si trovò faccia a faccia con il Drago e non poté evitare di prendere in pieno il suo soffio micidiale e corrosivo. Probabilmente è l'unico che sia riuscito a sopravvivere dopo un trauma del genere...-

dalle Cronache di Bringher

	CORPO (METRI)	CODA (METRI)	SOFFIO	RESISTENZA MAGIA
1	1 – 2	0,5 – 1,5	1d6	-
2	4	2	2d6	-
3	7	5	4d6	5%
4	10	8	6d6	10%
5	13	11	8d6	15%
6	16	13	10d6	20%
7	19	15	12d6+2	25%
8	21	17	12d6+4	30%
9	22	19	12d6+6	35%
10	25	21	12d6+8	40%
11	27	23	12d6+10	45%
12	29+	24+	12d6+12	50%

La tabella qui sopra elenca i dati significativi del Drago Nero per ogni categoria d'età: notare che per i danni derivanti da soffio non si tiene conto della corrosione dovuta all'acido.

La riproduzione del Drago Nero è simile a quella del Drago Normale ma per qualche strano motivo spesso la dischiusura delle uova non va a buon fine e nasce un cucciolo malato che muore in pochi giorni: probabilmente si tratta di una deviazione congenita dovuta all'antico incrocio ed è per questo motivo che i Draghi Neri sono più unici che rari ed in via di estinzione.

ELEMENTALE - ACQUA

	I CLASSE	II CLASSE	III CLASSE	IV CLASSE	V CLASSE	VI CLASSE
INTELLIGENZA	6	7	8	9	10	11
DESTREZZA	12	13	14	15	16	17
COSTITUZIONE	5	10	15	20	25	30
EMPATIA	12	13	14	15	16	17
CORAGGIO	8 (20)	9 (22)	10 (24)	11 (26)	12 (28)	13 (30)
MOVIMENTO	6 Nu 18	6 Nu 18	6 Nu 18	6 Nu 18	6 Nu 18	6 Nu 18
N° ATTACCHI	1	1	2	2	3	3
FERITE INFLITTE	3d6	3d6	3d6 / 3d6	3d6 / 3d6	3d6 / 3d6 / 3d6	3d6 / 3d6 / 3d6
BONUS AL DANNO	0	0	+3	+5	+8	+10
ARMATURA	-	-	-	-	-	-
ABILITA' ARMI	-	-	-	-	-	-
ABILITA' LOTTA	10 (22)	11 (24)	12 (26)	13 (28)	14 (30)	15 (32)
ABL. SPECIALE	[CA,2]	[CA,4]	[CA,6]	[CA,8]	[CA,10]	[CA,12]
TS MAGIA	7	8	10	12	13	15
TS MORTE	10	11	12	13	14	15
ATT. SPECIALI	Ondata	Ondata	Ondata	Ondata	Ondata	Ondata
DIF. SPECIALI	-	-	ARMI +1	ARMI +1	ARMI +2	ARMI +2
RES MAGIA	-	-	-	-	-	-
ONDA	5d4	6d4	7d4	8d4	9d4	10d4
MISURE	3x6	3x9	6x12	6x15	9x18	9x21
DIFFICOLTA'	Prime Armi	Principiante	Intermedio	Esperto	Veterano – Camp.	Eroe



Disegno di Aurora Summers [aurora_phoenix@hotmail.com]

L'elementale dell'acqua è una creatura che vive nel piano degli elementi e che non si trova quasi mai nel primo materiale a meno che non sia stato evocato da qualche magia, rito od oggetto magico. Esistono sei differenti classi d'elementale d'acqua numerate in ordine di potenza. La creatura, comunque si presenta come un muro d'acqua largo tanti metri quanto la metà della propria costituzione, alto e spesso un quarto (per esempio un elementale d'acqua di terza classe ha costituzione 12: sarà largo 6, alto 3 e spesso 3). Tra le acque a volte è possibile scorgere il suo sguardo ed alcuni lineamenti.

Il suo luogo ideale per il combattimento è senza dubbio l'acqua, ma si può inoltrare anche sulla terra ferma fino a 30 metri di distanza da una risorsa d'acqua, che però deve essere consistente (almeno un piccolo fiume) altrimenti deve rimanere nell'acqua. L'attacco dell'elementale consiste in potentissimi spruzzi d'acqua lanciati a grande velocità. Inoltre, essendo d'un altro piano, può essere colpito soltanto da armi magiche +2 o superiori e dalla magia tranne quella basata sull'acqua.

L'attacco speciale dell'elementale d'acqua è un'onda che investe un'area delle dimensioni prescritte (vedi "Misure" nella tabella). Nella voce "Onda" inserita in tabella è indicato il danno che subiscono le creature investite dall'onda: tuttavia superando un TS in destrezza è possibile subire metà danno ma si dovrà comunque perdere un round di combattimento per rialzarsi da terra.

- ...e un'onda spaventosa ci investì proprio mentre eravamo in mezzo al fiume: l'ultima cosa che ricordo era Mankhos aggrappato ad un tronco che urlava...-

Mercenario delle zone a sud dell'Impero di Janzi

ELEMENTALE - ARIA

	I CLASSE	II CLASSE	III CLASSE	IV CLASSE	V CLASSE	VI CLASSE
INTELLIGENZA	6	7	8	9	10	11
DESTREZZA	12	13	14	15	16	17
COSTITUZIONE	5	10	15	20	25	30
EMPATIA	12	13	14	15	16	17
CORAGGIO	8 (20)	9 (22)	10 (24)	11 (26)	12 (28)	13 (30)
MOVIMENTO	Vo 36	Vo 36	Vo 36	Vo 36	Vo 36	Vo 36
N° ATTACCHI	1	1	2	2	3	3
FERITE INFLITTE	2d8	2d8	2d8 / 2d8	2d8 / 2d8	2d8 / 2d8 / 2d8	2d8 / 2d8 / 2d8
BONUS AL DANNO	0	0	+3	+5	+8	+10
ARMATURA	-	-	-	-	-	-
ABILITA' ARMI	-	-	-	-	-	-
ABILITA' LOTTA	10 (22)	11 (24)	12 (26)	13 (28)	14 (30)	15 (32)
ABL. SPECIALE	[CA,2]	[CA,4]	[CA,6]	[CA,8]	[CA,10]	[CA,12]
TS MAGIA	7	8	10	12	13	15
TS MORTE	10	11	12	13	14	15
ATT. SPECIALI	Vortice	Vortice	Vortice	Vortice	Vortice	Vortice
DIF. SPECIALI	-	-	ARMI +1	ARMI +1	ARMI +2	ARMI +2
RES MAGIA	-	-	-	-	-	-
VORTICE	3d6	4d6	5d6	6d6	7d6	8d6
MISURE	3x6x6	3x6x9	3x9x12	3x9x15	3x9x18	3x9x21
DIFFICOLTA'	Prime Armi	Principiante	Intermedio	Esperto	Veterano – Camp.	Eroe



Disegno di Alex Iglesias [flyingdebrisguy@yahoo.com]

L'elementale dell'aria è una creatura che proviene dai piani degli elementi e non si trova quasi mai nel primo piano materiale a meno che non venga evocato mediante magia, riti od oggetti magici. Esistono sei classi d'elementali numerate in ordine di forza e potenza. La creatura si presenta come una creatura vagamente umanoide composta da vortici d'aria: essa è alta in metri la metà della sua costituzione e larga un quarto. Tuttavia le misure non sono un problema per i piccoli passaggi visto che l'aria può comprimersi ed incanalarsi.

Nel combattimento risulta temibile per ogni avventuriero: attacca con delle condense d'aria che potrebbero essere paragonate ad enormi pugni. Inoltre facendo parte d'un altro piano l'elementale d'aria possiede delle difese speciali e può essere ferito soltanto da armi magiche +2 e magia tranne quella basata sull'aria.

L'attacco speciale dell'elementale dell'aria è un vortice violento che dura un round e può essere usato a comando fino a tre volte al giorno. Una creatura presa dal vortice inizia a ruotare su se stessa e ad alzarsi per poi essere sbattuta a fine round a terra subendo il danno indicato. Grazie ad un TS in costituzione è possibile dimezzare il danno subito. Le misure riportate sono la base inferiore, l'altezza e la base superiore del vortice.

- Un vortice immenso ha poi investito la mia fattoria radendola al suolo. Non so chi abbia mandato quell'essere, ma sta di fatto che ho deciso di abbandonare quella terra maledetta per sempre. -

Contadino dell'Itokia del Nord

ELEMENTALE - FUOCO

	I CLASSE	II CLASSE	III CLASSE	IV CLASSE	V CLASSE	VI CLASSE
INTELLIGENZA	6	7	8	9	10	11
DESTREZZA	12	13	14	15	16	17
COSTITUZIONE	5	10	15	20	25	30
EMPATIA	12	13	14	15	16	17
CORAGGIO	8 (20)	9 (22)	10 (24)	11 (26)	12 (28)	13 (30)
MOVIMENTO	12	12	12	12	12	12
N° ATTACCHI	1	1	2	2	3	3
FERITE INFLITTE	2d8	2d8	2d8 / 2d8	2d8 / 2d8	2d8 / 2d8 / 2d8	2d8 / 2d8 / 2d8
BONUS AL DANNO	0	0	+3	+5	+8	+10
ARMATURA	-	-	-	-	-	-
ABILITA' ARMI	-	-	-	-	-	-
ABILITA' LOTTA	10 (22)	11 (24)	12 (26)	13 (28)	14 (30)	15 (32)
ABL. SPECIALE	[CA,2]	[CA,4]	[CA,6]	[CA,8]	[CA,10]	[CA,12]
TS MAGIA	7	8	10	12	13	15
TS MORTE	10	11	12	13	14	15
ATT. SPECIALI	Colonna	Colonna	Colonna	Colonna	Colonna	Colonna
DIF. SPECIALI	-	-	ARMY +1	ARMY +1	ARMY +2	ARMY +2
RES MAGIA	-	-	-	-	-	-
COLONNA	3d8	4d8	5d8	6d8	7d8	8d8
MISURE	3x3	3x6	3x9	6x9	6x12	6x15
DIFFICOLTA'	Prime Armi	Principiante	Intermedio	Esperto	Veterano – Camp.	Eroe



Disegno di Alex Iglesias [flyingdebrisguy@yahoo.com]

L'elementale del fuoco è una creatura che proviene dal piano degli elementi e non si trova quasi mai nel primo piano materiale a meno che non venga evocato mediante magia, riti od oggetti magici.

Esistono, come per tutti gli elementi, sei diverse classi d'elementale di fuoco in ordine di forza e potenza. Esso si presenta come un grande falò, di vaga forma umanoide, alto in metri la metà della sua costituzione e largo un quarto.

Quando combattono è particolarmente temuto dai maghi e da tutti coloro che tengono con sé libri e pergamene: l'elementale infatti attacca mediante lingue di fuoco che, se vanno a segno, possono incenerire tutti gli oggetti infiammabili se questi non superano un appropriato tiro salvezza.

L'elementale del Fuoco può essere colpito soltanto con armi magiche +2 o superiori e con la magia tranne quella basata sul fuoco.

L'attacco speciale dell'elementale del fuoco è una possente colonna di fuoco che dura 1 round e può essere utilizzata un massimo di 3 volte al giorno. La voce colonna indica il danno subito dalle creature investite dalla stessa: questo danno può essere dimezzato con un TS in destrezza. La misura indicata in tabella è il diametro della base per l'altezza della colonna ed infligge in quella sezione di spazio le ferite indicate sotto colonna.

- ...e nel momento in cui ci addentrammo nella bocca del vulcano scoppiò l'inferno: tutto attorno a me era fuoco, terrore e dolori. Poi non ricordo altro, mi risvegliai nella città degli Enross che mi salvarono. -

Esploratore

ELEMENTALE - TERRA

	I CLASSE	II CLASSE	III CLASSE	IV CLASSE	V CLASSE	VI CLASSE
INTELLIGENZA	6	7	8	9	10	11
DESTREZZA	12	13	14	15	16	17
COSTITUZIONE	5	10	15	20	25	30
EMPATIA	12	13	14	15	16	17
CORAGGIO	8 (20)	9 (22)	10 (24)	11 (26)	12 (28)	13 (30)
MOVIMENTO	6	6	6	6	6	6
N° ATTACCHI	1	1	2	2	3	3
FERITE INFLITTE	2d10	2d10	2d10 / 2d10	2d10 / 2d10	2d10 / 2d10 / 2d10	2d10 / 2d10 / 2d10
BONUS AL DANNO	+1	+3	+5	+7	+9	+11
ARMATURA	-	-	-	-	-	-
ABILITA' ARMI	-	-	-	-	-	-
ABILITA' LOTTA	10 (22)	11 (24)	12 (26)	13 (28)	14 (30)	15 (32)
ABL. SPECIALE	[CA,2]	[CA,4]	[CA,6]	[CA,8]	[CA,10]	[CA,12]
TS MAGIA	6	8	10	12	14	16
TS MORTE	10	11	12	13	14	15
ATT. SPECIALI	Crepaccio	Crepaccio	Crepaccio	Crepaccio	Crepaccio	Crepaccio
DIF. SPECIALI	-	-	ARMY +1	ARMY +1	ARMY +2	ARMY +2
RES MAGIA	-	-	-	-	-	-
CREPACCIO	3d6	4d6	5d6	6d6	7d6	8d6
MISURE	3x6	3x9	3x12	6x12	6x15	6x18
DIFFICOLTA'	Prime Armi	Principiante	Intermedio	Esperto	Veterano – Camp.	Eroe



Disegno di Stuart Gormley [celticwolves@yahoo.com]

L'elementale della terra è una creatura che proviene dai piani degli elementi e non si trova quasi mai nel primo piano materiale a meno che non venga evocato mediante magia od oggetti magici. Esistono sei diverse classi di elementali

numerate in ordine di forza. La creatura si presenta come un umanoide, avente solo le linee essenziali, quindi privo di occhi, bocca o naso, è alto un quarto della costituzione ed è composto principalmente di roccia. Comunque a prescindere dalle dimensioni questo tipo d'elementale non ha alcuna difficoltà a muoversi nei dungeon visto che per loro la roccia non è un ostacolo ma un ambiente di vita. Tuttavia non possono mai passare attraverso l'acqua.

Nel combattimento l'elementale della Terra è molto lento, ma i suoi pugni sono devastanti ed a volte possono far crollare le abitazioni. Essendo di un altro piano questo tipo di creature può essere attaccato soltanto da armi magiche +2 o superiori o da magia tranne quella basata sulla terra.

L'attacco speciale dell'elementale di Terra è un crepaccio che può essere utilizzato a comando soltanto 1 volta al giorno. Alla voce crepaccio viene indicato il danno che subiscono le creature che cadono nel crepaccio: questo danno può essere evitato con TS in destrezza con una penalità di -1 per ogni classe d'elementale, mentre le misure sono larghezza per lunghezza. Chi cade nel crepaccio ma resta in vita rimane intrappolato in esso e può essere fatto uscire scavando.

Generalmente un crepaccio fa crollare un muro spesso la metà della propria larghezza, ma è chiaro che un crepaccio di VI classe è più potente di uno di IV.

...infatti si racconta che un tempo questi elementali venissero utilizzati per opere architettoniche come l'edificazione di palazzi, la costruzione di ponti e lo scavo in galleria...

da "Aurora tra storia e leggende"



Disegno di Sabra R. Hart [youko@pacbell.net]

ELFO - ALBOR

- Elfo Silvano -

Intelligenza	14
Destrezza	16
Costituzione	14
Empatia	10
Coraggio	8 (18)
Movimento	12
Numero di Attacchi	1
Ferite Inflitte	Arma
Bonus al Danno	+2
Armatura	Cotta di maglia Albor (8) [10]
Abilità Armi	Vedi Descrizione
Abilità Lotta	11 [27] o più
Abilità Speciale	[2,3]
Tiro Salvezza contro Magia	8
Tiro Salvezza contro Morte	9
Attacchi Speciali	-
Difese Speciali	Vedi Descrizione
Resistenza alla Magia	-
Stazza	M (1,5 – 1,65 metri)
Difficoltà	Intermedio

Gli Albor sono una razza elfica anch'essa derivante dagli antichi elfi alti: vengono chiamati anche elfi silvani, elfi dei boschi o elfi verdi. Come i loro antenati vivono per lo più nelle foreste, ma non sono particolarmente amanti dei climi troppo caldi e quindi si possono incontrare maggiormente nei boschi di montagna o in foreste con clima continentale.

L'Albor medio non supera il metro e sessantacinque di altezza, ha capelli neri o comunque molto scuri ed occhi che vanno dal grigio scuro a gradazioni più chiare fino ad arrivare ad un colore simile alla giada. Le loro vesti s'intonano sempre coi colori della foresta ed amano molto il verde: se accompagnano altri colori preferiscono il giallo ocra, il grigio ed il nero. Sono sempre e comunque ben vestiti e portano sempre qualche tipo di calzatura.

Il linguaggio degli Albor è molto simile a quello degli Elfi Alti con i quali si comprendono alla perfezione.

L'Albor non ama particolarmente il combattimento ma se necessario è in grado di affrontare i suoi avversari con grande efficacia: sa utilizzare al meglio la spada lunga e l'arco (+1 in entrambe le abilità), sanno muoversi silenziosamente (+1 in furtività) ed hanno un'infravisione naturale fino a 18 metri che consente loro di saper osservare meglio del normale (+1 in individuare) soprattutto se si trovano in foreste o boschi (+2 in individuare). Inoltre come gli altri elfi sono particolarmente resistenti alle magie dello charme e del sonno (50 %).

Le abilità speciali degli Albor dipendono dalla loro vocazione o classe. Per quel che riguarda la Religione gli Elfi

Silvani sono inclini per lo più al culto di Shana, anche se esistono altri culti minori che seguono Varstal e Zutra. In generale, comunque, i tre ordini sono abbastanza concordi tra di loro, anche se nella storia non è mancato qualche momento di attrito comunque sempre sistemato in momenti di necessità. Tra gli Albor possono trovarsi anche discepoli di ogni scuola di magia che sono sempre state molto seguite, tant'è vero che alcune tra le più belle Torri che costituiscono la città di Gubrash sono state proprio erette da Maghi Albor. Tra gli Elfi Silvani si possono comunque trovare personaggi di qualsiasi vocazione.

La società degli Albor è simile a quella degli Elfi Alti ma la loro vita è più spartana benché anch'essi amino le arti e le cose belle.

Le città degli Albor sono dei veri capolavori di architettura naturale: viste da lontano si integrano perfettamente con il bosco tanto da non essere notate. Viste dall'interno sono meravigliose e danno un gran senso di sicurezza, pace ed armonia. Difficilmente comunque gli Elfi Silvani permettono agli stranieri di avvicinarsi: soltanto agli elfi alti viene fatta concessione oppure a coloro che abbiano dimostrato un valore tale da meritarsi la loro inestimabile fiducia.

- Gli Albor? Ho cooperato molto con loro in diverse questioni di carattere magico: pur essendo elfi non mi hanno mai rifiutato uno scambio di consigli ed opinioni e quando è stato il momento si sono messi in luce anche nelle arti militari.-

Necrorius l'Oscurò



Disegno di Steven Tu [s2mega2@yahoo.com.tw]

ELFO - DARKON

- Elfo Nero -

Intelligenza	15
Destrezza	16
Costituzione	12
Empatia	11
Coraggio	9 (20)
Movimento	12
Numero di Attacchi	1
Ferite Inflitte	Arma o Lotta
Bonus al Danno	+1
Armatura	Cotta di Maglia Darkon (9)[10]
Abilità Armi	Vedi Descrizione
Abilità Lotta	12 [28] o più
Abilità Speciale	[2,3]
Tiro Salvezza contro Magia	7
Tiro Salvezza contro Morte	10
Attacchi Speciali	Vedi Descrizione
Difese Speciali	Vedi Descrizione
Resistenza alla Magia	20 %
Stazza	M (1,6 – 1,7 metri)
Difficoltà	Intermedio

I Darkon sono una razza elfica che vive sottoterra ed un tempo facevano parte degli elfi alti prima della battaglia dei cristalli lucenti. Hanno pelle scura e capelli chiari (in genere bianchi od azzurri). Sono un po' più bassi degli uomini e degli elfi (i più alti misurano 170 centimetri) ed il loro peso è variabile tra 40 ed i 55 kg. I lineamenti e la corporatura ricorda molto quella degli elfi verdi e come loro hanno destrezza superiore e costituzione inferiore a quella degli uomini. Le loro vesti sono scure o addirittura nere, sono auto prodotte e possiedono particolarità magiche pur non essendo magiche. Indossano sempre un mantello che da un +2 in nascondersi e seminare e degli stivali che danno un +2 in furtività ed entrambi conferiscono ciascuno un +2 di resistenza al fuoco; se sono in missione molti di loro indossano una bandana (sempre nera) che li rende immuni a ESP ed ad alcuni poteri mentali (percezione cerebrale, colpo psichico, controllo volontà e visione) che abbiano valore inferiore o uguale a 7. Come i Neldon e gli Albor hanno un 50 % di resistenza agli incantesimi di sonno e charme ma hanno inoltre un 20 % di resistenza alla magia in generale.

Hanno un proprio linguaggio, una strana variante dell'elfico, ma sanno parlare correttamente anche la lingua degli gnomi, quella dei nani e anche quella degli elfi verdi (50% di probabilità).

Nel combattimento sono molto feroci poiché vengono crudelmente addestrati fin da bambini e chi non supera le prove a fine addestramento rimane ucciso. In termini di gioco bisogna trattare un PNG Darkon come un normale PNG umano assegnandogli una classe o comunque delle abilità speciali che in valore possono variare da individuo ad

individuo a seconda dell'esperienza. Bisogna indicare però che tutti i Darkon sanno utilizzare la magia negromantica con un valore base uguale a 2 ed hanno tutti come minimo capacità d'attacco 2. Il resto delle abilità speciali dipende dalla classe del Darkon. I sacerdoti sono tutte femmine (quindi sacerdotesse). I loro tiri salvezza hanno un bonus di +2 contro qualsiasi magia (oltre alla loro resistenza naturale). Sono inoltre dotati di infravisione fino a 27 metri (+2 individuare).

I guerrieri Darkon sono specialisti (ottengono +1 sul tiro per colpire) nell'uso della spada (lunga o corta), della daga e dell'arco (di qualsiasi tipo), i maghi sono per lo più necromanti e comunque appartenenti all'ordine del Caos mentre i sacerdoti adorano una divinità unica e maligna (generalmente risiede nel piano negativo); tutti i Darkon, a seconda della classe e della potenza hanno un pugnale, una spada o una mazza costruiti in una lega speciale che riceve il bonus di +1 sul tiro per colpire e sulle ferite. I ladri Darkon sono rari perché i sensi acuti degli elfi neri difficilmente si possono ingannare.

Il punto debole dei Darkon è la luce: alla luce del sole perdono i bonus del mantello, degli stivali, il bonus sul tiro salvezza contro magie e quello d'individuare. Se esposti a luci magiche o perenni perdono anche la resistenza alla magia ed hanno un -2 sul tiro per colpire. Generalmente se esposti a luce di tipo magico e non stanno combattendo fuggono, mentre se esposti alla luce solare ricevono un punto ferita al giorno da ustione per circa due mesi dopo di che si abituano. Alcuni Darkon vengono appositamente addestrati per resistere alla luce solare. Le luci di fuochi, torce, lanterne e simili non hanno effetto su di loro. Le vesti (tranne la bandana), le armature e le

- Le continue lotte e gli asti tra noi e coloro che abbandonarono la luce qualche millennio fa, mi spinge a pensare che la "riconciliazione" narrata nelle antiche profezie elfiche sia solo una favola -

armi dei Darkon se esposti alla luce solare smettono di funzionare e divengono inutilizzabili dopo una settimana di esposizione.

La società Darkon è piuttosto particolare: uomini e donne sono messi sullo stesso piano e mentre i primi ricoprono principalmente cariche militari, le seconde si occupano maggiormente di materie spirituali e religiose. Per quel che riguarda la magia soltanto i più abili hanno l'onore e l'onere di poter approfondire gli studi in tale materia siano essi uomini o donne.

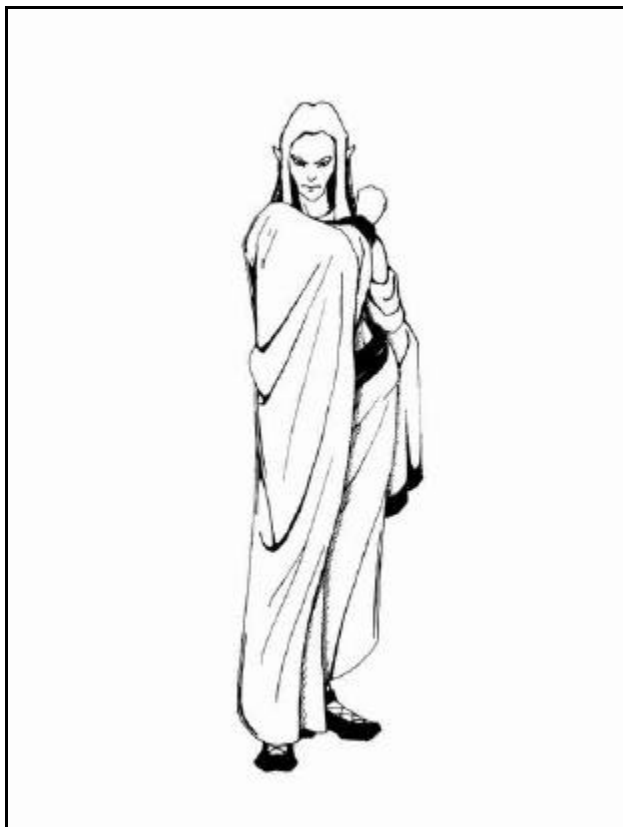
Un aspetto fondamentale della società Darkon è la stirpe o famiglia: solitamente è guidata e comandata dal membro più anziano e/o più meritevoli (i metodi per eleggerlo sono interni alla famiglia) che può essere un patriarca (maschio) o una matrona (femmina). La guida di una famiglia nobile conserva, come simbolo della propria stirpe, una reliquia od un artefatto che alle riunioni dei Darkon deve obbligatoriamente indossare: se quest'oggetto viene perduto o rubato, la famiglia cade in disgrazia e viene punita da tutte le altre con la declassazione; di solito però la famiglia punita è recidiva ed il più delle volte viene quindi totalmente eliminata e la guida viene fatta morire lasciandola in fin di vita esposta alla luce solare.

Le città dei Darkon sono bellissime e scolpite nella pietra: a volte è possibile che la città sia un complesso di grotte ma è comunque finemente lavorato e decorato. Le case nobiliari sono le più belle e si parla di veri e propri palazzi. Sono pochi gli individui che possono aver visto una città dei Darkon e sono tornati per raccontarlo.



Disegno di Stuart Gormley [celticwolves@yahoo.com]

ARCHIVOS GDR



Disegno di Minghao Xu [Minghao_Xu@gmx.net]

ELFO - ENROSS

- Elfo Rosso -

Intelligenza	12
Destrezza	14
Costituzione	14
Empatia	16
Coraggio	8 (24)
Movimento	12
Numero di Attacchi	1
Ferite Inflitte	Arma o Abilità
Bonus al Danno	+2
Armatura	Vedi Descrizione
Abilità Armi	Vedi Descrizione
Abilità Lotta	12 [26] o più
Abilità Speciale	[(1 + Poteri Mentali), 4]
Tiro Salvezza contro Magia	7
Tiro Salvezza contro Morte	8
Attacchi Speciali	-
Difese Speciali	Resistenza al Fuoco [5]
Resistenza alla Magia	-
Stazza	M (1,8 – 2 metri)
Difficoltà	Intermedio

Gli Enross sono una razza elfica particolare e vengono chiamati anche Elfi Rossi per i colori di cui si vestono ed anche perché essi vivono in zone di grande attività vulcanica. Anch'essi derivano dal ceppo degli Elfi Alti, ma fra tutti gli elfi sono quelli che maggiormente hanno subito variazioni rispetto all'antica stirpe sia dal punto di vista psicologico che somatico. Rispetto agli Elfi Normali sono più alti ed hanno pelle più bianca. I lineamenti del viso sono più scolpiti, gli occhi sono molti scuri e variano dal nero al verde oliva mentre i capelli vanno dal castano scuro al rosso carota. Gli abiti degli Enross sono vesti lunghe simili a toghe che vanno da un colore rosso vivace, rubino o granata fino al marrone scuro o il nero.

Gli Enross non hanno religione ma seguono una propria filosofia votata al razionale, al funzionale e all'essenziale: i Custodi sono gli studiosi ed i depositari di questa filosofia; anch'essi portano la toga ma indossano pure delle fasce rosse in fronte e sui polsi. Grazie allo sviluppo delle arti intellettuali gli Enross sono predisposti all'uso dei poteri mentali di cui i custodi sono l'espressione massima. Non mancano tra gli Enross i maestri d'arme che si differenziano dai custodi per il colore delle fasce (nere anziché rosse). Le vesti degli Enross sono proibite sia agli altri elfi che agli stranieri, ma possono essere consegnate a qualcuno che si sia dimostrato valoroso ed amico degli Enross.

Gli Enross tendono ad evitare il combattimento con il prossimo soprattutto se è possibile risolvere la questione dialogando. Nel caso in cui siano messi alle strette da un nemico pressante diventano combattenti formidabili e temerari.

Vivendo in zone vulcaniche e a stretto contatto con le miniere di fuoco hanno sviluppato una naturale resistenza al fuoco (5) ed alcuni di loro riescono anche ad aumentarla con appositi allenamenti. Si dice che Enross d'alta classe siano divenuti addirittura immuni e si siano poi trasferiti nel piano elementale del fuoco per studiarne la natura. Inoltre i Custodi sono in grado di manipolare la sfera elementale del fuoco. Come gli altri elfi hanno un passo piuttosto leggero (+1 in furtività) anche se non resistono così tanto alle magie di charme e sonno come i loro cugini (30%).

- E' il mio popolo e lo stimo, ma forse non era proprio l'ambiente adatto a me. Prima dell'esilio il mio precettore mi disse che un giorno sarei tornato. Credo che lo farò ma non so se resterò poi su Rubinja -

Becar



Disegno di Sabra R. Hart [youko@pacbell.net]

ELFO - NELDON

- Elfo Alto -

Intelligenza	14
Destrezza	16
Costituzione	14
Empatia	12
Coraggio	10 (22)
Movimento	12
Numero di Attacchi	1
Ferite Inflette	Arma o Lotta
Bonus al Danno	+2
Armatura	Cotta di Maglia Neldon (8)[10]
Abilità Armi	Vedi Descrizione
Abilità Lotta	11 [27] o più
Abilità Speciale	[2,3]
Tiro Salvezza contro Magia	8
Tiro Salvezza contro Morte	9
Attacchi Speciali	-
Difese Speciali	Vedi Descrizione
Resistenza alla Magia	Vedi Descrizione
Stazza	M (1,6 – 1,85 metri)
Difficoltà	Intermedio

I Neldon sono chiamati anche Elfi Alti e sono i discendenti diretti degli antichi Elfi della Luce (Auren), razza estintasi dopo la sua scissione nelle 4 attuali.

Gli elfi alti sono di statura più elevata degli elfi silvani hanno capelli chiari che possono essere bianchi, biondi o addirittura turchini. Preferiscono portare vesti che s'intonino e s'intreccino coi colori della natura: amano molto il grigio scuro ed il verde intenso; a questi colori affiancano sovente il giallo, l'azzurro ed il bianco che sono i colori della luce. Per motivi ornamentali possono anche indossare vesti con intrecci blu oltremare o porpora.

Le abitazioni dei Neldon sono belle, solide, magnifiche e s'integrano perfettamente con il verde della foresta a cui appartengono. I Neldon comprendono alla perfezione l'importanza dell'occulto e della magia: sono devoti a Shana, divinità che per tradizione ha creato gli elfi, ma portano grande rispetto anche al dio Varstal. I sacerdoti Neldon appartengono sempre al culto di Shana ed i praticanti dell'attività religiosa in genere hanno molti più contatti con le altre razze che non i comuni elfi alti. Anche i guerrieri, perlustrando le zone più periferiche della foresta, hanno spesso contatti con razze e popoli esterni ad essa. I maghi tra i Neldon sono molto rari ma quei pochi sono temuti e riveriti da tutti, sia per la loro potenza sia per la saggezza che sono riusciti ad acquisire grazie allo studio.

Gli Elfi Alti, per loro natura, preferiscono evitare un combattimento anziché intraprenderlo soprattutto con razze o popoli che considerano degni di un rapporto diplomatico.

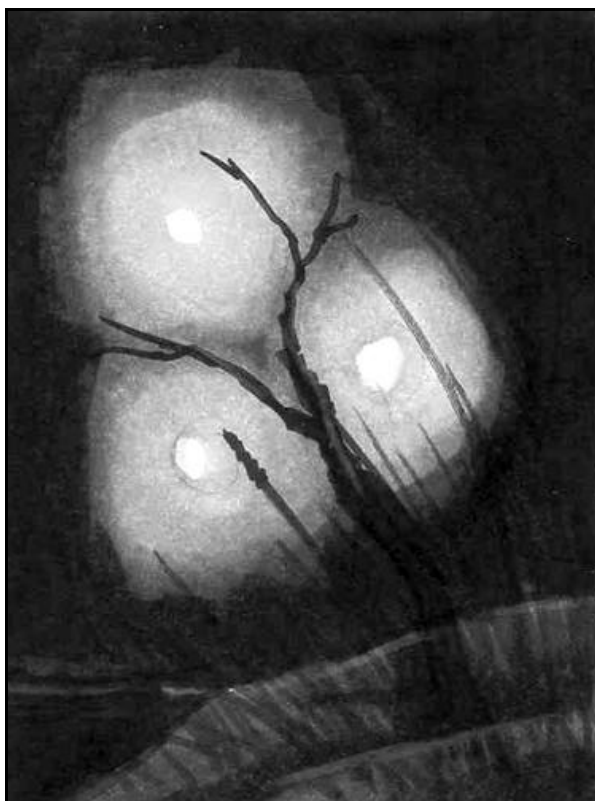
Odiano comunque essere presi in giro e la vendetta elfica può risultare molto dolorosa. Benché non siano molto simpatici ai nani i due popoli si osservano evitandosi, mentre vanno molto d'accordo con gli Haddle. Sugli umani gli elfi alti si esprimono sempre con riserva, proprio perché essi sono così tanti che tra loro è possibile trovare tanto del puro quanto del marcio.

La loro natura magica li porta ad avere doti innate come l'infravisione fino a 18 metri, che consente loro di vedere nel buio, ed una resistenza agli incantesimi di charme e sonno del 50%. Tra le loro armi preferite si annoverano le spade ad una mano e gli archi (ottengono un +1 naturale in entrambe le abilità).

Il ciclo di vita degli elfi è lunghissimo e per questi motivi vengono spesso accomunati ai draghi: si crede infatti che siano immortali ma che ad un certo momento della loro vecchiaia, grazie ad un arcano e sconosciuto potere, riescano a raggiungere il paradiso degli elfi dove, secondo la tradizione, dimorano gli Auren.

- Sono sempre stata amica degli elfi e credo che anche loro mi considerino tale. Del resto sono in parte una di loro e non sono mancati in passato momenti per dimostrarlo.-

Leda di Astra



Disegno di Martijn Vellinger [martijn@machine9.net]

FUOCO FATUO

Intelligenza	15
Destrezza	16
Costituzione	10
Empatia	14
Coraggio	12 (26)
Movimento	Vo 18
Numero di Attacchi	1
Ferite Inflitte	3d10
Bonus al Danno	-
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	12 [28]
Abilità Speciale	-
Tiro Salvezza contro Magia	19
Tiro Salvezza contro Morte	19
Attacchi Speciali	Scossa Elettrica
Difese Speciali	Speciale
Resistenza alla Magia	Speciale
Stazza	M (Max 1 Metro di Diametro)
Difficoltà	Intermedio – Avanzato

Il Fuoco Fatuo è un'entità considerata, da coloro che l'hanno incontrata, malvagia; vive soprattutto nelle paludi ma lo si può trovare anche nei boschi e in tutti quei luoghi dove l'acqua ristagna o dove ci sia una certa umidità (le fogne per esempio). Spesso viene scambiato per una lanterna o per una lucciola.

Il fuoco fatuo sceglie le proprie vittime e poi cerca di attirarle tra le sabbie mobili o nelle paludi, lasciandole morire lentamente e senza fatica. Nel momento in cui viene attaccato però diventa un avversario formidabile temuto da qualsiasi avventuriero. Attacca infatti mediante una potentissima scarica elettrica (3d10) che può colpire fino a 6 metri di distanza. La sua difesa è eccezionale: infatti è immune a qualsiasi tipo di magia tranne le varie versioni di incantesimo di dardo, le illusioni (per le quali ha sempre il tiro salvezza) e tutte le magie di protezione. Inoltre se viene ridotto in fin di vita fugge e, sebbene sia possibile colpirlo con le normali armi, può variare la sua luminosità fino a rendersi invisibile per 2d4 round; in questo stato non può naturalmente attaccare.

Se un Fuoco Fatuo muore lo si vede cadere pian piano verso il terreno e dopo una forte luminosità si spegne.

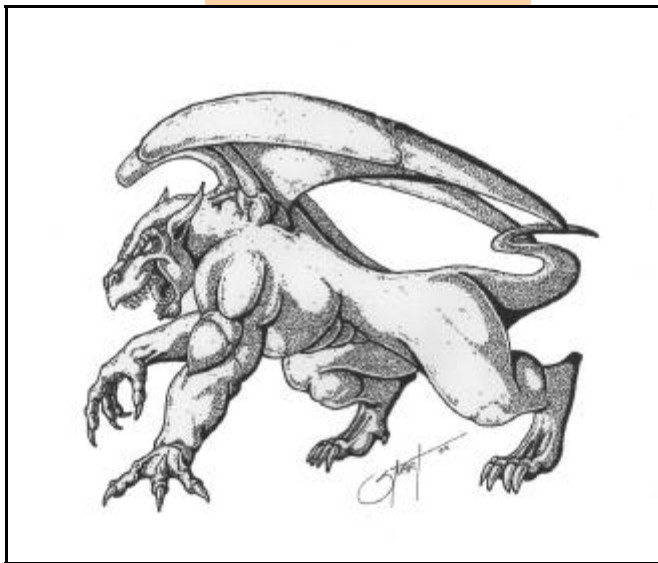
Non si sa di preciso quale sia l'origine di queste entità e nemmeno di cosa si nutrano, ma è possibile che succhino l'elettricità dai cervelli delle creature morenti. Non è risaputo nemmeno che tipo di riproduzione adottino queste creature che vivono sempre da sole salvo rari casi.

- Vai piano Karl non vedo un accidente! -
 - Ehi Guarda tra gli alberi! Delle lanterne! C'è qualcuno Tim, siamo salvi, siamo salvi!-

Karl e Tim, sperduti nella foresta, mai più ritrovati

ARCHIOPS GDR

GARGOYLE



Disegno di Stuart Gormley [celticwolves@yahoo.com]

Intelligenza	7
Destrezza	14
Costituzione	17
Empatia	17
Coraggio	12 (29)
Movimento	9, Vo (15) Volare (7) [21]
Numero di Attacchi	4
Ferite Inflitte	2d6 – 2d6 – 3d8 – 1d12
Bonus al Danno	+4
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	12 [26]
Abilità Speciale	[1, 5]
Tiro Salvezza contro Magia	10
Tiro Salvezza contro Morte	12
Attacchi Speciali	-
Difese Speciali	Solo Armi Magiche +1 o più
Resistenza alla Magia	-
Stazza	M (1,8 – 2 Metri)
Difficoltà	Avanzato

I Gargoyles sono creature magiche ed antiche e molto probabilmente furono creati da qualche mago per sorvegliare i suoi averi o le sue abitazioni. Inizialmente infatti erano soltanto delle gradi tegole o cornicioni ornamentali ma qualcuno è riuscito ad infondere loro la vita. Secondo molti alchimisti essi riescono anche a riprodursi, ma non si conosce bene il processo (probabilmente mediante replicazione). L'indole di questa creatura è la stessa di chi l'ha creata.

Se rimane in posizione statica il Gargoyle è del tutto simile ad una statua e riesce a prendere gli avversari di sorpresa proprio grazie a questa sua qualità. Quando combatte è molto tenace ed aggressivo riuscendo a compiere ben 4 attacchi per round arrivando ad infliggere fino 62 pf. Il Gargoyle attacca prima con gli artigli, poi con il morso ed infine col corno: se i primi tre attacchi vanno a segno il corno colpisce automaticamente. Inoltre riesce a volare e grazie a questa abilità può effettuare i primi due attacchi sfruttando la picchiata e raddoppiando l'eventuale danno, ma in questo caso non riescono a portare gli ultimi due attacchi. Ha anche delle difese speciali: grazie alla sua pelle dura come la roccia solo le armi magiche +1 o superiori riescono a ferirlo.

I Gargoyles, per quanto si conoscano, non hanno vita sociale e non mangiano.

- Erano poderosi e possenti: solo a guardarli mi sentivo al sicuro quasi fossero dei guardiani invincibili a difesa del castello. Mai avrei pensato che un mago li animasse per mettermeli contro.

Re Hallkon dei regni dell'est

GHOUL

- Non Morto III ordine -



Disegno di Andrew Jordan [balrog@terragloria.8m.com]

Intelligenza	7
Destrezza	14
Costituzione	15
Empatia	11
Coraggio	10 (21)
Movimento	9
Numero di Attacchi	3
Ferite Inflitte	2d8 – 2d8 – 3d6+Speciale
Bonus al Danno	+3
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	11 [25]
Abilità Speciale	[CA, 8]
Tiro Salvezza contro Magia	13
Tiro Salvezza contro Morte	15
Attacchi Speciali	Risucchia Tiro Salvezza
Difese Speciali	Armi Magiche +1 o superiori
Resistenza alla Magia	Speciale
Stazza	M (1,6 metri)
Difficoltà	Intermedio – Avanzato

I Ghouls sono esseri raccapriccianti che vagano nel mondo alla ricerca di cadaveri da spolpare. Spesso sono al servizio delle forze del male, di potenti necromanti o sacerdoti oscuri. Possono anche trovare rifugio in qualche sotterraneo o castello e vivere in gruppo senza essere al servizio di nessuno.

Appaiono come dei cadaveri ambulanti con in volto dipinto il terrore e la vendetta verso tutto ciò che significa vita. Spesso portano con loro arti amputati a cadaveri, le loro vesti sono a brandelli, non portano calzature e si muovono silenziosamente. Tuttavia il loro fisico è parzialmente incorporeo.

Nel combattimento attaccano tre volte per round, le prime due graffiando e la terza mordendo; per ogni graffio andato a segno il Ghouls ottiene un +1 sul tiro per colpire del terzo attacco; se quest'ultimo va a segno risucchia alla vittima 1 punto nel tiro salvezza più elevato. Può essere colpito solo da armi magiche +1 o superiori ed è immune, come tutti i non morti, a charme, sonno, bloccaggio, alle magie basate sul freddo, alle magie della morte e al veleno. L'acqua benedetta infligge loro 2d4 pf.

Si narra che in quel castello ci sia un enorme tesoro che molti gruppi di avventurieri tentarono di recuperare. Tuttavia nessuno è più stato rivisto e forse ora anche loro fanno parte di quegli esseri che fanno la guardia.

Dalle Cronache di Bringher



Disegno di Santiago Iborra [sanibto@yahoo.com]

GOBLIN

Intelligenza	9
Destrezza	13
Costituzione	11
Empatia	10
Coraggio	10 (22)
Movimento	6
Numero di Attacchi	1
Ferite Inflitte	2d4 o Arma
Bonus al Danno	+1
Armatura	Cuoio (6)[7]
Abilità Armi	Mazza, Spada Corta, Pugnale (10) [23]
Abilità Lotta	10 [23]
Abilità Speciale	[2,3]
Tiro Salvezza contro Magia	10
Tiro Salvezza contro Morte	11
Attacchi Speciali	-
Difese Speciali	-
Resistenza alla Magia	-
Stazza	P (1 – 1,2 metri)
Difficoltà	Prime Armi

Il goblin preso singolarmente è un essere maligno, stupido e fastidioso, ma i goblin fanno leva sul loro numero per sconfiggere avversari più forti di loro. Hanno il naso schiacciato, orecchie a punta, occhi e pelle rossi o gialli, bocca larga e capelli ispidi. Hanno gli abiti scuri e quasi sempre di pelle. Hanno voce stridula e pochi parlano altre lingue oltre la propria.

Nel combattimento occorre temere il numero delle loro truppe: forti guerrieri sono stati spesso sopraffatti dalla loro moltitudine. In genere odiano la luce (-1 sul tiro per colpire) e quindi evitano confronti fisici all'aria aperta; all'interno dei sotterranei però essi acquistano una infravisione fino a 18 metri. Si specializzano nelle armi piccole e che non abbiano bisogno di particolari addestramenti come la mazza, la spada corta ed il pugnale. Utilizzano sempre corazze ed armature di cuoio. La loro strategia principale sta nell'osservare da lontano l'avversario (grazie all'infravisione) e tendergli un'imboscata.

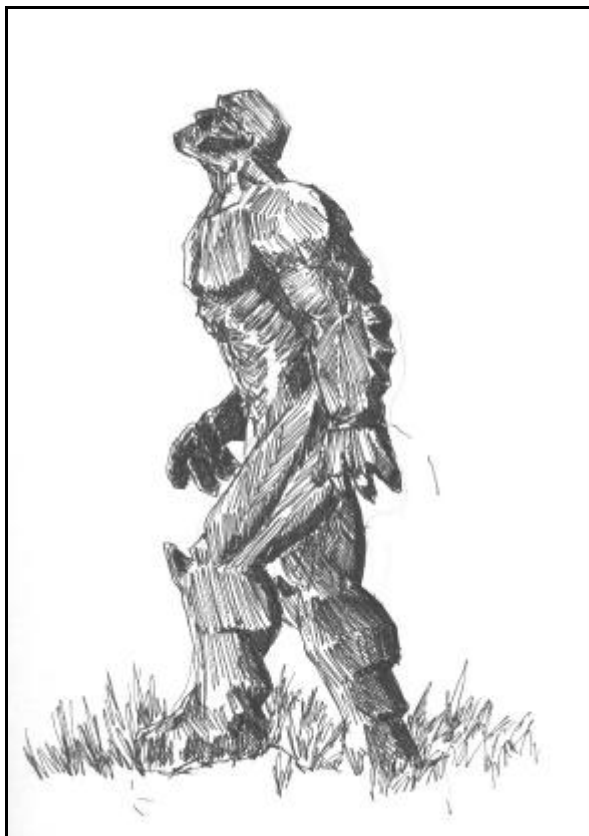
I goblin vivono in media 50 anni e si riuniscono in tribù che vivono nel sottosuolo, solitamente in un complesso di gallerie molto intricato. Una tribù di Goblin può contare anche 600 elementi suddivisi tra maschi, femmine e cuccioli: tutti i maschi hanno un'educazione guerriera ed il guerriero più forte viene eletto capotribù alla fine di ogni anno: la cerimonia di elezione consta in un combattimento non mortale tra il capo in carica ed un campione sfidante; chi vince rimane in carica per un anno. Se alla cerimonia non si presentano sfidanti il capo rimane in carica automaticamente, mentre se si presentano più

sfidanti dovranno lottare tra di loro per eleggere il campione. Il capo tribù è sempre più forte degli altri guerrieri Goblin ed è circondato da un corpo di guardia dei migliori guerrieri.

Nonostante le numerose scuole di pensiero circa la specie dei goblin essi hanno un ciclo riproduttivo simile a quello dei comuni mammiferi umanoidi e quindi vengono spesso considerati tali.

- Qui a Nogaria ci hanno creato dei problemi. Fortunatamente capitano Blader sa come trattare quelle bestiacce che ora si tengono lontane dal centro abitato. Speriamo solo non vengano a sapere che Blader manca da un bel po' di tempo ormai...-

Un locandiere di Nogaria



Disegno di Ryan Bourrette [samuraislider@msn.com]

Golem

Intelligenza	0
Destrezza	14
Costituzione	13
Empatia	-
Coraggio	-
Movimento	9
Numero di Attacchi	2
Ferite Inflitte	2d12
Bonus al Danno	2d12
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	12 (26)
Abilità Speciale	[CA, 3]
Tiro Salvezza contro Magia	15
Tiro Salvezza contro Morte	12
Attacchi Speciali	-
Difese Speciali	Resistenza al Fuoco(10) +Speciale
Resistenza alla Magia	Speciale
Stazza	M (2 Metri)
Difficoltà	Intermedio – Avanzato

Il Golem altro non è che una possente statua di pietra in grado di animarsi e di ubbidire a semplici comandi: la forma è solitamente umana e guerriera, ma non impugna mai delle armi. La bellezza della statua è ovviamente definita dal suo creatore, ma certo è che per questo tipo di creazione si preferisce un aspetto intimorente che uno artisticamente ispirato.

Durante il combattimento il Golem affronta i nemici in maniera selettiva: attacca per primo quello più vicino e a parità di distanza quello che sembra più pericoloso. Tuttavia molto spesso capita che il Golem venga posto a protezione di un oggetto, di una porta o di un segreto ed in questo caso attaccherà prima chi si avvicina alla cosa da proteggere. Attacca sempre con i suoi possenti pugni (stile pugile greco) e grazie alla sua natura di pietra il Golem è immune a tutti i proiettili e subisce 1/4 del danno se attaccato con armi da punta o da taglio. Si può notare quindi che le armi migliori contro queste macchine da guerra sono le armi da botta e la magia. Tuttavia per sua natura il Golem è immune a tutte le magie che vanno a colpire la mente (illusioni, charme, sonno e così via), alle magie basate sul freddo, alle magie della morte ed ha pure una moderata resistenza al fuoco (10). Inoltre il Golem resiste finché non viene completamente distrutto (ridurre a zero i suoi PF) e non subisce l'effetto dei colpi critici. Sconfiggere un Golem di pietra con la magia non è comunque così difficile: incantesimi come Pietra in Carne o Pietrificare in forma inversa sono letali per lui.

Il Golem viene spesso creato in pietra fin da tempi

antichissimi: si trattava per lo più di guardiani risoluti per luoghi che dovevano rimanere segreti come templi, passaggi sotterranei in castelli o l'entrata di qualche grande rifugio oscuro. A creare il Golem è sempre un mago o un sacerdote: una volta posizionatolo gli si impartisce l'ordine e poi il Golem lo esegue fino a compimento o distruzione. Come già specificato gli ordini sono semplici (non lasciar passare nessuno, uccidi tutti i coboldi che vedi e così via), ma può sempre essere cambiato dal suo creatore. In ogni caso il Golem ubbidisce sempre al suo creatore.

In tempi molto antichi si narra che un potente mago di nome Dansky avesse creato un vero e proprio esercito di statue animate ed avesse sot-tomesso una grande quantità di territori ed in seguito alla “guerra dei Golem”....

da “Racconti” delle Terre Ancestrali



Disegno di Santiago Iborra [sanibto@yahoo.com]

GUARDIANO

Intelligenza	14
Destrezza	19
Costituzione	18
Empatia	15
Coraggio	10 (25)
Movimento	9
Numero di Attacchi	1 – 10 (Variabile)
Ferite Inflitte	3d6
Bonus al Danno	+4
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	11 [30]
Abilità Speciale	[Magia, 25] [300 mana]
Tiro Salvezza contro Magia	16
Tiro Salvezza contro Morte	19
Attacchi Speciali	Magia
Difese Speciali	Raggio Anti-Magia
Resistenza alla Magia	-
Stazza	M (1,5 metri di diametro)
Difficoltà	Esperto

Il Guardiano è una creatura malvagia piuttosto conosciuta e temuta; solitamente conduce una vita solitaria ma alcune leggende parlano di colonie formate dai Guardiano nelle viscere della terra. Ha l'aspetto di una grossa palla con un occhio centrale molto grande, una bocca e, sulla sommità, dieci tentacoli anch'essi muniti di un occhio ma più piccolo.

Nel combattimento il Guardiano è molto temuto a causa delle magie che può lanciare mediante i suoi occhi. L'occhio centrale invece proietta un raggio antimagia che spazza un angolo di 90 gradi di fronte al Guardiano per una distanza di 90 metri. In tale area non si possono lanciare incantesimi, le armi magiche riducono a metà il loro bonus (approssimare per difetto) e le magie che attraversano l'area si annullano.

In un round il Guardiano può attaccare con tutti gli occhi tentacolari purché questi di fronte abbiano un avversario da attaccare. Ogni occhio può lanciare un incantesimo per round attingendo da una fonte comune di 300 mana: le magie possono appartenere a qualsiasi scuola e possono essere di qualsiasi potenza (valgono le normali regole dei maghi) e quindi il Guardiano ha da qualche parte nel suo rifugio uno o più libri di magia da dove ha attinto i vari incantesimi. Tuttavia il Guardiano preferisce la scuola di incantamento e soprattutto magie che influenzano la mente e bloccano i nemici.

I principi morali del Guardiano non hanno nulla a che vedere con quelli umani: il suo obiettivo primario è la sete di dominio ed è in parte soddisfatta se egli si trova a capo di un piccolo territorio: di solito, infatti, s'insedia in sotterranei e vecchi castelli sottomettendo le creature della zona. Tuttavia il Guardiano teme gli umani: non i singoli, ma i loro eserciti: la sua intelligenza lo porta a capire che, nonostante egli sia molto più potente degli uomini, essi sono molto numerosi. Così cerca

di far fuori gli umani che gli si avvicinano per non far conoscere la sua presenza. Inoltre è perfettamente consapevole che questo stratagemma terrà lontani gli uomini che considereranno quella zona maledetta. Inoltre il Guardiano è estremamente razzista ed odia tutti coloro che sono diversi da lui: i più deboli vengono sottomessi e schiavizzati, i più forti vengono affrontati ed uccisi.

Non si sa cosa il Guardiano mangi o come si riproduca: gli alchimisti non hanno studiato il problema, ma apprezzano invece ricevere i tentacoli oculati perché sono delle componenti paragonabili al sangue di drago (vedi le regole di alchimia presenti sull'ambientazione Endymia).

LOCALIZZAZIONE GUARDIANO	
1D20	PARTE DEL CORPO
1 – 4	Grande Occhio
5 – 8	Corpo centrale
9 – 10	Coda
11 – 20	Tentacolo uno per ogni punto

[Quando si colpisce un guardiano lanciare 1d20 e consultare la tabella per vedere dove lo si è colpito]

...non avendo la forza di affrontare il grande occhio si concentrò su uno dei piccoli: si accorse ben presto che tutto stava diventando blu, rosso poi giallo, si stava letteralmente perdendo soltanto nello sguardo...

Dalle Cronache di Bringher



Disegno di Santiago Iborra [sanibto@yahoo.com]

HADDLE

Intelligenza	14
Destrezza	12
Costituzione	13
Empatia	14
Coraggio	7 (21)
Movimento	9
Numero di Attacchi	1
Ferite Inflitte	Arma o Lotta
Bonus al Danno	+2
Armatura	Cuoio (6)[7]
Abilità Armi	Vedi Descrizione
Abilità Lotta	12 [24]
Abilità Speciale	[2,2]
Tiro Salvezza contro Magia	5
Tiro Salvezza contro Morte	7
Attacchi Speciali	-
Difese Speciali	-
Resistenza alla Magia	-
Stazza	P (0,8 – 1 metri)
Difficoltà	Prime Armi – Principiante

Gli Haddle sono noti anche col nome di Hobbit o mezzuomini: infatti sono più bassi dei nani (0,8 - 1 metro di altezza) e non sono comunque così tarchiati. In genere in gioventù portano capelli corti mentre col passare degli anni li lasciano crescere; i loro occhi vanno dal color nocciola al verde smeraldo, vestono semplicemente, con i colori della natura o con gradazioni vivaci. Non è detto che indossino calzature a meno che non siano costretti a lunghi viaggi. Sono un popolo per lo più pacifico e tranquillo: amano la dolcezza della pace, il calore della casa, il verde della natura, il piacere del buon mangiare e l'emozione di una storia o di una canzone. Per tutti questi motivi vanno d'accordo sia con gli uomini, sia con i nani nonché con gli elfi per i quali però nutrono molta curiosità e rispetto.

Benché tutto questo possa trarre in inganno anche buoni osservatori l'Haddle è tutt'altro che debole: di certo non è tra i migliori guerrieri, ma è dotato di una forza di volontà e di un senso del dovere al di fuori di comune. Un Haddle capisce sempre cosa deve essere fatto ed è pronto a sacrificarsi se crede fermamente in quella causa: da ciò deriva il valore dell'onestà dei mezzuomini e della fedeltà soprattutto verso gli amici. Grazie a queste elevate concezioni morali è molto difficile trovare Haddle ladri ed alcuni lo sono diventati più per necessità o per divertimento che per semplice disonestà.

Nel combattimento l'Haddle è comunque un valido aiuto (bisogna ricordare che esistono anche Haddle dediti alle armi): sono abilissimi nel nascondersi (+2 nell'abilità), nel muoversi senza far rumori (+2 in furtività) e riescono a

mimetizzarsi alla perfezione quando si nascondono sugli alberi. Tra le armi preferiscono quelle corte tra cui spiccano la Daga e la Spada Corta. Sanno utilizzare gli archi corti con maestria (+2 nell'abilità) tant'è vero che spesso preferiscono abbattere o comunque indebolire il nemico quando è ancora lontano. Sono in parte immuni agli effetti dei veleni e della magia (+1 sui TS). Poiché le loro case sono in parte costruite nel sottosuolo gli Haddle hanno sviluppato un'infravisione fino a 9 metri.

Gli Haddle vivono in zone dal Clima Temperato e comunque dal bel paesaggio: curano in maniera maniacale il giardinaggio e l'integrazione delle abitazioni con i luoghi naturali. La loro casa è in parte in superficie ed in parte sottoterra ed al suo interno sono sempre presenti le piccole comodità ed i piccoli piaceri di ogni giorno: sono molto ospitali soprattutto con gli amici che non esitano ad invitare appena se ne presenta l'occasione.

La società Haddle è semplice nei suoi usi e costumi: amano molto le feste ed i regali ed ogni occasione è buona per far baldoria. Ad una festa Haddle non possono mancare grandi quantità di cibo (sono ottimi cuochi), Birra e Sidro e nemmeno musica, storie e canti.

- Beh questa però è una lunga storia che risale a quando mio nonno faceva le porte per le case: una sera organizzò uno scherzo e vendette una porta ad uno del Clan Faggio. La notte gliela rubò ed il giorno dopo gliela rivendette nuovamente -



Disegno di Casey Collet-Paule [www.bustersfunhouse.com]

LABYRHT

Intelligenza	13
Destrezza	14
Costituzione	14
Empatia	11
Coraggio	12 (23)
Movimento	12
Numero di Attacchi	1
Ferite Inflitte	2d6 o Arma
Bonus al Danno	+2
Armatura	Cuoio (6)[8] se la usano
Abilità Armi	Bastone, Spada Corta (11) [25]
Abilità Lotta	11 [25]
Abilità Speciale	[2,3]
Tiro Salvezza contro Magia	9
Tiro Salvezza contro Morte	12
Attacchi Speciali	-
Difese Speciali	-
Resistenza alla Magia	-
Stazza	P (1 – 1,2 metri)
Difficoltà	Principiante – Intermedio

I Labyrht sono creature talmente strane che spesso chi le vede riesce a descriverle con fatica: sono piuttosto possenti ed hanno una forma eretta (se così si può chiamare) alquanto particolare. Tuttavia non si tratta affatto di una razza aggressiva od ostile anche se nel passato non è certo brillata per la sua tranquillità.

Quando combatte il Labyrht è formidabile: grazie alla sua strana corporatura esegue movimenti tanto particolari che spesso e volentieri disorientano l'avversario sorprendendolo. Le sue armi preferite sono il bastone e la spada corta, ma se la cava molto bene anche a mani nude. Tra i Labyrht possono essere presenti degli Sciamani o degli Stregoni: la loro religione è di tipo pagano (adorano terra, mare, sole etc) ed i loro sciamani sono spesso degli elementalisti mentre gli stregoni tendono a specializzarsi in manipolazione o eventualmente in magie divinatorie.

I Labyrht vivono in climi caldi dal subtropicale al desertico: abitano spesso su rilievi in grotte, oppure nelle foreste costruendo i loro villaggi in qualche spiazzo. Costituiscono una società di tipo tribale dove il capo tribù conquista il potere in un combattimento non mortale con gli altri pretendenti alla morte di quello vecchio. Hanno sovente dei contatti con i villaggi Hador con i quali già da tempo hanno avviato dei buoni rapporti commerciali ed in alcuni casi condividono pure alcune usanze folcloristiche.

L'origine dei Labyrht è quanto mai misteriosa: si pensa che derivino da una strana mutazione dell'orco avvenuta dopo

la catastrofe anche se appare chiaro che difficilmente possa avvenire una trasformazione naturale nell'arco di così poco tempo. Sta prendendo piede quindi la teoria che questa strana razza sia di origine aliena: tuttavia essa di alieno ha conservato soltanto l'aspetto perché non ha usanze o riti che possano essere così nettamente differenti da quelli umani. Tuttavia hanno elaborato un tipo di scrittura completamente diverso sia da quello umano, sia dall'elfico che dall'hador: le lettere codificate di questa scrittura vengono chiamate "rune del sud" ed hanno sicuramente qualche significato nella magia runica.

- Se devo essere sincero non comprendo certi umani che li trovano aberranti: in realtà anche se un po' strani sono simpatici e di compagnia e poi fanno una bevanda con la frutta tropicale che non è niente male. -



Disegno di Stuart Gormley [celticwolves@yahoo.com]

LICANTROPO

Intelligenza	13
Destrezza	15
Costituzione	18
Empatia	9
Coraggio	12 (21)
Movimento	15
Numero di Attacchi	3
Ferite Inflitte	2d8 – 2d8 – 3d6
Bonus al Danno	+4
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	12 (27)
Abilità Speciale	[CA, 6]
Tiro Salvezza contro Magia	10
Tiro Salvezza contro Morte	14
Attacchi Speciali	-
Difese Speciali	Solo Armi d'Argento o Magiche
Resistenza alla Magia	-
Stazza	G
Difficoltà	Avanzato

Il Licanthrope è una creatura, parte uomo e parte lupo, in cui la natura selvaggia ha avuto il sopravvento. Esso si presenta in svariati modi: può essere semplicemente un lupo molto più grosso e feroce degli altri ed in questi casi può vivere nel branco ed esserne il capo; oppure può presentarsi in posizione eretta ed essere più simile all'uomo ma vaga solitario. Queste creature hanno comunque una doppia essenza ed in condizioni normali hanno aspetto umano e possono condurre la propria vita tra gli uomini.

Nel combattimento il Licanthrope è particolarmente feroce soprattutto se affronta creature umanoidi: attacca 3 volte a round prima con le due zampe anteriori e quindi con il morso; quest'ultimo attacco tende quasi sempre ad azzannare il collo della vittima (attacco localizzato -4 sul tiro per colpire). Oltre ad essere forzuto il Licanthrope è praticamente immune alle armi normali e può essere colpito soltanto con armi d'argento o magiche. Inoltre si muove velocemente e silenziosamente attendendo il proprio nemico tendendogli un agguato in luoghi bui. Se ferito durante la trasformazione in una notte di luna piena rigenera il 60 % delle ferite e se amputato rigenera l'arto.

L'origine del Licanthrope è quanto mai varia. Le leggende su questa creatura sono presenti presso quasi tutti i popoli: alcune fanno risalire il licanthrope ad una maledizione divina, altri al morso dei lupi rabbiosi fino ad arrivare a leggende più bizzarre secondo cui il settimo figlio nato in una notte di luna piena diverrebbe, in età adulta, un licanthrope.

In realtà lo studio dell'origine di questa creatura ha scoperto notizie piuttosto interessanti: esistono infatti diversi tipi di licanthropia. La prima è congenita e comunque molto rara e si tratta di umani che riescono, a comando, a

trasformarsi in lupo: il potere si acquisisce sempre in età adulta e solitamente si manifesta per la prima volta in una notte di luna piena. In questa prima forma però non è detto che il Licanthrope sia necessariamente malvagio, anzi spesso tende a vegliare sulla propria famiglia e sul proprio paese.

La seconda forma è di origine maledetta: infatti deriva da una particolare magia lanciata da Sacerdoti Oscuri su adepti reticenti o nemici scomodi. In questo caso nelle notti di luna piena la vittima si trasforma in un grosso e feroce lupo ed attacca chiunque gli capiti a tiro finché non viene ucciso o torna allo stato normale. Una persona colpita da questo tipo di maledizione può essere curata da un'anti-maledizione o da incantesimi specifici contro la licanthropia che alcuni "esperti" sono riusciti a mettere a punto.

La terza forma avviene in modo "infettivo": chi viene graffiato o morso da un licanthrope ma resta in vita diviene un licanthrope di tipo maledetto.

...se quella sera i goblin erano nelle loro case, gli orchi si erano ritirati prima del solito e gli uomini avevano spento le luci un motivo c'era. Di lì a poco una belva assassina si sarebbe aggirata tra i boschi...



Disegno di Daniele 'Noir' Gualeni [fuoriluogo@libero.it]

LICH

- Non Morto V ordine -

Intelligenza	16
Destrezza	14
Costituzione	19
Empatia	15
Coraggio	12 (27)
Movimento	12
Numero di Attacchi	2
Ferite Inflitte	2d8 – 2d8
Bonus al Danno	+5
Armatura	Cuoio se la porta (6) [11]
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	15 [29]
Abilità Speciale	[Magia, 12 o più]
Tiro Salvezza contro Magia	15
Tiro Salvezza contro Morte	17
Attacchi Speciali	Risucchia Abilità Speciale e TS
Difese Speciali	Solo Armi +1 o superiori
Resistenza alla Magia	10 %
Stazza	M (alto 1,7 metri)
Difficoltà	Esperto – Veterano

Si dice che il Lich sia il non-morto più potente che si possa trovare: infatti egli un tempo era un potente mago che, per sete di sapere, decise di transcendere la propria materialità e di divenire un Lich. Si può quindi diventare Lich per scelta, ma anche per sbaglio: molti maghi, affascinati dalla possibilità di divenire immortali, tentarono riti tanto potenti quanto pericolosi e, a causa di un errore, si trasformarono in Lich.

Nel combattimento i Lich sono molto temibili per le magie che possono lanciare e per la schiera di non morti che si portano appresso: essendo dei veri e propri signori delle tenebre è possibile che al loro servizio vi siano non-morti molto potenti ed inoltre, con tutta probabilità, in caso di eliminazione di massa della sua scorta, ne potrà evocare altri con l'apposito incantesimo dei negromanti. Il livello di magia del Lich è senza dubbio superiore a 16 e possiede incantesimi di tutte e quattro le scuole, anche se per la sua natura predilige quelli di Negromanzia e Manipolazione. Nel corpo a corpo attacca con le sue unghie e chi viene colpito perde due punti nell'abilità speciale e nel tiro salvezza più alti. Il lich può essere sconfitto ma non altrettanto facilmente annientato: esiste infatti un potente oggetto, di solito una gemma, che contiene l'energia vitale del lich e che lo mantiene in contatto con il piano negativo. Quest'oggetto è solitamente riposto nel quartier generale del lich: se il corpo del lich muore egli riesce in poche settimane a procurarsene un altro ed a ritornare ad operare. Distruggendo l'oggetto in questione si annienta il Lich per sempre.

Il Lich porta sempre con sé il suo libro di magia, ma

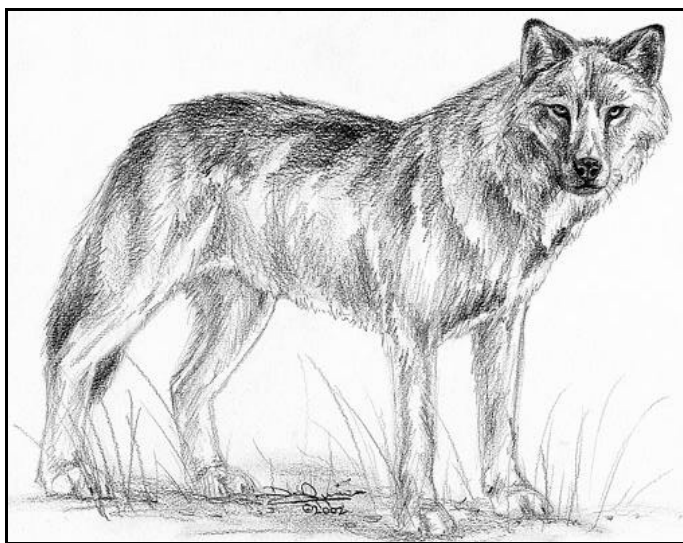
quest'ultimo è sicuramente protetto da almeno 3 incantesimi o maledizioni e si potrà sfogliare soltanto utilizzando un'apposita parola di potere. Il tesoro che il lich si porta appresso non è un gran che perché si riduce all'essenziale, ma quello che si può trovare nel suo nascondiglio è decisamente grandioso: il lich non è desideroso di denaro, quindi si troveranno soltanto gemme ed oggetti magici di qualsiasi tipo.

- Era una pietra grande e bellissima: uno smeraldo intagliato con tecniche che mai avevo potuto vedere nemmeno nei migliori laboratori dei nani: mi sarei volentieri fatto un pendaglio o un anello, ma sfortunatamente, e per il bene di tutti, quella pietra andava distrutta...-

Durfall il Nano membro del Clan Spaccateste

LUPO

	GRIGIO	NERO	DINGO	DEI GHIACCI
INTELLIGENZA	3	3	3	4
DESTREZZA	13	15	16	16
COSTITUZIONE	12	15	15	15
EMPATIA	1	2	3	5
CORAGGIO	7 (8)	8 (10)	11 (14)	10 (15)
MOVIMENTO	12	15	15	18
N° ATTACCHI	1	1	2	3
FERITE INFLITTE	2d6+1	4d4	4d4 – 4d4	2d6 – 2d6 – 3d6
BONUS AL DANNO	+1	+3	+3	+3
ARMATURA	-	-	-	-
ABILITA' ARMI	-	-	-	-
ABILITA' LOTTA	11 (24)	12 (27)	12 (28)	12 (28)
ABL. SPECIALE	[CA, 4]	[CA, 5]	[CA, 5]	[CA, 4]
TS MAGIA	7	8	8	9
TS MORTE	11	12	12	13
ATT. SPECIALI	-	-	-	-
DIF. SPECIALI	-	-	-	Res.Freddo (5)
RES MAGIA	-	-	-	10 %
STAZZA	M	M	M	M
DIFFICOLTA'	Principiante	Principiante-Intermedio	Intermedio	Intermedio-Avanzato



Disegno di Donna J. Quinn [toolhead@iamwasted.com]

I lupi sono molto simili ai cani, soprattutto quelli da pastore, ma sono considerati selvatici: i lupi normali, o lupi grigi, vivono un po' ovunque, ma comunque lontani dai grossi centri abitati, mentre capita non di rado di trovare alcune tane nei pressi di piccoli villaggi. Tuttavia la loro preda preferita non è l'uomo, ma altri tipi di selvaggina che forse loro trovano più gustosa. I lupi neri invece vivono per di più in grotte o

foreste molto fitte, per uscire poi durante la notte godendo del loro naturale mimetismo (+2 in nascondersi): sono più feroci dei loro fratelli grigi ma attaccano soltanto se istigati o affamati. I lupi dei ghiacci invece sono proprio feroci e si pensa che siano stati resi malvagi da qualche antico sortilegio: spesso alcuni maghi del nord se ne servono per far la guardia ai propri territori. Vivono principalmente in zone fredde o in alta montagna ed attaccano l'uomo a vista, riconoscendolo come un loro mortale nemico.

I lupi attaccano solitamente col morso, saltando addosso all'avversario, ma quelli del ghiaccio utilizzano anche le zampe anteriori: se i primi due attacchi vanno a segno il morso colpisce automaticamente. I lupi dei ghiacci hanno un solo grande nemico che odiano più dell'uomo: i dingo. Questi ultimi vivono però in zone temperate e difficilmente incontrano i loro nemici a meno che lo scontro non sia voluto o da loro o da terzi. I dingo effettuano due attacchi di morso molto potenti che spesso portano alla morte delle loro prede in un solo round.

La società del lupo è il branco al cui capo sta sempre il più forte di loro; tuttavia non è detto che esista qualche esemplare solitario.

- Quella notte il passaggio a nord della foresta era più pericoloso del solito: due tra i migliori perlustratori erano partiti la sera prima e non avevano fatto ritorno. Preferii scegliere un'altra strada: meglio metterci un giorno in più che non arrivare affatto. -



MINOTAURO

Intelligenza	14
Destrezza	16
Costituzione	21
Empatia	9
Coraggio	17 (26)
Movimento	15
Numero di Attacchi	3
Ferite Inflitte	Arma – 3d6 – 2d10
Bonus al Danno	+6
Armatura	Cuoio se ce l'ha (6)[12]
Abilità Armi	Ascia o Martello (14) [30]
Abilità Lotta	13 [29]
Abilità Speciale	[CA, 9]
Tiro Salvezza contro Magia	15
Tiro Salvezza contro Morte	15
Attacchi Speciali	Carica e Charme
Difese Speciali	Armi Magiche
Resistenza alla Magia	10 %
Stazza	G (Alto 2,5 Metri)
Difficoltà	Esperto – Veterano

Disegno di Andrew Jordan [balrog@terrageria.8m.com]

Il Minotauro è una creatura mitologica che vive in sotterranei o labirinti. E' alto 2,5 metri, ha volto e lunghe corna da toro possente ed un fisico scolpito e robusto. Del toro possiede pure la coda e due zampe: per il resto è fatto come un uomo. Non si sa come sia stato creato, ma le leggende parlano di antichi re che chiesero ai propri stregoni un guerriero imbattibile ed instancabile che facesse la guardia ai propri averi. Così la versatilità e l'intelligenza dell'uomo vennero fuse con la potenza e l'impavidità del toro.

Al mondo esistono pochi esemplari di minotauro e spesso vengono lasciati in pace perché troppo potenti per dei comuni avventurieri. Tuttavia la vera forza del minotauro sta nel labirinto che egli costruisce: è piuttosto intricato e solo il minotauro riesce ad orientarsi come se niente fosse; inoltre è disseminato di trappole di ogni genere. Il Minotauro inoltre popola spesso il suo labirinto di mostri feroci che non consentano il passaggio agli ospiti indesiderati. Una volta l'anno una truppa di questi mostri (spesso orchi e troll) si reca al più vicino villaggio per rapire una giovane e bella fanciulla da portare al Minotauro. Non si sa cosa le succeda poi, ma certo è che le donzelle entrate nel suo labirinto non sono più tornate benché molti impavidi avventurieri abbiano cercato di liberarle.

Nel combattimento il Minotauro è terribile: utilizza quasi sempre un'arma che può essere una grossa ascia da battaglia o un grande martello da guerra [spesso si tratta di armi magiche] ed oltre all'attacco d'arma riesce ad effettuare un attacco di morso ed uno di corna. Se il nemico non è a

portata ed il Minotauro lo ritiene necessario può caricarlo correndo verso di lui con le corna spianate (in questo caso compie un solo attacco): se il nemico viene colpito subisce il doppio dei normali danni da corna. Inoltre il Minotauro possiede un terribile potere simile a Charme (agisce mediante sguardo): la creatura bersaglio deve tentare un tiro salvezza in empatia con un malus di -4 oppure ubbidirà ciecamente ai comandi del Minotauro finché quest'ultimo non verrà ucciso. Un dissolvi magie di sesta potenza può sciogliere l'incantesimo, ma il round successivo si dovrà ripetere il tiro salvezza.

Si pensa che la dieta del minotauro sia onnivora anche se è molto ghiotto di carne umana. Probabilmente i prigionieri del labirinto sono il vero cibo del Minotauro.

Non si sa se il Minotauro si riproduca ma è possibile che la fanciulla da rapire sia destinata proprio a questo scopo: tuttavia di minotauro ce ne sono veramente pochi (meno di 10) e quindi si pensa che la riproduzione non vada a buon fine. Alcune testimonianze inoltre confermano l'ipotesi che il ciclo di vita del Minotauro sia così lungo da essere considerato immortale.

- Uno degli avversari più temibili e mortali che mi sia mai capitato di incontrare. Ero anche molto meno navigato di adesso ed una volta si combatteva in modo assai diverso... -

mummia

- Non Morto II ordine -



Disegno di Andrew Jordan [balrog@terragloria.8m.com]

Intelligenza	-
Destrezza	15
Costituzione	14
Empatia	-
Coraggio	-
Movimento	6
Numero di Attacchi	2
Ferite Inflitte	2d8 - 2d8
Bonus al Danno	+2
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	11 [26]
Abilità Speciale	[CA, 2]
Tiro Salvezza contro Magia	12
Tiro Salvezza contro Morte	14
Attacchi Speciali	Malattia
Difese Speciali	Solo Armi d'Argento
Resistenza alla Magia	20 %
Stazza	M (alto 2 metri)
Difficoltà	Intermedio

Le mummie sono non-morti creati con la magia e messe a guardia di luoghi di particolare interesse per coloro che le hanno create. Solitamente le mummie si trovano in cripte o catacombe nelle quali è nascosto qualche tesoro. Gli avventurieri (soprattutto quelli giovani) temono questo tipo di non-morto: infatti pur essendo lente nel movimento le mummie hanno un attacco molto rapido e colpiscono due volte a round. Ogni colpo infligge 2d8 pf e se la vittima viene colpita contrae una malattia che consuma un punto costituzione alla settimana. Se la costituzione si riduce a zero la vittima muore. Come tutti i non-morti la mummia è immune a charme, bloccaggio, sonno, alle magie basate sul freddo, alle magie della morte e al veleno. E' invece molto sensibile al fuoco: un colpo di torcia infligge 1d4 pf, una fiaschetta d'olio incendiato 1d6 pf nel primo round e 1d12 nei successivi. Chi viene ucciso da una mummia si decompone all'istante e non può essere resuscitato se non con un cura malattie ed una resurrezione. Coloro che non vengono resuscitati entro 2d4 giorni si trasformano in un'ombra.

- Secondo i miei calcoli astrologici non c'era la giusta congiunzione stellare affinché la salma mummificata dello stregone Ahriman si risvegliasse autonomamente. Sfortunatamente, all'epoca ero un pessimo astrologo! -

Giansolo Gran Bibliotecario di Gubrash



Disegno di Santiago Iborra [sanibto@yahoo.com]

NANO

Intelligenza	13
Destrezza	14
Costituzione	15
Empatia	12
Coraggio	10 (22)
Movimento	9
Numero di Attacchi	1
Ferite Inflitte	Arma o Lotta
Bonus al Danno	+3
Armatura	Vedi Descrizione
Abilità Armi	Vedi Descrizione
Abilità Lotta	12 [26]
Abilità Speciale	[2, 4]
Tiro Salvezza contro Magia	8
Tiro Salvezza contro Morte	9
Attacchi Speciali	-
Difese Speciali	-
Resistenza alla Magia	Vedi Descrizione
Stazza	M (Alto 1,2 – 1,4 Metri)
Difficoltà	Intermedio

Sembra che il popolo dei Nani sia antico come quello degli elfi ed ha ideologie, usanze e capacità ben radicate e che hanno origine in tempi remoti.

I Nani sono creature di statura molto bassa (1,2 - 1,4 metri): chi li prende in giro per questo può pentirsi amaramente vista la sensibilità e l'irascibilità dei Nani su tale argomento. Hanno baffi ed una lunga barba ma sempre portati con ordine ed eleganza: a volte impreziosiscono il portamento con degli intrecci decorativi. Amano il vestire semplice e funzionale (a seconda dell'ambiente in cui si trovano), portano sempre delle calzature, ma se indossano gioielli o preziosi non amano ostentarli pur amandone la bellezza.

Il Nano non disdegna mai una buona birra mentre per quel che riguarda il cibo preferisce l'arrosto che può essere di pollo, coniglio o, ancora meglio, cinghiale ed amano comunque il buon mangiare, anche per questo ammirano gli Haddle.

Il nano è per natura portato al combattimento: coraggioso, robusto e soprattutto leale con gli amici ma spietato con i nemici. Predilige le armi corte a due mani (tra cui spiccano il Martello da Guerra e l'Ascia Bipenne) e le armature in metallo (piastre o cotta). Tuttavia è possibile trovare Nani esperti in tutte le arti, ma non è possibile per loro riuscire ad ampliare e manipolare il mana. I Nani guardano con sospetto tutto ciò che viene realizzato con la magia (eccezion fatta per gli oggetti di tipo militare) e pensano che il potere della magia sia in qualche modo malvagio; ne sono anche in parte immuni (+1 su tutti i TS contro magie) ed un oggetto

magico da loro indossato può essere inibito (30%) a meno che non si tratti di oggetti di carattere militare. Al contrario alcuni di essi riescono ad ampliare lo spirito e divenire quindi sacerdoti

La società dei Nani si basa principalmente sul lavoro duro in miniere ed in laboratori orafi. Le comunità sono divise in famiglie o clan ognuno dei quali è specializzato in un'arte specifica: tali specializzazioni possono andare da quella militare a quella religiosa, da quella orafa a quella politica.

Una comunità viene tutelata e governata da un sovrintendente e più comunità fanno capo ad un re. La carica di re è ereditaria ma spesso capita che l'erede lasci il posto a qualcuno che reputi più adatto o meritevole; in mancanza di eredi saranno i sovrintendenti a decidere chi sarà il nuovo re.

- Ridevamo della sua statura ed io fui il primo a pentirmene. Ne ho prese tante quella volta e di certo non sarei stato così incauto nel parlare se avessi saputo che avevo di fronte Durfall del Clan Spaccateste -

OMBRA

- Non Morto II ordine -



Intelligenza	6
Destrezza	14
Costituzione	12
Empatia	11
Coraggio	10 (21)
Movimento	12
Numero di Attacchi	1
Ferite Inflitte	2d8 + Speciale
Bonus al Danno	+2
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	12 (26)
Abilità Speciale	[CA, 5]
Tiro Salvezza contro Magia	7
Tiro Salvezza contro Morte	10
Attacchi Speciali	Risucchia Tiro Salvezza
Difese Speciali	Armi Magiche +1 o superiori
Resistenza alla Magia	Speciale
Stazza	M (Alta 1,6 metri)
Difficoltà	Intermedio

Disegno di Martijn Vellinger [martijn@machine9.net]

L'ombra è un abitante del piano negativo, ma è possibile trovarla anche nel primo piano materiale, specialmente al servizio di qualche signore delle tenebre o di maghi negromanti che l'hanno evocata.

Grazie alla sua natura oscura, l'ombra è molto abile nel nascondersi e riuscire ad individuarla è molto difficile (36 o più) a meno di una forte luce creata magicamente (+4 in individuare). Inoltre la sua incorporeità le conferisce un'enorme agilità. Attacca sempre mediante un potente tocco gelido ed infligge 2d8 +5 e per ogni colpo andato a segno (a prescindere dal bonus al danno) risucchia 1 punto nel tiro salvezza più alto; se si viene uccisi da un'ombra la vittima si trasforma in un'ombra nel giro di 24 ore. Come tutti i non-morti l'ombra è immune a charme, bloccaggio, sonno, alle magie basate sul freddo, alle magie della morte e al veleno. Una boccetta d'acqua benedetta infligge ad un'ombra 2d8 +1 pf.

- Alcune di loro ti seguono senza mai colpirti e senza farsi notare, altre invece si fanno avanti per nulla intimorite. Sono delle vere e proprie creature della notte e se quando eri piccolo avevi paura del buio senza motivo, forse adesso inizi ad essere troppo spavaldo -

Necrorius l'Oscuro



ORCO

Intelligenza	9
Destrezza	13
Costituzione	15
Empatia	8
Coraggio	8 (16)
Movimento	9
Numero di Attacchi	1
Ferite Inflitte	2d8 o Arma
Bonus al Danno	+3
Armatura	Cuoio se ce l'ha (6) [9]
Abilità Armi	Ascia e Morning Star (11) [24]
Abilità Lotta	10 [23]
Abilità Speciale	[CA, 3]
Tiro Salvezza contro Magia	7
Tiro Salvezza contro Morte	10
Attacchi Speciali	-
Difese Speciali	-
Resistenza alla Magia	-
Stazza	G (alto 2,9 metri)
Difficoltà	Principiante

Disegno di William Charles Chamberlin [valandar@yahoo.com]

Gli Orchi sono umanoidi alti quasi tre metri che vivono di furti e di razzia. La loro pelle è verde e ruvida, sul loro volto sembra dipinto l'odio: hanno una potente mascella ed i denti aguzzi spuntano dalla bocca anche quando questa è chiusa. Se non portano l'armatura vestono principalmente di pelliccia in zone fredde, mentre in zone più calde tendono a rimanere a torso nudo e perizoma. In zone fredde possono anche portare calzature di pelle o di cuoio, mentre con altri climi se lo fanno è senza dubbio per protezione. Spesso sono al servizio, come mercenari, di goblin o chierici malvagi.

Preso singolarmente un orco non è particolarmente temibile, ma questi mostri girano sempre in gruppo e molto spesso in compagnia di troll. Le loro armi preferite sono l'ascia e la morning star: grazie alla loro grande abilità hanno un bonus di +3 su tutti i tiri per colpire e ferire quando usano queste armi. Non indossano quasi mai l'armatura e quando l'hanno è di pelle o cuoio.

Esattamente come gli umani gli orchi si adattano facilmente a qualsiasi tipo di clima, ma le loro case sono spesso grotte (sia naturali che costruite da loro). La comunità orchesca è di tipo tribale: tuttavia le varie tribù comunicano tra loro mediante elementi di fiducia dei vari capi ed una volta ogni due anni viene indetto, in una località segreta, un grande convegno che dovrebbe riunire tutti i capi tribù e gli esponenti più illustri della razza. Il condizionale è d'obbligo: capita molto spesso che una tribù ignori tale riunione considerandola inutile, a meno che a presiederla non sia una grande

personalità della razza distintasi in missioni che hanno suscitato scalpore in tutte le tribù.

L'orco vive in media 80 anni.

- Non è una novità che questa zona sia infestata da quelle bestiacce: sono alla nostra portata, ma spesso sono in tanti ed i loro capi non sono certo delle mezze cartucce.-

Una Guardia Doganale



Disegno di Stuart Gormley [celticwolves@yahoo.com]

ORCO ROSSO

Intelligenza	12
Destrezza	15
Costituzione	17
Empatia	9
Coraggio	12 (21)
Movimento	12
Numero di Attacchi	3
Ferite Inflitte	2d6 – 2d6 – 3d8 o Arma
Bonus al Danno	+4
Armatura	Cuoio (6) [10]
Abilità Armi	Ascia da Guerra (12) [27]
Abilità Lotta	14 [29]
Abilità Speciale	[1, 6]
Tiro Salvezza contro Magia	10
Tiro Salvezza contro Morte	17
Attacchi Speciali	-
Difese Speciali	Solo Armi Magiche – Resistenza al Fuoco (8)
Resistenza alla Magia	5 %
Stazza	G (Alto 3 Metri)
Difficoltà	Avanzato

Nonostante il nome, gli orchi rossi non hanno nulla a che fare con gli orchi normali o con gli orchetti: essi sono infatti degli esseri umani (oppure elfi) che sono stati maledetti da qualche setta demoniaca grazie ad un rito preciso; in pratica, dopo una lunga e rigorosa preparazione, la vittima viene immersa in un liquido rosso e quindi subisce la trasformazione nel giro di 1d3 settimane. I capelli cadono o diventano neri come la pece, i denti aguzzi, i muscoli s'ingrossano, ma soprattutto la pelle diventa di color rosso. Generalmente gli Orchi rossi si vestono di pelliccia, ma preferiscono andare in giro a torso nudo o con solo l'armatura. Durante la trasformazione la vittima perde gran parte dei suoi ricordi e la sua mente viene assoggettata ai sacerdoti della setta che ha svolto il rito.

Nel combattimento gli orchi rossi sono molto temibili ed anche i guerrieri più forti si trovano in difficoltà con loro: riescono infatti ad eseguire 3 attacchi per round senza alcun malus, ma ancor peggio è quando hanno in mano l'ascia da battaglia (o una morning star) che consente loro d'infliggere più danni che nel corpo a corpo. Grazie ai poteri demoniaci che invadono i loro corpi e le loro menti, possono essere colpiti solo da armi magiche, resistono discretamente al fuoco ed hanno una parziale resistenza alla magia.

Gli orchi rossi vengono utilizzati dalle sette demoniache in grado d'eseguire il rito (molto rare) come truppa di difesa ed attacco: spesso al comando delle legioni di orchi rossi si trova un demone anch'esso evocato dalla setta.

Quando un orco rosso viene ucciso egli ritorna nel giro di 1 ora allo stato in cui era prima. Se viene fatto resuscitare ritorna ad essere un orco rosso nel giro di 1d3 settimane.

Gli orchi rossi mangiano di tutto e tutto serve a nutrirli, ma sono ghiotti di carne rossa e di sangue umano, elfico e nanesco. Tuttavia gli Haddle hanno poco da stare tranquilli, visto che l'orco rosso li scambia comunque per nani.

- Quando i nostri uomini si resero conto che gli Orchi Rossi che avevano ucciso altri non erano che loro compagni catturati qualche mese prima fu una disperazione totale. Devo ammettere che nemmeno io mi aspettavo un simile epilogo -

Hawklaws Gran Sacerdote di Varstal



Disegno di Stuart Gormley [celticwolves@yahoo.com]

PLASMA

- Non Morto I ordine -

Intelligenza	8
Destrezza	14
Costituzione	13
Empatia	9
Coraggio	10 (19)
Movimento	9
Numero di Attacchi	1
Ferite Inflitte	2d8 + Speciale
Bonus al Danno	+2
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	9 (23)
Abilità Speciale	-
Tiro Salvezza contro Magia	9
Tiro Salvezza contro Morte	11
Attacchi Speciali	Fuoco Oscuro
Difese Speciali	-
Resistenza alla Magia	Speciale
Stazza	M (Sfera diametro 1,5 Metri)
Difficoltà	Principiante

Il plasma vive nel piano negativo e solitamente è agli ordini di potenti non morti. E' possibile trovarlo anche nel primo materiale al servizio di signori delle tenebre o se viene evocato. Viene anche comunemente definito "aberrazione spettrale". Questo essere si presenta come una palla blu scuro semi trasparente dalla quale fuoriescono quelle che vengono comunemente associate alle braccia. Il suo corpo è interamente ricoperto d'acido che a contatto infligge 1d8 pf.

Nel combattimento attacca con colpi potenti infliggendo 1d8 pf + 1d8 pf da acido. Inoltre una volta ogni due round il plasma può utilizzare un fuoco oscuro che infligge 1d4 pf aggiuntivi ed un -1 in destrezza che si recupera al ritmo di 1 ogni ora. Se la destrezza si riduce a zero o se si viene uccisi da un plasma nel giro di 24 ore si diventa un plasma e si viene risucchiati nel piano negativo.

Quando si ha a che fare con un non-morto spesso è possibile definire che creatura esso era in vita, ma nel caso del plasma risulta assai difficile individuarne l'origine. Naturalmente discussioni sul tema ve ne sono state parecchie ma le supposizioni più accreditate sono due: la prima sostiene che il plasma sia completamente di origine negativa ed appaia nel primo materiale come una figura aberrante. La seconda invece indica il plasma come lo spirito maledetto di una creatura appartenente ad un altro mondo.

Originariamente fu anche difficile stabilire la natura non-morta del plasma: infatti, se non fosse che si muove spesso assieme ad altri non-morti, la sua "fisionomia" non ha

nulla a che vedere con gli altri non-morti. Sta di fatto però che esso agisce esattamente come uno di loro ed è anche sensibile al potere scaccia non-morti di certi sacerdoti.

- L'ultimo che abbiamo incontrato credo non abbia avuto nemmeno il tempo di vederci arrivare: non avevamo tempo da perdere e contemporaneamente abbiamo scagliato una magia per uno. Mi è dispiaciuto più che altro per le componenti alchemiche che avrei potuto ricavare. -

Bringer

REKRON



Disegno di Tirzah Y. Bauer [tirzah_is@hotmail.com]

Intelligenza	9
Destrezza	13
Costituzione	14
Empatia	15
Coraggio	6 (21)
Movimento	15
Numero di Attacchi	2
Ferite Inflitte	2d6 – 2d6
Bonus al Danno	+5 (pelle marmorea)
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	9 (22)
Abilità Speciale	[CA, 1]
Tiro Salvezza contro Magia	6
Tiro Salvezza contro Morte	8
Attacchi Speciali	Ipnosi
Difese Speciali	-
Resistenza alla Magia	-
Stazza	M (lungo 1,5 – 1,6 Metri)
Difficoltà	Principiante – Intermedio

Il Rekron è una bestia che vive in zone selvagge e, all'aspetto sembra essere fatto di marmo grigio. Si tratta di un animale non ancora ben classificabile con delle orecchie ad ali di pipistrello, potenti arti posteriori e due code. Il Rekron non cammina (almeno non lo si è mai visto camminare) ma compie balzi che possono essere lunghi fino a 15 metri.

Il Rekron è temuto non soltanto perché si trova sempre in gruppo con suoi simili, ma anche per il suo tocco ipnotico. Compie sempre due attacchi per round uno dei quali con una delle due code: quando si viene toccati da questo tipo di attacco occorre effettuare un tiro salvezza in empatia o rimanere ipnotizzati per 2d4+1 round. In questo stato la vittima non è in grado di muoversi e rimane ferma come se fosse incantata. Quando i nemici sono stati tutti ipnotizzati vengono uccisi e suddivisi tra tutto il branco. La creatura inoltre possiede un'infravisione fino a 18 metri che gli permette di vedere molto bene durante la notte e nei luoghi bui. Tuttavia il Rekron teme particolarmente il fuoco e passare la notte vicino ad un falò è la miglior soluzione per tenerlo lontano.

L'habitat ideale del Rekron sono templi o costruzioni abbandonate attorno ai quali la natura ha preso il sopravvento facendo sorgere una foresta e ricoprendo le strutture di muschi e rampicanti. Grazie alla sua natura il Rekron non teme né i climi troppo caldi né quelli troppo freddi; è quindi particolarmente temuto dai cercatori di reperti archeologici (o tesori) che esplorano le zone oramai dimenticate dall'uomo.

Si pensa che l'origine del Rekron sia molto antica: ritiene infatti che questa bestia non sia altro che un'antenato

(se così lo si può definire) del Gargoyle o comunque il frutto di un simile tentativo. Probabilmente la loro pelle marmorea deriva proprio dal fatto che fossero dei mostri costruiti e poi animati magicamente. Tuttavia non si è ancora stabilito se e come si riproducano.

- Erano soltanto delle statue al nostro arrivo ed alcuni di loro sembravano stupendi macigni di marmo; ma appena ci avvicinammo ci furono addosso con un balzo. Fortunatamente la scorta fece il suo lavoro ma dovemmo star all'erta per tutta la notte -

SCELETRO

- Non Morto I ordine -



Disegno di Andrew Jordan [balrog@terragloria.8m.com]

Intelligenza	-
Destrezza	10
Costituzione	13
Empatia	-
Coraggio	-
Movimento	9
Numero di Attacchi	1
Ferite Inflitte	Spada Corta
Bonus al Danno	-
Armatura	-
Abilità Armi	Spada Corta (10) [23]
Abilità Lotta	10 [23]
Abilità Speciale	[CA, 2]
Tiro Salvezza contro Ma-	8
gia	
Tiro Salvezza contro Morte	10
Attacchi Speciali	-
Difese Speciali	-
Resistenza alla Magia	Speciale
Stazza	M (Alto 1,7 Metri)
Difficoltà	Prime Armi – Principiante

Lo scheletro è un non-morto creato con la magia da qualche necromante o sacerdote oscuro; non è intelligente ed ubbidisce ciecamente agli ordini di chi lo controlla purché siano molto semplici.

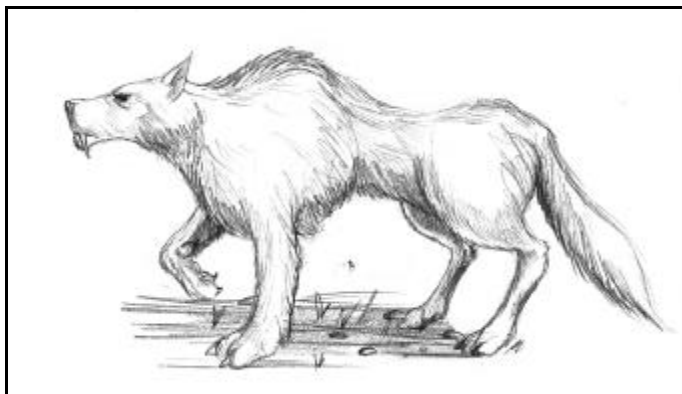
Nel combattimento lo scheletro usa sempre un arma che può essere una spada arrugginita o una lancia. La forza degli scheletri però sta nel numero, nell'intelligenza di chi li comanda e nella scelta dei loro bersagli. Inoltre pur possedendo soltanto 40 pf bisogna ridurli a zero per riuscire a sconfiggerlo.

Lo scheletro è immune, come tutti i non morti del resto, a bloccaggio, charme, freddo, sonno, veleno e paralisi. Una boccetta d'acqua benedetta infligge allo scheletro 2d8 pf.

- Quella volta decisi di scagliare il mio pugnale magico contro quel mucchio d'ossa ambulante: fu un gran colpo e la lama si incastrò fra le ossa. Ma un'avventato sacerdote utilizzò il suo potere d'esorcismo e fece fuggire lo scheletro assieme al mio pugnale... -

SEGUGIO

	BIANCO	NERO	OSCURO	INFERNALE	ASTRALE
INTELLIGENZA	7	8	9	10	11
DESTREZZA	12	15	16	16	16
COSTITUZIONE	12	13	14	15	16
EMPATIA	9	9	9	9	9
CORAGGIO	12 (21)	12 (21)	12 (21)	12 (21)	12 (21)
MOVIMENTO	15	15	18	18	21
N° ATTACCHI	2	2	2	2	2
FERITE INFLITTE	3d6 – 2d8	3d6 – 2d8	3d6 – 2d8	3d6 – 3d8	3d6 – 3d8
BONUS AL DANNO	+5	+6	+7	+8	+9
ARMATURA	-	-	-	-	-
ABILITA' ARMI	-	-	-	-	-
ABILITA' LOTTA	10 (22)	11 (26)	12 (28)	13 (29)	14 (30)
ABL. SPECIALE	[CA, 3]	[CA, 4]	[CA, 5]	[CA, 6]	[CA, 7]
TS MAGIA	8	9	10	11	12
TS MORTE	7	8	9	10	11
ATT. SPECIALI	Soffio	Soffio	Soffio	Soffio	Soffio
DIF. SPECIALI	Vedi Descrizione	Vedi Descrizione	Vedi Descrizione	Vedi Descrizione	Vedi Descrizione
RES MAGIA	-	-	-	-	10 %
STAZZA	M	M	G	G	E
DIFFICOLTA'	Principiante	Intermedio	Intermedio	Avanzato	Avanzato-Esperto



Disegno di Ryan Bourrette [samuraislider@msn.com]

I segugi sono molto simili a dei lupi giganteschi, ma non appartengono al primo piano materiale. Il Segugio Bianco proviene dal piano elementale dell'acqua, quello Nero da quello della terra, quello oscuro proviene dal piano negativo, mentre quelli infernali ed astrali provengono dai piani omonimi. Al di là della grandezza e del colore sono molto simili tra loro e quindi si pensa che un tempo vi fosse un'unica razza di segugi che viaggiava tra i vari piani. Il segugio non si trova mai sul primo piano materiale, a meno che non venga evocato da qualche sacerdote oppure non abbia qualche missione da compiere per conto di qualche entità.

Segugio Bianco: ha il manto bianco, la mascella potente e possiede un unico dente a sciabola con il quale azzanna le vittime. Il segugio bianco può anche soffiare gelo fino a nove metri di distanza per una larghezza di tre metri: chi si trova in quest'area subisce 3d6 punti ferita. Inoltre il segugio bianco è

completamente immune agli attacchi che si basano sul freddo.

Segugio Nero: il manto di questo segugio è quasi totalmente nero con qualche cromatura dorata; possiede anch'egli un unico dente a sciabola per azzannare le vittime. Il segugio Nero soffia acido fino a nove metri di distanza per una larghezza di tre metri: chi si trova nell'area d'effetto subisce 3d6 punti ferita rigenerabili solo mediante magia, mentre l'equipaggiamento viene intaccato e dissolto se non supera un tiro salvezza adeguato.

Segugio Oscuro: il manto di questo segugio è completamente nero e gli occhi sono privi di pupilla; anch'esso ha un unico dente a sciabola per azzannare le vittime. Il segugio Oscuro soffia veleno fino a 9 metri di distanza per una larghezza di 3 metri: in quest'area chi non supera un tiro salvezza in costituzione, perde i sensi e muore nel giro di 2d4 + 2 round.

Segugio Infernale: il manto del segugio infernale è rosso fuoco ed i suoi occhi hanno una pupilla di fiamma; al contrario dei segugi precedenti possiede due denti a sciabola per azzannare le vittime. Il segugio infernale soffia fuoco fino a 12 metri di distanza per una larghezza di 3 metri: chi si trova nell'area d'effetto subisce 4d6 punti ferita da fuoco dimezzabili con un tiro salvezza in destrezza.

Segugio Astrale: il Re di tutti i segugi ha il manto argenteo e gli occhi color smeraldo; come il segugio infernale possiede 2 denti a sciabola per azzannare le vittime. Il segugio astrale inoltre possiede tutti i soffi dei suoi simili, ma soffia fino a 15 metri di distanza.

- No, non sono precisamente dei Lupi ma se proprio ci tenete posso mostrarveli...-



Disegno di Ryan Bourrette [samuraislider@msn.com]

SHACKRAG

- Non Morto V ordine -

Intelligenza	15
Destrezza	16
Costituzione	24
Empatia	10
Coraggio	15 (25)
Movimento	12
Numero di Attacchi	4
Ferite Inflitte	Arma o Lotta
Bonus al Danno	+7
Armatura	-
Abilità Armi	Spada (14) [30]
Abilità Lotta	16 [32]
Abilità Speciale	[1 + CA, 10]
Tiro Salvezza contro Magia	14
Tiro Salvezza contro Morte	16
Attacchi Speciali	Risucchio e Paura
Difese Speciali	Solo Armi Magiche +1 o superiori
Resistenza alla Magia	-
Stazza	M (alto 1,7 metri)
Difficoltà	Veterano – Campione

Gli Shackrag sono dei Non-Morti terribili e malvagi che agiscono quasi sempre di propria iniziativa: sono infatti così potenti che poche entità presenti su questo mondo riescono ad assoggettarli.

Chiamato anche Scheletro o Lich Guerriero spesso si tende a sottovalutarlo proprio per la sua somiglianza col non-morto di primo ordine: tuttavia basta uno scambio di colpi per accorgersi che forse è già il momento di fuggire. I suoi occhi sembrano spenti ma improvvisamente si illuminano ed il terrore si diffonde attorno a loro. Essendo consci della loro potenza non esitano ad affrontare anche il più forte fra i nemici e cercano comunque di liberarsi in fretta di quelli deboli, considerandoli una seccatura.

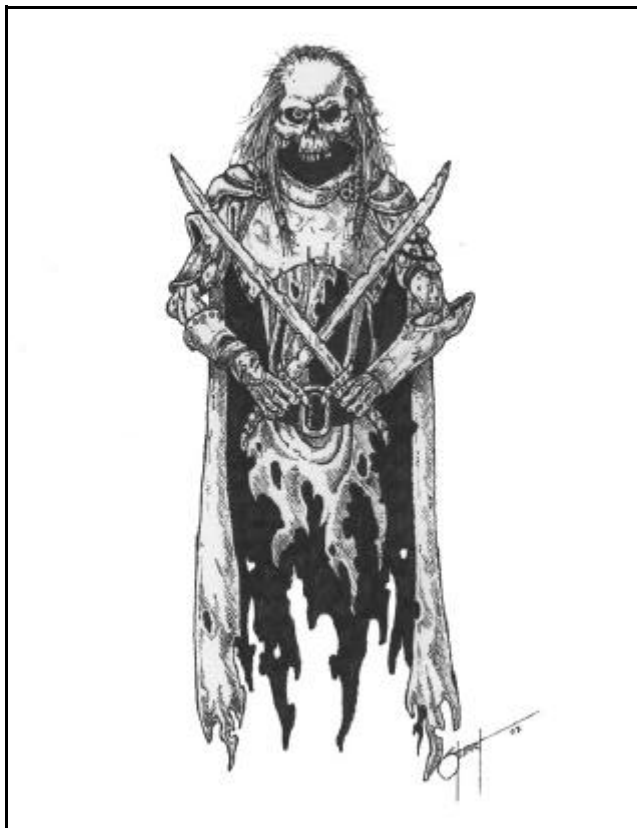
Quando lo Shackrag combatte è forse tra i più forti avversari che possano capitare: impugna sempre una spada in qualche modo magica e maledetta e combatte in maniera superba anche senza armi. Quando il colpo va a segno lo Shackrag risucchia comunque 1 punto nell'abilità speciale più alta ed un punto nel tiro salvezza più elevato. Tuttavia a questa micidiale entità piace terrorizzare le sue vittime: i suoi occhi si illuminano e la sua espressione diviene così terribile ed angosciante che chi non supera un tiro salvezza in empatia rimane terrorizzato e se decide di continuare a combattere lo farà con un malus di -4 in tutte le sue azioni per una durata di 3d6 round. Lo Shackrag può utilizzare questo potere soltanto due volte al giorno e gli effetti sono cumulativi. Come tutti i non-morti lo Shackrag può essere colpito solo da armi magiche ed è immune alle magie del freddo, della morte e a quelle che

influenzano la mente (compresi i poteri mentali). Una volta ridotti a zero i suoi punti ferita lo Shackrag non muore ma diviene incorporeo e fugge. Non si sa quindi come si possa riuscire ad annientarlo del tutto visto che resiste alla luce (anche quella del giorno) e mai nessuno è riuscito a trovare una gemma che contenga la sua anima dannata (come avviene per i Lich). E' risaputo invece che una volta incorporeo possa recuperare la corporeità, ma in tempi piuttosto lunghi ed in determinate condizioni.

L'origine degli Shackrag è a tutt'oggi sconosciuta e rimangono un grande mistero anche per i più esperti studiosi alchimisti del settore: infatti la loro grande potenza e rarità ha fatto sì che non possano essere stati studiati a fondo. In effetti le ipotesi sulla loro concezione si sprecano ma le più accreditate sono due. La prima è una teoria avanzata da alcuni maghi di Gubrash che avrebbero individuato in alcuni Shackrag alcuni grandi guerrieri conquistatori del passato, che in seguito furono corrotti dalle forze del male. La seconda è che essi siano degli emissari di una potente divinità negativa e che svolgano delle missioni nel primo materiale alla stregua di avatar e che non abbiano quindi origine vivente.

Se un essere vivente muore sotto i colpi dello Shackrag o a causa dei suoi arcani poteri nel giro di un giorno diventa un'ombra.

- Lo avevo illuminato completamente ma non sembrava risentirne: non temeva né la spada di Babil né la mia Magia della luce. Fortunatamente riuscimmo a cavarcela quando tutto sembrava andare per il peggio -



Disegno di Stuart Gormley [celticwolves@yahoo.com]

SPETTRO

- Non Morto II ordine -

Intelligenza	11
Destrezza	16
Costituzione	13
Empatia	12
Coraggio	15 (27)
Movimento	12
Numero di Attacchi	1
Ferite Inflitte	1d12 + Speciale
Bonus al Danno	+2
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	11 (27)
Abilità Speciale	[CA, 3]
Tiro Salvezza contro Magia	12
Tiro Salvezza contro Morte	9
Attacchi Speciali	Risucchia Tiro Salvezza
Difese Speciali	Solo Armi Magiche
Resistenza alla Magia	-
Stazza	M (alto 1,6 Metri)
Difficoltà	Intermedio

Lo spettro vive nel piano negativo, ma spesso torna nel primo materiale per rivedere il suo vecchio mondo; molti spettri decidono di stabilirsi nei luoghi dove vivevano e spaventano od uccidono coloro che vi si trovano. Altri sono convocati da potenti negromanti o sacerdoti oscuri per difendere i loro territori.

Lo spettro si presenta come una figura pallida semitrasparente che tenta di rassomigliare al sé stesso di quando era in vita: le vesti però sono a brandelli e gli oggetti come armatura ed armi usurate. Tuttavia gli oggetti che indossa sono anch'essi incorporei e non possono essere utilizzati: si tratta solo di un tentativo da parte dello spettro di rassomigliare il più possibile a ciò che era in vita.

Grazie alla loro incorporeità gli spettri sono molto agili e riescono, a differenza delle ombre, a passare attraverso i metalli; quindi essi colpiscono gli avversari senza subire gli effetti delle loro armature infliggendo 1d12 punti ferita e risucchiando un punto nei due tiri salvezza più alti. Se l'armatura è magica si applica il normale regolamento. Naturalmente lo spettro può essere colpito soltanto da armi magiche e, come tutti i non morti, è immune a sonno, charme, bloccaggio, alle magie basate sul freddo, alle magie della morte e al veleno. L'acqua benedetta gli infligge 2d8 punti ferita. Chi viene ucciso da uno spettro diviene entro 24 ore uno spettro al servizio di chi l'ha ucciso.

All'origine dello spettro sta una storia triste fatta di uomini valorosi che non sono riusciti, per i più disparati

motivi, a portare a termine missioni o questioni che stavano loro particolarmente a cuore: in punto di morte maledicono loro stessi per aver fallito desiderando una seconda possibilità. Si pensa che in questi casi l'anima del defunto divenga in un certo senso dannata e si trasformi quindi in uno spettro. Tuttavia appare anche credibile l'ipotesi che questa sorte capiti a uomini che serbavano nel proprio cuore una malvagità magari repressa per anni.

Nel castello abbandonato a sud della signoria di Nogaria sembri dimori lo spettro dell'antico regnante. Infatti, venendo ucciso da un popolo invasore, il regnante giurò vendetta ed ora il suo fantasma impedisce agli avventurieri di mettere le mani sui suoi averi.

dalle leggende della Terra di Janzi

SPIRITO EROICO

	V GRANDEZZA	IV GRANDEZZA	III GRANDEZZA	II GRANDEZZA	I GRANDEZZA
INTELLIGENZA	16	16	17	17	18
DESTREZZA	14	14	14	15	16
COSTITUZIONE	11	12	13	15	18
EMPATIA	15	16	16	16	17
CORAGGIO	10 (25)	10 (26)	11 (27)	11 (27)	12 (28)
MOVIMENTO	12	12	15	15	18
N° ATTACCHI	1	2	2	3	3
FERITE INFLITTE	2d8+2	2d8+2 – 2d8+2	2d8+2 – 2d8+2	3d8 – 3d8 – 3d8	3d8 – 3d8 – 3d8
BONUS AL DANNO	+1	+1	+2	+3	+4
ARMATURA	-	-	-	-	-
ABILITA' ARMI	Spada Lun. (12)[26]	Spada Lun. (12)[26]	Spada Lun. (12)[26]	Spada Lun. (12)[27]	Spada Lun. (12)[28]
ABILITA' LOTTA	12 [26]	12 [26]	13 [27]	14 [29]	15 [31]
ABL. SPECIALE	[CA, 6]	[CA, 8]	[CA, 10]	[CA, 11]	[CA, 12]
TS MAGIA	13	13	14	14	15
TS MORTE	13	14	15	16	16
ATT. SPECIALI	Vedi Descrizione	Vedi Descrizione	Vedi Descrizione	Vedi Descrizione	Vedi Descrizione
DIF. SPECIALI	-	-	-	-	-
RES MAGIA	-	-	5 %	15 %	25 %
STAZZA	G (2 Metri)	G (2,2 Metri)	G (2,5 Metri)	G (2,7 Metri)	G (3 Metri)



Disegno di Minghao Xu [Minghao_Xu@gmx.net]

Gli spiriti eroici sono entità benigne che vivono nel piano astrale: quando compaiono sembrano dei giganti luminosi, calvi con occhi anch'essi luminosi di color azzurro (se non hanno l'elmo); sembrano privi di gambe, ma in

prossimità del terreno la luminosità si affievolisce fino a sparire. Questi sono gli spiriti di coloro che un tempo furono grandi eroi nel primo materiale e che dopo la morte furono premiati da qualche divinità che concesse loro di vivere liberi nel piano astrale.

Gli spiriti eroici hanno sempre una luminosa spada lunga con loro che serve per annientare il male: sono molto temuti soprattutto dagli abitanti del sottosuolo (come i Darkon) ma anche da oscuri sacerdoti dell'occulto e necromanti. I nemici giurati degli spiriti eroici sono i demoni ed i non-morti: infatti essi vengono evocati soprattutto per combattere contro gli esseri negativi ed infernali. Inoltre gli spiriti eroici emanano un'aura di luce (raggio 6 metri) all'interno della quale i non morti ricevono 2d6 punti ferita per round, mentre i demoni sono immuni. Se uno di questi eroi viene sconfitto la luminosità svanisce e con essa anche la spada astrale.

Questo tipo di creature ha un proprio codice che non permette loro di attaccare indiscriminatamente tutto ciò che ordina il suo evocatore: sicuramente attaccano creature malvagie o che comunque si adoperano per aiutare il male, mentre non è possibile che attacchino creature benigne, anche se chi li evoca ha un'animo perverso (anzi in questo caso si rivoltano contro chi li ha evocati). E' anche possibile (ma assai raro) trovare spiriti eroici in missione sul primo materiale per conto di qualche grande entità (come un dio), ma essi hanno sempre un tempo limitato di permanenza (solitamente qualche giorno).

Le loro case nel piano astrale sono di tutti i tipi anche se spesso vivono in magnifiche torri o castelli che la loro divinità ha fatto costruire apposta.

- Non è escluso che anch'io quando non apparterò più a questo mondo, abbia intenzione di tornare per sete di giustizia -



Disegno di Stuart Gormley [celticwolves@yahoo.com]

Il Takiara può presentarsi in varie forme spesso differenti tra loro tanto che molti avventurieri lo scambiano a volte con altri non morti. Infatti certe volte assomiglia ad uno scheletro, altre volte ad un'ombra ed a volte alcuni lo scambiano per una banshee: in tutti questi casi però il Takiara mantiene una sua fondamentale caratteristica: è nero come la notte. Ecco perché dagli avventurieri questo non-morto è anche conosciuto come Scheletro Nero o Grande Ombra.

Ha la stessa abilità dell'ombra nel nascondersi, ma è più forte nel combattimento: riesce a portare due attacchi per round e per ogni colpo andato a segno risucchia 1 punto nel tiro salvezza più elevato a prescindere dal bonus al danno. Se si viene uccisi da un Takiara nel giro di 24 ore si diventa un'ombra. Può essere colpito solo da armi magiche +1 o superiori ed è immune come tutti i non-morti a charme, sonno, bloccaggio, alle magie basate sul freddo, alle magie della morte ed al veleno. L'acqua benedetta infligge al Takiara 2d8 pf.

Il Takiara vive nel piano negativo ed è il diretto superiore delle ombre che spesso ubbidiscono ai suoi ordini. Takiara ed Ombre formano le truppe d'élite dei signori delle tenebre e spesso agiscono assieme a plasmii. Le antiche leggende non danno al Takiara un'essenza umana; si pensa che il Takiara sia creato nel piano negativo ad esempio fondendo due ombre tra di loro o in modi ancor più bizzarri. Anche il ceppo linguistico da cui deriva il suo nome è sconosciuto.

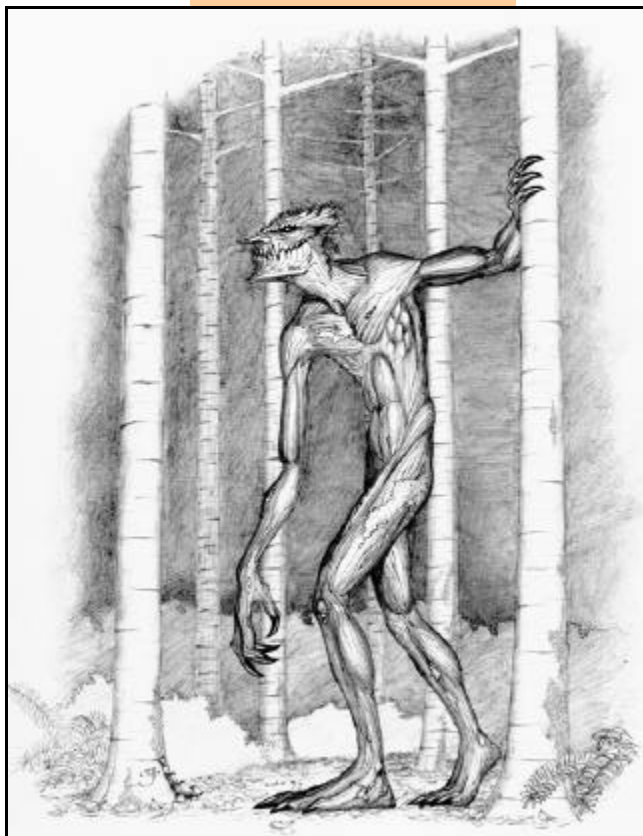
- A volte sembra che al servizio delle forze del male vi siano così tante creature da non distinguere le une dalle altre -

Samnio Maestro Necromante

TAKIARA

- Non Morto II ordine -

Intelligenza	12
Destrezza	15
Costituzione	14
Empatia	11
Coraggio	14 (25)
Movimento	12
Numero di Attacchi	2
Ferite Inflitte	2d8 – 2d8
Bonus al Danno	+3
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	12 (27)
Abilità Speciale	[CA, 3]
Tiro Salvezza contro Magia	8
Tiro Salvezza contro Morte	13
Attacchi Speciali	Risucchia Tiro Salvezza
Difese Speciali	Solo armi magiche +1 o superiori
Resistenza alla Magia	-
Stazza	M (1,8 Metri)
Difficoltà	Avanzato



Disegno di Santiago Iborra [sanibto@yahoo.com]

TROLL

Intelligenza	7
Destrezza	15
Costituzione	18
Empatia	12
Coraggio	11 (23)
Movimento	12
Numero di Attacchi	3
Ferite Inflitte	2d8+1 – 2d8+1 – 3d8
Bonus al Danno	+4
Armatura	-
Abilità Armi	Mazza (10) [25]
Abilità Lotta	11 [26]
Abilità Speciale	[CA, 6]
Tiro Salvezza contro Magia	9
Tiro Salvezza contro Morte	15
Attacchi Speciali	-
Difese Speciali	Rigenerazione [5]
Resistenza alla Magia	-
Stazza	G (2,8 Metri)
Difficoltà	Avanzato

I Troll sono giganteschi umanoidi carnivori che vivono un po' dappertutto: preferiscono però oscuri sotterranei o castelli abbandonati. Sono alti, con il fisico asciutto e fortissimi; le braccia sono cadenti e camminano quasi sempre ingobbandosi sulla schiena. Generalmente non portano né armature, né calzature ed il loro equipaggiamento si riduce all'essenziale.

Nel combattimento sono temuti perché attaccano sempre in gruppo e 3 volte per round, due d'artiglieria e 1 di morso. Molto raramente i troll impugnano una grossa mazza che, pur consentendo loro un solo attacco per round, dà un bonus di +8 sui tiri per colpire e per ferire. La loro capacità principale sta nella rigenerazione: dal round successivo che hanno subito la ferita iniziano a rigenerare 5 punti ferite per round fino a totale guarigione. Nel caso di amputazione di un arto questo continua a combattere, ma alla fine si riattacca al corpo. Contro i troll bisogna quindi utilizzare il fuoco o l'acido che infliggono ferite non rigenerabili. Tali creature grazie a questa loro caratteristica non temono la morte e si gettano spesso nella mischia.

I troll formano una società unitaria dove vige la legge del più forte: il capo dei troll è sempre più forte degli altri e si circonda di una scorta ben addestrata. In caso di necessità o di fronte al nemico i troll sono pronti a dimenticare le proprie diatribe interne fino a che la necessità non sia passata od il nemico non sia stato ucciso. La successione a Capo dei troll avviene mediante duello mortale: capita spesso che questo duello venga vinto da una femmina che in questa razza può

anche essere più forte del maschio. In parecchi casi è possibile parlare di società matriarcale, dove le femmine costituiscono una vera e propria classe dirigente.

Il Troll è carnivoro di natura soprattutto se il corpo che sta spolpando è quello di un altro umanoide (come elfi e nani). Non è indispensabile cucinare la carne e spesso lo si fa soltanto in occasioni particolari come grandi vittorie in battaglia o grosse battute di caccia.

- I miei compagni erano caduti nella trappola e non sapevo come liberarli. Io ero solo e quei forzuti giganti mi stavano inseguendo. Iniziai a correre ed ancora oggi mi vergogno d'aver abbandonato i miei amici in preda al nemico in quelle rovine...-

Avventuriero Improvvisato



Disegno di Aurora Summers [aurora_pheonix@hotmail.com]

VAMPIRO

- Non Morto IV ordine -

Intelligenza	16
Destrezza	14
Costituzione	19
Empatia	16
Coraggio	10 (26)
Movimento	12
Numero di Attacchi	2
Ferite Inflitte	2D8+2 – 2D8+2 o arma + speciale
Bonus al Danno	+5
Armatura	-
Abilità Armi	Spada Corta (15) [29]
Abilità Lotta	12 [25]
Abilità Speciale	[(Charme) + 1, 6]
Tiro Salvezza contro Magia	17
Tiro Salvezza contro Morte	17
Attacchi Speciali	Risucchia 2 TS e 1 Abilità speciale
Difese Speciali	Solo Armi Magiche +1 o superiori
Resistenza alla Magia	Speciale
Stazza	M (1,8 Metri)
Difficoltà	Esperto – Avanzato

Il vampiro è il più terribile non-morto residente nel primo materiale. Senza dubbio è il capo di un territorio e quelli più potenti possono essere considerati al pari dei signori delle tenebre. Hanno l'aria funerea ed aristocratica e vivono in sotterranei od in antiche rovine. Se non sono nel loro castello o sottoterra i vampiri al sorgere del sole devono ritirarsi nella loro tomba.

Il più delle volte il combattimento con un vampiro è mortale data la sua potenza: ha una forza eccezionale (12) ed è molto abile nella lotta; ogni suo colpo infligge 2d8 +8 punti ferita (2d8 +2 + il bonus di forza) e risucchia alla vittima 2 punti nel tiro salvezza più alti ed 1 nell'abilità speciale più alta. Grazie alla sua grande intelligenza è quasi sempre al comando di altri vampiri e potenti non-morti. Chi incrocia lo sguardo del vampiro entro 12 metri subisce uno charme di quarta potenza con un -2 sul tiro salvezza. Inoltre è immune come tutti i non-morti a freddo, charme, sonno, bloccaggio, paralisi e veleno. Il vampiro non subisce mai mutilazioni di alcun genere e una volta ridotti a zero i suoi punti ferita si trasforma in una forma gassosa che fugge nella bara dove rigenera in 8 giorni. Se non riesce a raggiungere la bara entro 10 turni il vampiro viene annientato. Stessa sorte gli tocca se viene esposto alla luce solare, mentre se gli si conficca un paletto di frassino nel cuore egli rimane in stasi finché il legno non viene rimosso. E' possibile tenere lontano un vampiro con specchi, simboli sacri ed aglio; l'acqua benedetta gli infligge 2d10 punti ferita da ustione. In caso di necessità il vampiro può trasformarsi in un grosso pipistrello che ha la sua stessa costituzione, si muove

per 18 metri ogni round ed in caso di necessità effettua un solo attacco di morso da 2d8 punti ferita.

- Credo che ritrovarsi ad essere un vampiro non sia poi così male ad eccezione di limitazioni solari. Tuttavia si è spesso parlato di controindicazioni come l'affanno continuato ed una sete a dir poco infernale... Sete di sangue ovviamente...-

YETI



Disegno di Ryan Bourrette [samuraislider@msn.com]

Intelligenza	9
Destrezza	14
Costituzione	21
Empatia	9
Coraggio	13 (22)
Movimento	15
Numero di Attacchi	2
Ferite Inflitte	2d10 – 2d10
Bonus al Danno	+6
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	15 [29]
Abilità Speciale	[CA, 5]
Tiro Salvezza contro Magia	8
Tiro Salvezza contro Morte	12
Attacchi Speciali	Stritolamento
Difese Speciali	Immunità al Freddo
Resistenza alla Magia	-
Stazza	G (Fino a 3 Metri)
Difficoltà	Esperto

Lo Yeti, conosciuto anche come abominevole uomo delle nevi, è una creatura che vive in zone remote di alta montagna dove le nevi sono perenni. E' considerata una creatura solitaria e malvagia che non ama di certo ricevere visite. Naturalmente si trattano soltanto di supposizioni dettate da logiche di origine animale e quindi rimane sempre più accreditata l'idea di una bestia rara e solitaria.

L'aggettivo abominevole non gli è stato dato a caso: a vederlo è veramente spaventoso, sia per l'aspetto sia per la mole che per la sua leggendaria forza (12)[33]. Come se ciò non bastasse questa creatura sulla neve riesce a muoversi col minimo rumore (+4 in furtività) e quindi balza addosso alla vittima attaccandola prima ancora che questa si renda conto dell'agguato.

Lo Yeti attacca con le sue possenti braccia rifilando al nemico enormi sventole (2d10 danni l'una) ed inoltre è dotato di una agilità non comune. Se entrambi i colpi vanno a segno lo Yeti abbraccia la vittima ed inizia a stritolarla procurandogli 3d8 punti ferita a round. Soltanto con un check di forza contro forza la vittima può sperare di liberarsi.

Non si sa cosa lo Yeti mangi abitualmente: le dicerie popolari lo fanno goloso di carne umana ma poiché i contatti sono rari si pensa ad una dieta in gran parte erbivora. E' possibile comunque che vada a caccia anche al di fuori delle nevi perenni benché non sia mai stato visto.

La riproduzione dello Yeti è anch'essa avvolta nel mistero: infatti come fama di creatura solitaria e molto rara sembra poco probabile che possano esserci due Yeti che vivano nella stessa zona. Tuttavia c'è chi sostiene che in luoghi inaccessibili come le alte montagne, in grotte di ghiaccio, gli

- Alcune persone credono di averlo visto aggirarsi in alcuni villaggi vicino a Nordia: io sinceramente non ho mai trovato tracce o prove che confermassero queste testimonianze, tuttavia credo che prima o poi esplorerò anche le vette impossibili -



Disegno di Stuart Gormley [celticwolves@yahoo.com]

ZERIACHI

- Non Morto III ordine -

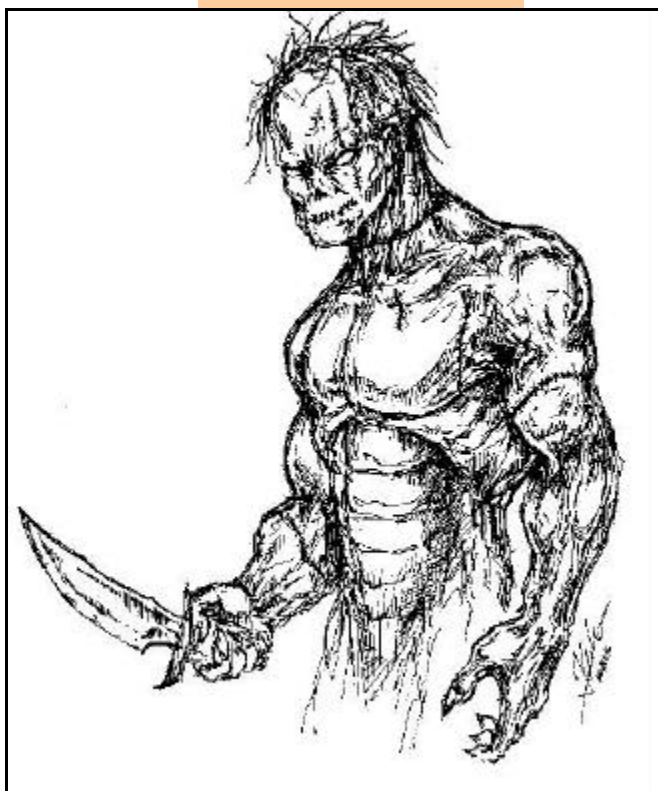
Intelligenza	15
Destrezza	16
Costituzione	16
Empatia	14
Coraggio	16 (30)
Movimento	12
Numero di Attacchi	2
Ferite Inflitte	2d8 – 2d8
Bonus al Danno	+3
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	12 (28)
Abilità Speciale	[CA, 6]
Tiro Salvezza contro Magia	10
Tiro Salvezza contro Morte	14
Attacchi Speciali	Risucchia TS e abilità speciale
Difese Speciali	Solo armi magiche
Resistenza alla Magia	-
Stazza	G (alto 2,5 Metri)
Difficoltà	Avanzato – Esperto

Gli Zeriachi sono esseri incorporei ed oscuri che vivono nel piano negativo. Grazie alla loro intelligenza sono spesso al comando di Ghoul, Ombre e Plasmi. Sono devoti al male e quando sono evocati sono molto difficili da controllare.

Lo Zeriachi è un avversario fiero: attacca grazie alle sue possenti braccia per due volte a round, ma soltanto con un solo attacco risucchia 1 punto nel tiro salvezza più alto e 1 punto nell'abilità speciale più alta; se lo Zeriachi colpisce una seconda volta comunque non avviene il risucchio. Hanno la stessa incorporeità degli spettri e non risentono di armi ed armature non magiche. Naturalmente, come tutti i non-morti, è immune a Charme, Sonno, Bloccaggio, alle magie basate sul Freddo, alle magie della Morte ed al Veleno. Una boccetta d'acqua benedetta infligge allo Zeriachi 2d8 punti ferita.

- Non sono mai ricorso ad esseri evocati troppo potenti per proteggere i miei territori. Anche se molti mi accusano di essere malvagio chi mi conosce sa quanto bene io sappia stimare il reale pericolo che può rappresentare uno Zeriachi a piede libero -

Necrorius l'Oscuro



Disegno di Kheng Guan [kgtgh@pc.jaring.my]

ZOMBIE

- Non Morto l'ordine -

Intelligenza	-
Destrezza	10
Costituzione	10
Empatia	-
Coraggio	-
Movimento	6
Numero di Attacchi	1
Ferite Inflitte	2d8 +1
Bonus al Danno	-
Armatura	-
Abilità Armi	-
Abilità Lotta	10 (20)
Abilità Speciale	[CA, 2]
Tiro Salvezza contro Magia	7
Tiro Salvezza contro Morte	10
Attacchi Speciali	-
Difese Speciali	-
Resistenza alla Magia	-
Stazza	M (Alto 1,7 Metri)
Difficoltà	Prime Armi

Lenti e goffi gli Zombie sono tra i non-morti più comuni; spesso proteggono i confini di qualche negromante o sacerdote oscuro. Il loro aspetto non è dei più rassicuranti: cicatrici, carne putrefatta, vesti stracciate ed a volte impugnano un piccolo coltello.

Vengono creati con la magia utilizzando cadaveri umanoidi. Durante il combattimento eseguono gli ordini di chi li ha creati o di chi li controlla. Non usano quasi mai armi ma colpi e graffi che infliggono 2d8 +1 punti ferita rigenerabili solo mediante magia. Sono immuni a charme, sonno, bloccaggio, alle magie basate sul freddo, alle magie della morte ed al veleno.

La creazione di uno zombie avviene mediante una particolare magia: si pensa ad una sorta di evocazione o di magia runica, ma oramai i negromanti tendono a costruirsi i propri zombie con i cadaveri che trovano in giro.

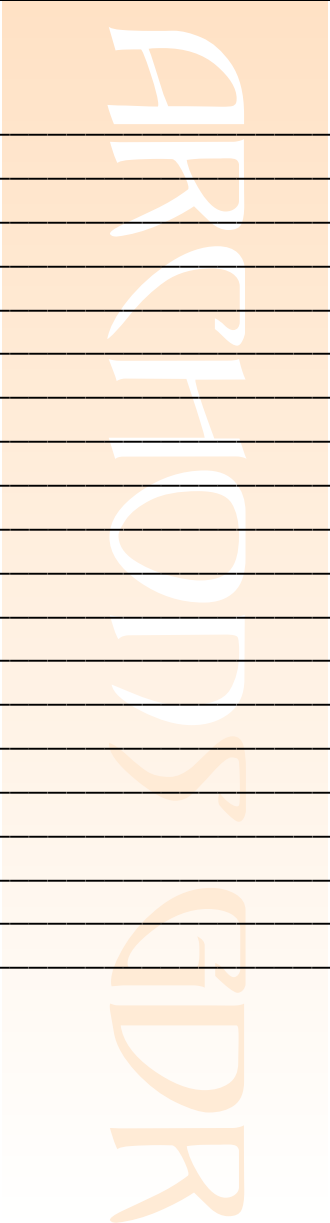
- Volevamo fare uno scherzo a Karl e Tim e li portammo vicino al cimitero abbandonato dietro alla foresta. Al primo rumore fuggirono a gambe levate. Da allora non siamo più riusciti a trovarli, forse avranno raggiunto l'ospitale Velarium e si saranno lì stabiliti -

Joey (ex) amico di Karl e Tim

SCHEDA BIANCA PER NUOVE CREATURE

Intelligenza	
Destrezza	
Costituzione	
Empatia	
Coraggio	
Movimento	
Numero di Attacchi	
Ferite Inflitte	
Bonus al Danno	
Armatura	
Abilità Armi	
Abilità Lotta	
Abilità Speciale	
Tiro Salvezza contro Magia	
Tiro Salvezza contro Morte	
Attacchi Speciali	
Difese Speciali	
Resistenza alla Magia	
Stazza	
Difficoltà	

DESCRIZIONE



INTELLIGENZA					
DESTREZZA					
COSTITUZIONE					
EMPATIA					
CORAGGIO					
MOVIMENTO					
N° ATTACCHI					
FERITE INFLITTE					
BONUS AL DANNO					
ARMATURA					
ABILITA' ARMI					
ABILITA' LOTTA					
ABI. SPECIALE					
TS MAGIA					
TS MORTE					
ATT. SPECIALI					
DIF. SPECIALI					
RES MAGIA					
DIFFICOLTA'					

[illegible]This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

ARTISTI

Alex Iglesias [flyingdebriskguy@yahoo.com]

Andrew Jordan [balrog@terragloria.8m.com]

Anick Claisse [arcanne_azure@hotmail.com]

Aurora Summers [aurora_phoenix@hotmail.com]

Carmen Durand [foxtrot86@canada.com]

Casey Collet-Paule [www.bustersfunhouse.com]

Daniele 'Noir' Gualeni [fuoriluogo@libero.it]

Donna J. Quinn [toolhead@iamwasted.com]

Kheng Guan [kgtoh@pc.jaring.my]

Martijn Vellinger [martijn@machine9.net]

Minghao Xu [Minghao_Xu@gmx.net]

Omar Morsy [<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/o/m/omarmorsy/omarmorsy.html>]

Ryan Bourrette [samuraislider@msn.com]

Sabra R. Hart [youko@pacbell.net]

Santiago Iborra [sanibto@yahoo.com]

Steven Tu [s2mega2@yahoo.com.tw]

Stuart Gormley [celticwolves@yahoo.com]

Tirzah Y. Bauer [tirzah_is@hotmail.com]

William Charles Chamberlin [valandar@yahoo.com]