

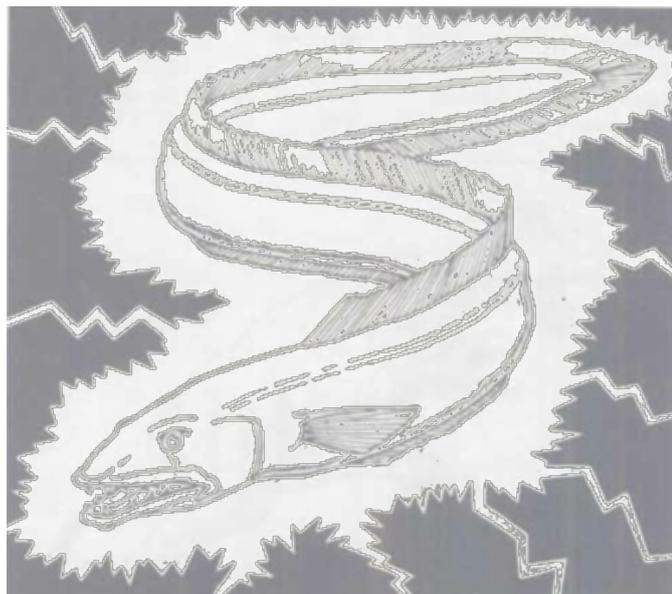
Animalia



**Animali NORMALI & Giganti, Animali del
MONDO PERDUTO, Fauna Incantata**

ANIMALI NORMALI & GIGANTI

ANQUILLA



	Elettrica	Gigante Elettrica	Delle Alghe	Gigante di Palude
CA	9	6	8	5
DV	2*	6*	1	6
MV	36 (12) m	72 (24) m	45 (15) m	54 (18) m
Att	1 morso + scossa	1 morso + scossa	1 morso	1 morso + speciale
F	1d4 + scossa	3d4 + scossa	veleno	2d8 + affogamento
NM	1d3	1d4	0 (10d6)	(0) 1
TS	G1	G3	G1	G3
M	7	9	7	9
Tes	nessuno	nessuno	J+K+L	nessuno
In	2	2	2	2
All	N	N	N	N
PE	25	500	10	500

Anguilla delle alghe: cresce fino a 1,8 m. Si trovano solo in grandi gruppi che ricordano le masse intricate delle anguille marine. Il loro morso non procura danni ma la creatura si avvolge attorno le vittime trascinandole sott'acqua bloccando gambe e braccia ed impedendo di nuotare. La vittima imprigionata può provare a liberarsi riuscendovi solo se la sua Forza risulta maggiore rispetto un tiro di 3d8. Non accumulano tesori ma i resti delle vittime precedentemente uccise possono esser rinvenuti presso la tana.

Anguilla elettrica: sono creature di 2,7 m e possono dare una scossa in un raggio di 18 m. Non sono permessi tiri salvezza ed il danno dipende dalla distanza (0-6 m = 3d8; 6-12 m = 2d8; 12-18 m = 1d8). Possono dare la scossa una volta per turno. Sono immuni a tutti i tipi di attacco basato sull'elettricità.

Anguilla elettrica gigante: possono raggiungere i 6 m di lunghezza. Nonostante le scosse abbiano lo stesso raggio di quelle delle forme normali, i danni sino raddoppiati. Sono aggressive ed attaccano chiunque le minacci.

Anguilla gigante di palude: circa 6 metri di lunghezza, le anguille giganti di palude sono di colore nero sulla parte superiore e grigio verdi sulla parte inferiore. Vivono nei fiumi e nelle acque aperte delle paludi di acqua dolce. Sebbene siano di base solo dei crudeli predatori, posseggono una certa quantità di intelligenza animale. Sono della stessa specie delle comuni anguille di palude, ma sono vissute abbastanza a lungo da crescere fino a dimensioni gigantesche, e hanno ottenuto saggezza durante il processo.

Preferiscono stare in agguato nascoste fra le fitte erbacce acquatiche, balzando addosso alla preda; si dice che siano capaci di seguire una barca per ore nell'attesa che un marinaio possa essere colto di sorpresa. Quando attaccano cercano di mordere la loro preda. Se hanno successo, guizzano con un movimento convulso che trascina la preda sott'acqua, dove comincia ad affogare mentre l'anguilla nuota distante. Sebbene non abbiano tesori, una anguilla gigante fornisce una gran quantità di pesce fresco, sebbene gli intenditori della carne di anguilla dicono che la carne perda la sua delicatezza quando l'animale diventa troppo grande. Quando posta in salamoia o affumicata per il commercio di lusso, una tipica anguilla gigante può valere fino a 2.000 mo.

AQUILA



	Normale	Gigante (Hiak)
CA	7	5
DV	1	4+2
MV	135 (45) m	117 (39) m
Att.	2 artigli/1 morso	2 artigli/1 morso
F	1d2/1d2/1d4	1d6/1d6/1d10
NM	0 (1d8)	0 (1d20)
TS	UC	G4
M	8	9
Tes.	nessuno	U
In.	2	10
All.	N	N
PE	10	125

Entrambe i tipi di aquile sono eccellenti volatili che possono librarsi in volo per lunghe distanze (spesso molto in

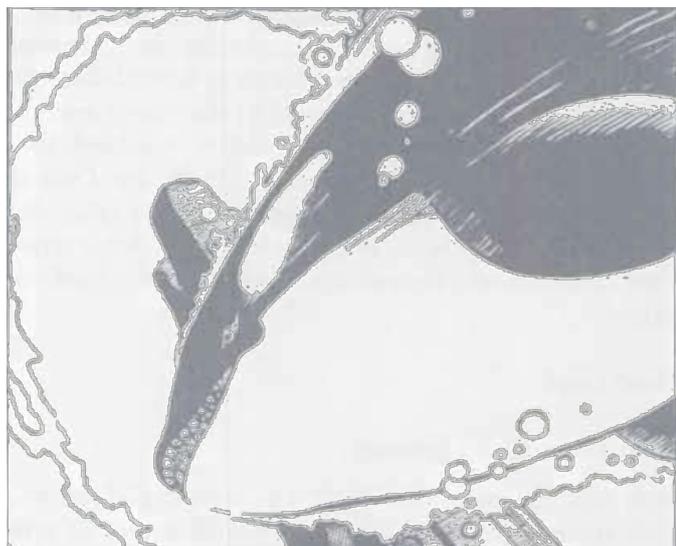
alto nel cielo) grazie alle ampie ali. La loro vista è eccellente permettendogli di vedere le prede o pericoli a grandi distanze. Quindi raramente possono essere colte di sorpresa.

Quando volano possono fare il primo attacco scendendo in picchiata contro la vittima e guadagnando un bonus +2 nel colpire con gli artigli ed infliggendo un danno doppio (l'attacco col becco non ne è influenzato invece).

Aquila gigante: non sono solo più grandi delle loro cugine "normali" ma anche più intelligenti. Hanno un loro linguaggio rudimentale e vivono in gruppi tribali guidati da un esemplare anziano. Di solito questi gruppi hanno dimora sui picchi montuosi o speroni rocciosi quanto più lontani possibile dalla civilizzazione. Se si riesce a comunicare con loro potranno essere persuase ad aiutare i personaggi (soprattutto nani ed halfling) se è per una causa comune. Una aquila gigante trasporta fino a 1000 mon a velocità piena e 2000 mon a velocità dimezzata.

Aquila normale: normalmente si incontrerà solo un singolo individuo o una coppia (50% di possibilità che vi siano 1d4 uova o piccoli), ma dove c'è abbondanza di cacciagione molte aquile possono unirsi assieme. Preferiscono nidificare su picchi elevati o sommità di alte piante. Come i falchi anche le aquile possono essere addestrate per la caccia o la guerra. In tali casi il proprietario dell'animale è spesso un nobile.

Balena



	Capodoglio	Narvalo	Orca
CA	6	7	6
DV	36*	12	6
MV	54 (18) m	54 (18) m	72 (24) m
Att.	1 morso	1 corno	1 morso
F	3d20	2d6	2d10
NM	0 (1d3)	0 (1d4)	0 (1d6)
TS	G15	G12	G3
M	7	8	8
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	4	2
All.	N	L	N
PE	12000	1100	275

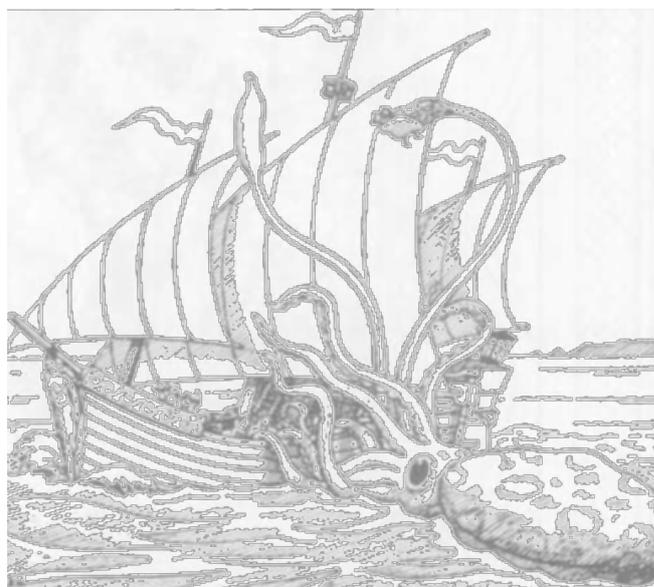
Capodoglio: Sono balene enormi, lunghe fino a 18 metri, che si nutrono dei più terribili abitanti delle profondità

marine (come i polipi e i calamari giganti). Se il risultato del tiro per colpire è di 4 o più punti superlore al necessario, inghiottono interi gli esseri di dimensioni umane e quelli più piccoli. L'acido delle loro interiora infligge alle vittime ingoiate da 3d6 punti ferita per round. Talvolta (10 %) attaccano anche intere navi, tentando di urtarle. Ogni urto infligge allo scafo da 3d12 punti di danno.

Orche: sono lunghe 7,5 metri e vivono soprattutto nelle acque fredde. Si nutrono predando altre creature marine. Gli esseri viventi di dimensioni non maggiori di un halfling vengono inghiottiti interi, se il risultato del tiro per colpire è 20. Chi viene inghiottito subisce 1d6 punti ferita per round e, se non liberato, soffoca nel giro di 10 round.

Narvali: sono lunghi 4 metri, di colore variabile dal grigio al bianco e in cima alla testa hanno un corno a spirale lungo quasi 3 metri (simile a quello di un unicorno). Sono esseri magici ed intelligenti, indipendenti e riservati. Si narra che, in presenza del male, il loro corno comincia a vibrare. I corni, poi, sono d'avorio e valgono da 1000 a 10000 monete d'oro ciascuno.

Calamaro gigante



CA	7	TS	G3
DV	6	M	7
MV	36 (12) m	Tes.	V
Att.	10 tentacoli / 1 morso	In.	2
F	1d4 (x10) / 1d10	All.	N
NM	0 (1d4)	PE	275

I calamari giganti vivono negli oceani profondi ed affiorano solo per cacciare. raramente (25%) attaccano imbarcazioni preferendo catturare singoli marinai. A differenza della piovra gigante non si ancora. Contro i singoli attacca con tutti i tentacoli per stritolare automaticamente dopo ogni tiro per colpire. Ognuno degli otto tentacoli minori può essere mozzato con un singolo attacco che causi 6 punti danno, mentre due tentacoli possono essere tagliati se con un attacco si determinano 10 punti danno o più. Contro una imbarcazione procura 1d10 danni allo scafo con i suoi due grandi tentacoli e quindi attacca col suo becco infliggendo altri 2 punti per round. Se falliscono il tiro morale scappano a velocità triplicata lasciando una grande

nube di inchiostro (6 m; due volte al giorno) per confondere gli inseguitori.

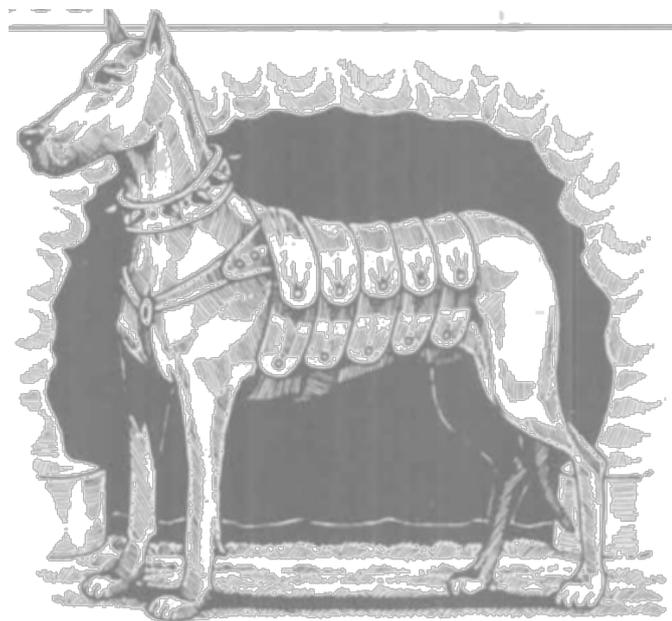
Cammello



CA	7	TS	G4
DV	2	M	7
MV	45 (15) m	Tes.	nessuno
Att.	1 morso / 1 zoccolo	In.	2
F	1 / 2d4	All.	N
NM	0 (2d4)	PE	650

Il cammello è un animale dal pessimo carattere, capace di mordere e prendere a zoccolate chiunque si trovi sulla sua strada, compreso il suo proprietario. I cammelli vengono impiegati nei deserti e nei territori accidentati: in tali territori i cammelli possono spostarsi come se si trovassero in "terreno aperto". Ogni cammello che sia ben dissetato può viaggiare fino a 2 settimane senza avere bisogno di bere. Può trasportare fino a 3.000 monete di peso, a velocità normale. Il massimo carico che può trasportare è pari a 6.000 monete.

Cane



	Da Combattimento	Elfico	Normale	Mastino (Ethengar)
CA	7	3	7	7
DV	2+2	2+3*	2	2+1
MV	36 (12) m	54 (18) m	54 (18) m	45 (15) m
Att.	1 morso	1 morso	1 morso	1 morso
F	2d4	2d6	1d6	1d8
NM	vario	1d3 (1d6)	2d6 (3d6)	vario
TS	G1	E3	G1	G1
M	11	8	8 o 6	11
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno
In.	3	3	3	2
All.	N	N	N	N
PE	25	35	20	25

Cane da Combattimento: selezionati per la taglia e ferocia ed addestrati per il combattimento sono leali al loro padrone/addestratore ed attaccheranno al comando. Sono di solito protetti da armature leggere di cuoio e collari borchiati. Il numero di cani incontrati dipende dal proprietario.



Cane elfico: spesso chiamati coin-sith o cani fatati sono addestrati e usati dal popolo fatato (come ad esempio brunelli, folletti e spiritelli) come compagni o cani da guardia. Hanno l'abilità di diventare invisibili ai mortali a piacimento (che è uguale all'invisibilità tranne per il fatto che le creature fatate possono ancora vederli). Quando visibili appaiono come grandi cani neri e verdi. Gli occhi talvolta brillano di una fastidiosa e tremolante luce verde e le loro lingue possono emettere una simile intermittente radiazione.

Queste insolite caratteristiche vengono spesso descritte imprecisamente come fuoco e così i coin-sith sono spesso confusi con i mastini infernali. Alcuni suppongono che vi sia qualche parentela tra questi ultimi ed i cani fatati. Come i cani normali i coin-sith sono intelligenti e leali ai loro padroni.

Cane normale: i cani sono onnivori e cacciano in branchi. Nonostante preferiscano le zone selvagge possono talvolta essere trovati in caverne. Se sono incontrati meno di tre cani o se il branco è ridotto a meno della metà dei membri originali il morale scende da 8 a 6.

Mastino (Ethengar): i cani da caccia provenienti

dall'Ethengar sono grossi e feroci ma possono essere addestrati a mettere la propria lealtà e servigi a servizio di chi si fidano.

Cavallo



	Da Guerra	Da Guerra (elfico)	Da Guerra Leggero
CA	7	7	7
DV	3	3*	2+2
MV	36 (12) m	45 (15) m	54 (18) m
Att.	2 zoccoli	2 zoccoli / 1 morso	2 zoccoli
F	1d6 / 1d6	1d6 / 1d6 / 1d6	1d4+1 / 1d4+1
NM	0 (1)	0 (5d12)	0 (1)
TS	G2	G4	G1
M	9	10	10
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	4	2
All.	N	N	N
PE	35	50	25

Cavallo da guerra: si tratta di un tipo di cavallo molto ricercato per il suo temperamento guerriero e la sua forza. A differenza degli altri cavalli, è addestrato a caricare. Quando il cavallo carica, il cavaliere, se sa adoperare una lancia, può raddoppiare i punti ferita che infligge all'avversario. Il cavallo non può combattere mentre sta caricando e non può spostarsi a velocità di carica per più di tre round consecutivi. I cavalli da guerra possono trasportare un peso di 4000 monete a velocità normale oppure di 8000 monete a velocità dimezzata.

Cavallo da guerra elfico: La loro intelligenza non è simile a quella umana, ma nonostante ciò si può tranquillamente affermare che essi sono molto più svegli e furbi dei normali cavalli o dei muli (l'intelligenza dei cavalli elfici è paragonabile a quella dei delfini).

Possono conversare con qualsiasi altro equino e condividono un legame empatico con gli elfi, in particolar modo con l'elfo che li cavalca abitualmente.

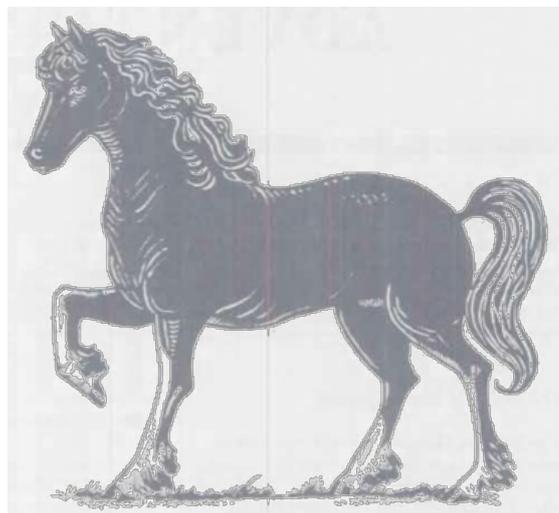
Cavallo da guerra leggero: sono cavalli di origine ethengariana piccoli e tozzi ma tra i migliori del Mondo Conosciuto. Sono forti e affidabili e rispondono prontamente ai comandi orali e fischi dei propri cavalieri. Ve ne sono di vari tipi: ronzino (non risponde ai comandi, sembra malaticcio e dorme alla prima occasione), inferiore, normale, superiore e superbo (capace di svolgere piccoli compiti anche da solo, come slegare corde con la bocca, aprire i chiavistelli dei cancelli e prendere oggetti che può portare in bocca).

	Da tiro	Palafreno	Pony
CA	7	7	1
DV	3	2	2
MV	27 (9) m	72 (24) m	63 (21) m
Att.	nessuno	2 zoccoli	2 zoccoli
F	nessuna	1d4 / 1d4	1d4 / 1d4
NM	0 (1)	0 (10d100)	0 (1d10x5)
TS	G2	G1	G1
M	6	7	7
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	2	2
All.	N	N	N
PE	35	20	20

Cavallo da tiro: è un grosso animale ammirato e ricercato per le sue doti di robustezza e di resistenza. È impiegato soprattutto come animale da trasporto o da traino per carri di ogni tipo. Tuttavia il cavallo da tiro non combatte, ma, se viene attaccato, fugge. Può trasportare un peso di 4500 monete a velocità normale oppure di 9000 monete a velocità dimezzata.

Cavallo palafreno: questo animale è in grado di trasportare un cavaliere per una distanza maggiore rispetto a tutti gli altri tipi di cavallo. È più piccolo e può vivere ovunque ci sia erba sufficiente per il pascolo. Se viene addestrato, qualunque cavallo selvatico può diventare palafreno. Ognuno di essi può trasportare un peso di 3000 monete a velocità normale, oppure di 6000 monete a velocità dimezzata.

Pony: è un piccolo cavallo usato come monta da bambini, halfling e nani. Può trasportare a velocità piena fino a 2000 mon o il doppio a velocità dimezzata.



Cavallo marino



CA	7	TS	G2
DV	2, 3 o 4	M	5 (8 se montata)
MV	63 (9) m (nuoto)	Tes.	nessuno
	54 (18) m (montato)	In.	2
Att.	1 testata	All.	N
F	1d8	PE	20, 35 o 75
NM	0 (1d20)		

Un cavallo marino è lungo 4,5 m ed ha la testa di cavallo. Questa creatura è prescelta come monta dai popoli del mare. Se selvagge hanno un morale pari a 5; sono timide e non attaccheranno a meno che non siano provocate. Sono capaci di muoversi a velocità doppia per 10 round prima di stancarsi.

Si conoscono cavalli marini con differenti colori dei mantelli. I marinidi preferiscono quelli con manti comparabili a quelli dei cavalli normali mentre i tritoni con sfumature simili a quelle dell'oceano (verde, blu o porpora). Ognuno può trasportare un peso di 1750 monete a velocità normale, oppure di 3500 monete a velocità dimezzata.

Cinghiale

	Normale	Gigante	Enorme
CA	7	7	3
DV	3*	4*	10*
MV	54 (18) m	36 (12) m	27 (9) m
Att.	1 zanna	1 corno	1 zanna
F	2d4	1d10	2d8
NM	1d6 (1d6)	0 (1d4)	1d6 (1d6)
TS	G2	G2	G5
M	9	10	9
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	2	2
All.	N	N	N
PE	50	125	1750

Cinghiale Normale: i cinghiali generalmente preferiscono le aree boschive, ma possono essere incontrati quasi dappertutto. Sono onnivori, e hanno un temperamento molto aggressivo quando vengono disturbati. Possono trasportare

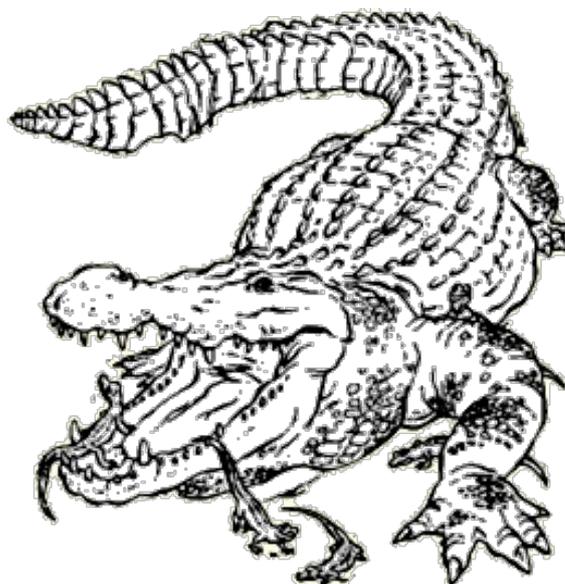


un peso di 1500 monete a velocità normale oppure di 3000 monete a velocità dimezzata.

Cinghiale gigante: queste terribili bestie sono spesso utilizzate come cavalcatura da guerra da clan umanoidi, spesso di orchetti.

Cinghiale enorme: questa gigantesca variante, pur trovandosi non di rado anche nelle regioni di "mondo perduto" è spesso addomesticata ed utilizzata come cavalcatura da popolazioni barbare che vivono in zone desolate. Possono trasportare un peso di 3000 monete a velocità normale oppure di 6000 monete a velocità dimezzata.

Cocodrillo



	Normale	Gigante
CA	5	3
DV	2	6
MV	27 (9) m	27 (9) m
Att.	1 morso	1 morso
F	1d8	2d8
NM	0 (1d8)	0 (1d4)
TS	G1	G3
M	7	7
Tes.	nessuno	nessuno
In.	2	2
All.	N	N
PE	20	275

I coccodrilli abitano comunemente nelle paludi e nei fiumi tropicali o sub tropicali. Sono goffi e sgraziati sulla terraferma, non si allontanano mai molto dall'acqua e passano ore ed ore galleggiando a pelo dell'acqua. Se sono affamati, i coccodrilli attaccano qualunque essere che si trovi nell'acqua. Sono particolarmente attratti dall'odore del sangue o da violenti perturbazioni nello specchio d'acqua da essi abitato. I coccodrilli più grandi sono lunghi almeno 6 m e sono in grado di rovesciare canoe e piccole zattere.

CORNACCHIA & CORVO



	Normale	Gigante
CA	8	7
DV	1/4	2+2
MV	99 (33) m	90 (30) m
Att.	1 beccata per stormo	1 beccata
F	1d6	1d6
NM	0 (3d10)	0 (2d6)
TS	UN	G1
M	5	7
Tes.	nessuno	nessuno
In.	2	2
All.	N	N
PE	50 per stormo	15

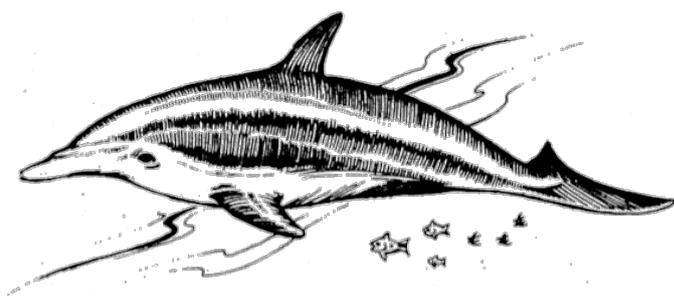
Queste specie di uccelli imparentate tra loro popolano una vasta gamma di ambienti da quelli rigidi a quelli tropicali. Si possono incontrare laddove abbiano qualche posto ove nidificare (alti alberi, rocce, rovine ecc.), dalle montagne alle colline, dalle foreste alle pianure.

L'essere un uccello spazzino, il loro gracchiare e il triste aspetto assieme alla loro tendenza di abitare in luoghi selvaggi e desolati spiega perchè sono spesso considerate creature foriere di presagi sfavorevoli dal popolo superstizioso. In alcune zone la comparsa di uno stormo rende la gente estremamente preoccupata. Questi uccelli non sono particolarmente aggressivi ma difenderanno i loro nidi e territorio con energia. Quando degli intrusi penetrano nel loro territorio i cor vi o cornacchie tenteranno di scoraggiarli con il loro gracchiare. Se però dovessero rappresentare un imminente pericolo per il nido, i cor vi attaccheranno.

I cor vi e cornacchie attaccano in piccoli gruppi di 3-6 individui, ognuno dei quali assale una singola vittima che

subisce l'equivalente di un attacco per round. Le forme giganti sono abbastanza grandi da attaccare individualmente.

DELFINO



CA	5	TS	N6
DV	3*	M	10
MV	54 (18) m	Tes.	nessuno
Att.	1 testata	In.	15
F	2d4	All.	L
NM	0 (1d20)	PE	50

I delfini sono mammiferi simili alle balene, ma molto più piccoli. Sono lunghi circa 6 metri ed hanno la schiena liscia e levigata. Non hanno branchie ed ogni 15 minuti devono affiorare a prendere aria. Sono animali intelligenti ed hanno un loro linguaggio. Possono, inoltre, mettersi in contatto telepatico tra loro, fino ad una distanza di 75 km e sono in grado di individuare la magia sott'acqua (fino a 108 m di distanza). Può trasportare 1500 mon a piena velocità o 3000 a velocità dimezzata.

DONNOLA GIGANTE

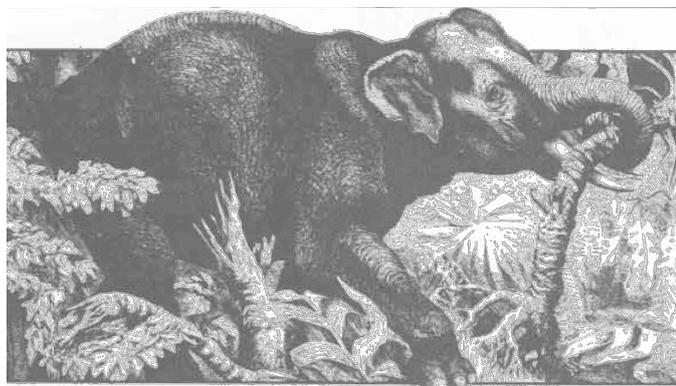


CA	7	TS	G3
DV	4+4	M	8
MV	45 (15) m	Tes.	V
Att.	1 morso + speciale	In.	2
F	2d4	All.	N
NM	1d4 (1d6)	PE	125

La donnola gigante è lunga 2,5-3 metri, e coperta da una pelliccia riccamente colorata di bianco oro e marrone. È una predatrice rapida e crudele, che caccia da sola o in gruppo. Quando morde, si attacca alla vittima e ne succhia il sangue, infliggendo 2d4 punti ferita per round fino a quando viene uccisa o la vittima muore. Le donnole giganti hanno l'infravisione in un raggio di 9 metri e possono seguire le tracce di chiunque avvalendosi dell'olfatto. Esse preferiranno inseguire le prede ferite piuttosto che altre. Le donnole

giganti vivono in gallerie sotterranee, ed il loro tesoro è costituito dagli oggetti che portavano le vittime li trasportate per essere divorate in pace. Trasporta 2000 mon a velocità dimezzata o 4000 mon a metà velocità.

Elefante NORMALE



CA	5	TS	G5
DV	9*	M	8
MV	36 (12) m	Tes.	sotto
Att.	2 zanne o carica	In.	2
F	2d4 / 2d4 / 4d8	All.	N
NM	0 (2d8)	PE	1600

Gli elefanti vivono nei pressi delle foreste sub tropicali. Normalmente vivono in gruppi ma si possono incontrare anche individui isolati. Le zanne di avorio di cui sono dotati li rendono una preda ambita dai cacciatori (ogni zanna vale 100-600 monete d'oro). Gli elefanti iniziano il combattimento con una carica nel tentativo di infliggere ai nemici il doppio dei danni. Nei round di combattimento successivi possono sia cercare di colpire con le zanne (75% dei casi) che tentare di "calpestare" i nemici (25% dei casi). Trasporta 9000 mon a velocità dimezzata o 18000 mon a metà velocità

Falco

	Normale	Gigante
CA	8	6
DV	1/2	3+3
MV	162 (54) m	135 (45) m
Att.	1 becco	1 becco
F	1d2	1d6
NM	0 (1d6)	0 (1d3)
TS	UN	UN
M	7	8
Tes.	nessuno	nessuno
In.	2	3
All.	N	N
PE	5	50

I falchi sono degli uccelli predatori che planano sulle correnti ascensionali dei venti osservando il terreno in cerca di prede. Se un falco sorprende la sua vittima infliggerà un danno raddoppiato con il primo attacco. Entrambi i tipi di falchi possono essere addestrati come animali da guardia da un addestratore.

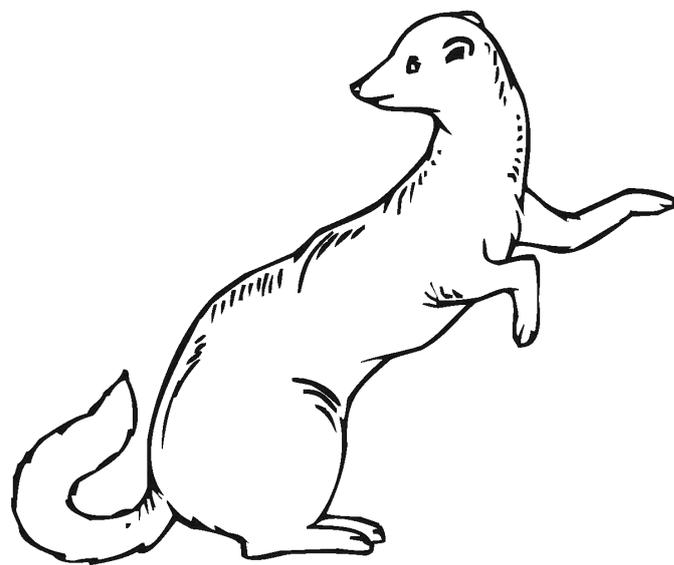
Falchi Normali: non attaccano creature di dimensioni umane o maggiori a meno che non appaiano incapaci di



difendersi (perché ferite, legate etc.). I falchi normali sono spesso addestrati dalla nobiltà per cacciare selvaggina di piccola taglia ed uccelli. I nobili vanno a cacciare a cavallo (spesso in gruppi con altri nobili e seguaci) con una sella speciale con un trespolo per il falco che è tenuto incappucciato e legato al trespolo stesso fino a che non è liberato per la caccia.

Falchi Giganti: questi uccelli hanno le dimensioni di un cane molto grande o di un piccolo pony. I falchi giganti sono molto forti ed attaccano creature di taglia umana se affamati. Possono sollevare una preda delle dimensioni di halfling. Preferiscono nidificare sugli alti picchi rocciosi anche se alcune specie preferiscono alberi più imponenti.

Furetto Gigante



CA	5	TS	G1
DV	1+1	M	8
MV	45 (15) m	Tes.	nessuno
Att.	1 morso	In.	2
F	1d8	All.	N
NM	1d8 (1d12)	PE	15

I furetto giganti assomigliano a delle grosse donnole. Sono lunghi un metro e cacciano i topi giganti (a volte vengono addestrati per questo scopo). Sfortunatamente, il loro

temperamento è imprevedibile ed a volte hanno attaccato i loro addestratori ed altri umani.

Gazza



	Normale	Gigante
CA	7	6
DV	1/8	1+1
MV	102 (36) m	99 (33) m
Att.	nessuno	1 becco
F	nessuno	1d4
NM	0 (1d4)	0 (1d3)
TS	UN	G1
M	2	5
Tes.	vedi sotto	vedi sotto
In.	3	3
All.	N	N
PE	2	15

Le gazze hanno una ben radicata reputazione di ladri, e saranno tentate a rubare qualsiasi oggetto splendente o luccicante sia lasciato incustodito. Una gazza comune può rubare oggetti per un peso compreso tra i 90 e i 120 grammi (per

esempio, una moneta, una gemma o anello), mentre la gazza gigante può trasportare oggetti fino a 0,5kg (per esempio, un gioiello, una daga, una bacchetta, o una pozione).

Se nei paraggi ci sono persone, la gazza può piombare in picchiata per prendere un oggetto senza atterrare, e ha il 30% di probabilità di afferrarlo saldamente senza il pericolo di lasciarlo cadere. Se invece l'uccello può atterrare senza essere visto, le probabilità salgono al 60%. Gli oggetti rubati vengono portati nel nido.

Trovare il nido con l'intenzione di riprendersi il mal tolto può non essere un compito facile, forse perfino pericoloso se la ricerca conduce nei territori di creature pericolose. La ricerca, d'altra parte, può essere fruttuosa, in quanto il nido può contenere 1d6 monete (30%), 1d2 gemme (3%), un gioiello (3%— solo gazza gigante), o perfino un piccolo oggetto magico (1%— solo gazza gigante).

Le gazze comuni non combattono nemmeno per difendere il nido mentre quelle giganti attaccheranno se provocate. Sia le gazze comuni che le giganti preferiscono vivere in ambienti

freschi o temperati, costruendo la loro casa in boschi, terre coltivate e perfino città

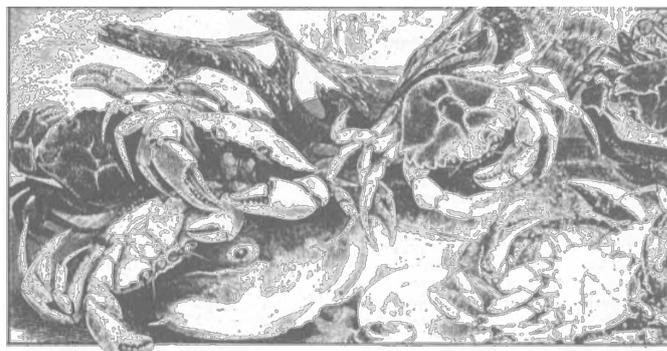
Gerbillo



CA	9	TS	UN
DV	1	M	4
MV	18 (6) m	Tes.	nessuno
Att.	1 morso	In.	2
F	1	All.	N
NM	0 (1)	PE	5

Questi piccoli roditori sono notturni ed hanno una eccellente infravisione. Anche l'udito è molto buono e di rado sono sorprese. I loro denti aguzzi possono rosicchiare il legno e tessuti con facilità. Si arrampicano inoltre molto bene.

Granchio gigante



CA	2	TS	G2
DV	3	M	7
MV	18 (6) m	Tes.	nessuno
Att.	2 chele	In.	2
F	2d6 / 2d6	All.	N
NM	1d2 (1d6)	PE	35

I granchi giganti sono mostri non-intelligenti che possono essere incontrati nelle acque basse, sulle rive dei fiumi o in agguato tra la sabbia delle spiagge. Non sanno nuotare. Il granchio gigante "comune" ha un diametro di 2 m, ma si possono incontrare anche esemplari più grossi (fino a 6 DV; PF 3d6 per chela). Di questo mostro esistono sia specie d'acqua dolce che marina. Sono sempre affamati ed attaccano qualsiasi cosa vedano muoversi.

Grandi felini



	Bekkah	Gatto selvatico	Ghepardo
CA	4	5	5
DV	12*	1	3*
MV	45 (15) m	45 (15) m	54 (18) m o 90 (30) m
Att.	2 artigli / 1 morso + speciale	2 artigli / 1 morso	2 artigli / 1 morso
F	1d10 / 1d10 / 3d8	1 / 1 / 1d3	1d2 / 1d2 / 1d6
NM	1 (1d2)	1d2 (1d2)	0 (1d6)
TS	G6	UN	G2
M	10	7	9
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	4	2	2
All.	N	N	N
PE	1250	10	50

I "Grandi Felini" sono normalmente, cauti e di solito eviteranno il combattimento a meno che non vi siano costretti dalla fame o dalla mancanza di altre vie di scampo. Spesso li si può incontrare non aggressivi, o addirittura in vena di giocare, però attenti: sono soggetti a rapidi e violenti salti d'umore. Spesso sviluppano una passione per un tipo di cibo, e faranno di tutto per cacciare quel tipo di preda. I Grandi Felini raramente si addentrano in profondità nelle caverne, e, di solito, ricordano una veloce via di fuga verso l'aperto. Nonostante la loro scontrosoità sono molto curiosi e possono seguire un gruppo per soddisfare la loro curiosità. Essi inseguiranno sempre una preda che sta scappando,

I grandi felini tendono ad evitare il combattimento a meno che non stiano cacciando o si debbano difendere. Di solito non vagano per luoghi sotterranei anche se possono avere la tana in vecchie caverne e miniere.

C'è un 25% di probabilità che il covo contenga 1d4 cuccioli. Di solito questi animali difendono

strenuamente le loro tane (+2 al morale) e i cuccioli (+4 al morale) contro degli intrusi. Benché non accumulino tesori, nei covi di tali animali si possono trovare monete, gemme, gioielli e persino piccoli oggetti magici appartenenti ai cadaveri delle vittime divorate nella tana.

Bekkah: È un genere di enorme pantera che popola le

zone dove fioriscono le fitte giungle

tropicali e foreste equatoriali. Sono assassine terrificanti e quelli che le incontrano raramente sopravvivono tanto da poterlo raccontare. Chiunque ne senta il rugugito deve superare un Tiro Salvezza contro gli Incantesimi o darsi alla macchia per 2d4 round. I personaggi impauriti possono combattere con una penalità di -2 a Tiri per Colpire e danni inflitti. Nonostante siano pochi quelli ad essersi salvati da un assalto di una bekkah, la scomparsa dei corpi delle vittime e le impronte impressionanti sono delle prove evidenti della loro esistenza per gli abitanti della giungla. Il mistero che circonda le bekkah e la loro apparente invulnerabilità fa sì che vengano considerate delle divinità dagli abitanti della giungla. Per placare la bestia alcune tribù praticano

sacrifici umani, lasciando le vittime legate nei luoghi dove sono soliti girare questi animali.

Gatto Selvatico: Questi animali sono strettamente imparentati con i gatti domestici; sono pressoché uguali ad eccezione della taglia—quelli selvaggi sono grandi quasi quanto un cane. Abitano sugli alberi e si trovano in quasi tutti gli ambienti selvaggi ad eccezione delle aree artiche o desertiche. Cacciano piccole prede e se possibile evitano gli umani. Talvolta possono essere addestrati come i ghepardi.

Ghepardo: Questi animali sono tra i più veloci sulla terra, in particolare negli altipiani della savana. Le prede abituali sono gli erbivori che popolano questi ambienti come antilopi, zebre e talvolta cavalli. Cacciano in territori ben precisi ma non hanno una tana stabile. Si muovono alla velocità di 18 metri per round ma possono, per 6 round, scattare sino ad arrivare a 30 metri. Dopo tale accelerazione la loro velocità non supera i 12 metri per un intero turno. Alcuni umanoidi (ad esempio i rakasta o gli uomini primitivi) li catturano e li addestrano per cacciare o combattere.

	Giaguaro	Leone	Lince
CA	6	6	5
DV	4+2	5	2+2
MV	54 (18) m	45 (15) m	45 (15) m
Att.	2 artigli / 1 morso	2 artigli / 1 morso	2 artigli / 1 morso
F	1d3 / 1d3 / 1d8 + 1d4+1 / 1d4+1	1d4+1 / 1d4+1 / 1d10	1d2 / 1d2 / 1d4
NM	1 (1d3)	1d4 (1d8)	1d2 (1d4)
TS	G2	G3	G1
M	11	8	9
Tes.	nessuno	U	nessuno
In.	2	2	2
All.	N	N	N
PE	125	175	25

Giaguaro: Questi animali risiedono nelle zone tropicali e nelle foreste calde. Sono particolarmente aggressivi e attaccano le creature da cui si sentono minacciati. Se il giaguaro va a segno con entrambi gli artigli anteriori nello stesso round, può anche tentare di colpire la vittima con le zampe posteriori (+2 al Tiro per Colpire e 1d4+1 punti di danno ciascuno). Sono ottimi scalatori e possono attaccare balzando dai rami degli alberi (+1 al Tiro per Colpire, sorprende la vittima con 1-3 su 1d6).

Leone: I leoni generalmente vivono in paesi dal clima

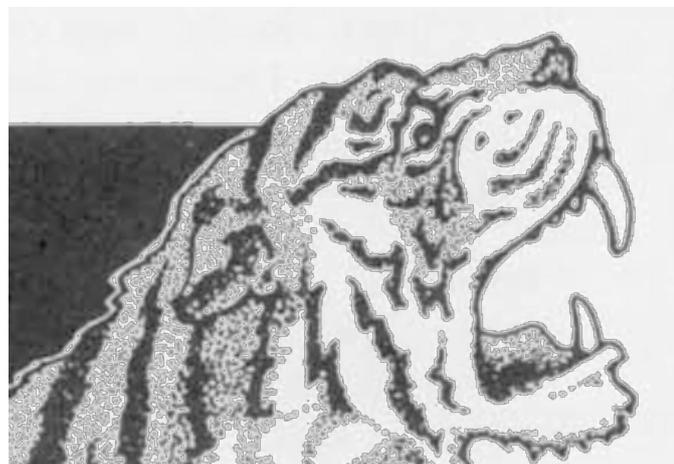
caldo e si aggirano nelle savane e nelle boscaglie vicine ai deserti. Solitamente cacciano in branchi.

Lince: Questi animali si trovano nelle regioni fredde ed in particolare nelle foreste. Sanno nuotare, scalare e mimetizzarsi molto bene, tanto che sorprendono con 1-4 su 1d6. Di solito sono di piccola taglia e non attaccheranno i personaggi per procurarsi cibo. Sono aggressivi solo se minacciati.

	Pantera	Puma	Tigre
CA	4	5	6
DV	4	3+2	6
MV	63 (21) m	45 (15) m	45 (15) m
Att.	2 artigli / 1 morso	2 artigli / 1 morso	2 artigli / 1 morso
F	1d4 / 1d4 / 1d8	1d3 / 1d3 / 1d6	1d6 / 1d6 / 2d6
NM	1d2 (1d6)	1d4 (1d4)	1 (1d3)
TS	G2	G3	G3
M	8	8	9
Tes.	U	U	U
In.	2	2	2
All.	N	N	N
PE	75	50	275

Pantera: Le pantere si incontrano nelle pianure, nelle foreste, e nelle savane cespugliose. Sono molto veloci e possono battere in velocità la maggior parte delle prede sulle corte distanze.

Puma: questo felino dal pelo bruno-fulvo vive soprattutto nelle regioni montagnose ma abita anche le foreste e i deserti, Essi si avventurano nei Dungeon più in profondità di ogni altra specie di Grandi Felini.



Tigre: Le tigri sono i più grossi fra i Grandi Felini che si incontrano normalmente. Preferiscono i climi freschi e le terre boschive dove i loro corpi a strisce garantiscono la mimetizzazione nell'ambiente circostante (utile quando si caccia). Spesso assalgono di sorpresa la loro preda (su un tiro di 1-4 su 1d6) quando sono in terre boschive.

Gufo



	Normale	Gigante
CA	8	6
DV	1	4
MV	36 (12) m	90 (30) m
Att.	1 becco	2 artigli / 1 becco
F	1d2	1d8 / 1d8 / 1d6
NM	0 (1d4)	0 (1d3)
TS	UN	G2
M	7	8
Tes.	nessuno	V (non monete)
In.	2	4
All.	N	N
PE	5	75

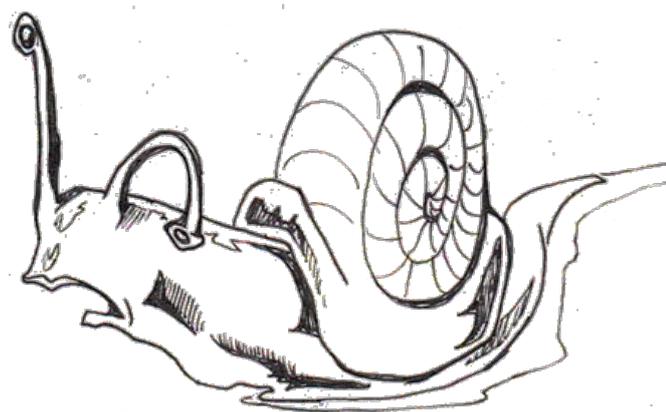
Gufo normale: i gufi sono cacciatori notturni con una eccellente visione notturna e l'abilità di volare silenziosamente (1-5 su 1d6).

Gufo gigante: possono essere trovati in qualunque ambiente temperato o freddo (non artico) ma sono incontrati di rado.

Come i gufi normali cacciatori sono notturni con una eccellente visione notturna e l'abilità di volare silenziosamente (1-5 su 1d6).

Il gufo gigante attacca principalmente con gli artigli che gli permettano di sollevare prede del peso di 1500 mon. Nonostante abbiano la reputazione di "animale saggio ed intelligente" non sono più amichevoli verso l'uomo di altri animali.

Lumaca gigante



	Lumaca gigante	Chiocciola gigante	Lumaca gigante di palude
CA	8	-2	6
DV	9**-20**	9**-20**	3
MV	18 (6) m o scavo 9 (3) m	18 (6) m o scavo 9 (3) m	18 (6) m
Att.	1 morso o 1 sputo	1 morso o 1 sputo	1 morso + speciale 1d6+1,
F	1d12 o sotto	1d12 o sotto	sfondamento
NM	1 (1)	1 (1)	0 (1)
TS	G4-10	G4-10	G1
M	7	7	3
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	2	2
All.	N	N	N
PE	2300-5975	2300-5975	50

Lumaca Gigante: La lumaca gigante è un' enorme creatura, priva di scheletro, che vive in caveau e dungeon sotterranei. Il suo corpo molle le consente di passare attraverso qualsiasi apertura di almeno 1,5 m per 1,5 m. A causa della sua elasticità, i bonus di forza non vengono considerati, le armi non da taglio possono infliggere solo danni magici e il danno causato dalle armi da taglio è dimezzato, più gli eventuali danni magici. Inoltre, l'opzione schiantare dei guerrieri non infligge alcun danno addizionale.

La lumaca gigante può attaccare con la sua lingua ruvida, ma preferisce sputare acido, ad una distanza di 1,5 m per Dado Vita (13,5 m per 9 DV, ecc.). Il primo attacco del genere va sempre a vuoto, ma l'esito degli ulteriori attacchi viene calcolato normalmente. La vittima colpita dall'acido subisce danno uguale agli attuali punti ferita della lumaca, come nel caso del soffio del drago; il Tiro Salvezza contro il soffio del drago riduce il danno alla metà. In caso di fallimento del Tiro salvezza, l'acido può distruggere l'equipaggiamento portato dalla vittima.

Il guscio di una lumaca gigante può essere usato per la costruzione di uno scudo in grado di resistere ad attacchi con acido; il suo possessore otterrà un bonus +4 a tutti i Tiri Salvezza contro gli acidi, incluso il soffio del drago e non soffrirà mai la perdita di oggetti dovuta all'acido.

Chicciola gigante: Esiste una varietà di lumaca tipica dei deserti, che può essere identica o può essere una chiocciola gigante (CA -2, mancante della capacità di passare per piccoli spazi, ma per il resto identica).

Lumache e chiocciole giganti possono talora avere fino a

20** Dadi Vita, particolarmente in foreste e dungeon remoti.

Lumaca gigante di palude: Questo viscido mangia carogne grigio vive nelle paludi e sul terreno degli acquitrini, dove riempie una importante nicchia ecologica mangiando qualsiasi cosa troppo disgustosa per qualsiasi altra creatura. Sebbene abbia bisogno di respirare aria, striscia sott'acqua per lunghi periodi di tempo mentre gratta i suoi pasti dal fondale dei canali con la bocca dai denti affilati rivolti verso l'interno. Sebbene non attacchi mai se non provocata, ha un'abitudine estremamente pericolosa. Ogni volta che necessita di respirare, sale in superficie in verticale fin fuori dall'acqua non curandosi di controllare se c'è una nave sul suo tragitto. Qualsiasi barca piccola, fino a 3 metri di lunghezza, inavvertitamente colpita in questo modo verrà capovolta a meno che il suo capitano non superi

una Prova di Destrezza tirando 8d6. Per le barche tra i 3 e i 6 metri, il tiro viene fatto su 5d6; tra i 6 e 12 metri, 3d6.

Le navi più grandi di 12 metri vengono solo sospinte da parte; per esempio: se un mago stesse cercando di lanciare un incantesimo in quel momento, la sua concentrazione verrebbe persa e quindi anche l'incantesimo. Se si uccide e si apre una lumaca di palude c'è il 10% di probabilità che il suo stomaco contenga gemme, oggetti d'oro, oppure 2d6+1 monete d'oro. Tutti gli altri metalli si dissolvono nei succhi gastrici corrosivi dello stomaco della lumaca.

Lupo



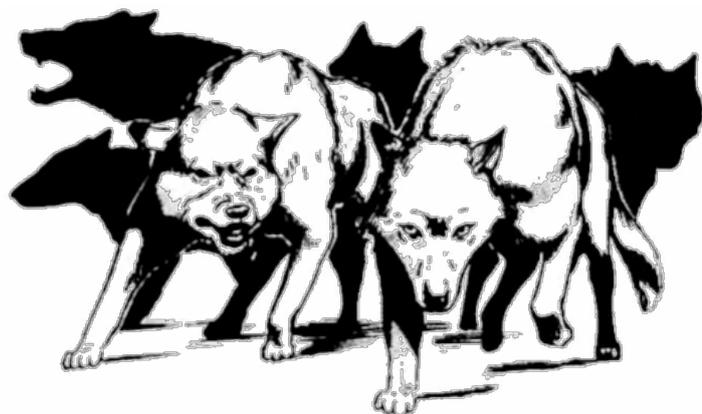
	Dei Ghiacci	Nero	Normale
CA	4	6	7
DV	3+1**, 4+1** o 5+1**	4+1	2+2
MV	45 (15) m	45 (15) m	54 (18) m
Att.	1 morso o soffio	1 morso	1 morso
F	1d10 o speciale	2d4	1d6
NM	0 (1d8)	1d4 (2d4)	2d6 (3d6)
TS	G4-6	G2	G1
M	10	8	8 o 6
Tes.	C	nessuno	nessuno
In.	2	4	2
All.	C	N	N
PE	100, 275 o 575	125	25

Lupo dei Ghiacci: i lupi dei ghiacci sono grandi quanto dei pony con un pelo bianco ed occhi blu ghiaccio. Vivono prevalentemente in alta montagna e regioni gelate ma spesso durante l'inverno si avventurano a valle per procurarsi il cibo quando la selvaggina scarseggia. Talvolta sono addestrati ed utilizzati come monta da creature come hobgoblin e quarik.

Ogni round di combattimento di solito (1-4 su 1d6) attaccano col morso. In alternativa (5-6 su 1d6) attaccano soffiando un getto d'aria ghiacciato contro una singola vittima entro 4,5 m. Il soffio colpisce automaticamente ed infligge 1d4 per ogni DV del lupo (ad esempio il soffio di un lupo dei ghiacci con 3+1 DV infligge 3d4 danni). La vittima può fare un tiro salvezza contro il soffio del dregò ricevendo solo metà del danno.

Sono immuni al freddo e subiscono la metà dei danni da attacchi magici basati sul freddo. Se è usato il fuoco, normale o magico, si aggiunga un punto di danno in più a ciascun tiro per determinare i danni inflitti (ad esempio una torcia causerà 1d4+1 danni).

Lupo nero: I lupi neri sono più grossi e più feroci dei lupi normali, e sono semi-intelligenti. Sono dei feroci nemici e solitamente cacciano in branco, si possono incontrare nelle grotte, nei boschi o sulle montagne. A volte vengono addestrati dai goblin per essere usati come cavalcature. I cuccioli di lupi neri catturati possono essere addestrati come cani, ma sono più selvaggi dei lupi normali. Possono trasportare un peso di 1000 monete a velocità normale oppure di 2000 monete a velocità dimezzata.



Lupo normale: i lupi sono camivori, e cacciano in branchi. Sebbene preferiscano vivere all'aperto, a volte possono essere trovati nelle caverne. Cuccioli di lupo catturati possono essere allevati come cani ma con difficoltà. Se 3 (o meno) lupi vengono incontrati, o se il branco è ridotto a meno del 50 % del suo numero originale, il loro morale è 6 invece che 8. Possono trasportare un peso di 500 monete a velocità normale oppure di 1000 monete a velocità dimezzata.

MANDRIA

	Alce	Bue	Capra selvatica	Cervo
CA	7	7	7	7
DV	4	2	1	4
MV	162 (54) m	54 (18) m	153 (51) m	162 (54) m
Att.	1 calcio o corna	1 calcio o corno	1 calcio o corno	1 calcio o corno
F	1d8 o 2d4	1d4 o 1d6	1d2 o 1d4	1d6 o 2d4
NM	0 (2d4)	0 (5d20)	0 (5d10)	0 (3d20)
TS	G1	G1	G1	G1
M	7	5	5	7
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	2	2	2
All.	N	N	N	N
PE	75	20	10	75

Sotto questa voce si comprendono la maggior parte degli animali da pascolo selvatici (caribù, cervi, alci, buoi selvatici, capre ecc.) In qualsiasi clima può essere incontrata almeno una di queste specie. Le dimensioni dell'animale determinano i DV di cui dispone ed i danni che infligge con le cornate secondo lo schema seguente: antilope, daino e capra (DV 1-2, PF 1-4); caribù e bue domestico (DV 3; PF 1-6); cervo e alce (DV 4; PF 1-8). Il DM può aggiungere altri animali a questa lista, servendosi di quelli indicati come esempio. Solo gli esemplari maschi possono attaccare con le cornate. Sui numeri totali di creature incontrate solo 1 su 4 è un maschio. Il resto del branco è composto da piccoli e femmine. I maschi hanno perlomeno 3 punti ferita per ogni DV. Quando sono impauriti, le femmine ed i piccoli fuggono, mentre i maschi restano indietro per proteggerli. Qualsiasi mandria composta da 16 o più individui, quando viene attaccata, ha il 40% di probabilità di essere colta dal panico. In questo caso l'intero gruppo si mette a correre forsennatamente verso la minaccia (calpestando tutti coloro che trova sulla sua strada e infliggendo ad essi 1d20 punti di danni, senza che ci sia bisogno di effettuare alcun tiro per colpire).

Qui di seguito si elencano gli animali che più comunemente possono formare una mandria:

Alce: Le alci si possono trovare isolate (50% di probabilità) o in mandrie di 2d4 animali, con il 25% di maschi, 50% di femmine e il 25% di giovani. Si nutrono di piante acquatiche negli stagni, nelle sponde dei laghi e nelle aree boschive.

Bue: Le mucche possono colpire con uno zoccolo (1d4 danni) o entrambi (con un tiro per colpire; 2d4 danni). I tori hanno ML 8 e possono incornare infliggendo 1d8 danni. Le mandrie di 5d20 animali sono di solito protette da 1d4 mandriani.

Capra selvatica: è un animale resistente, dal piede sicuro e capace di mangiar tutto.

Cervo: I cervi vivono per i fianchi delle montagne in primavera ed estate e si ritirano lungo le pendici delle aree boschive in autunno ed inverno. Le mandrie sono composte da 3d20 animali, maschi isolati si possono incontrare con un 10% di probabilità. I maschi vivono separati dalle femmine e

giovani, tranne durante l'autunno. Formate da 3d20 animali.

	Cigno	Daino	Maiale	Muflone
CA	4	7	7	7
DV	2	2	1	1+1
MV	90 (30) m volo 27 (9) m	54 (18) m	153 (51) m	162 (54) m
Att.	1 becco	1 calcio o corno	1 calcio o morso	1 calcio o corno
F	2d4	1d4 o 1d6	1d2 o 1d4	1d2 o 1d6
NM	0 (2d4)	0 (4d10)	0 (5d4)	0 (3d20)
TS	G1	G1	G1	G1
M	8	5	5	7
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	2	2	2
All.	N	N	N	N
PE	20	20	10	15

Cigno: potente uccello capace di rompere il braccio di un uomo con le potenti ali. Attaccano per difendere la prole.

Daino: In autunno e inverno le mandrie sono formate da 4d10 animali di cui il 25% sono maschi, il 50% femmine e il 25% giovani. In primavera ed estate, sono formate da 1d20 maschi o 2d20 tra femmine e giovani.

Maiale: Mandrie con 5d4 individui saranno protette dagli attacchi da 1d2 guardiani.

Muflone: è la variante selvatica della pecora; e mandrie sono formate da 3d20 animali.



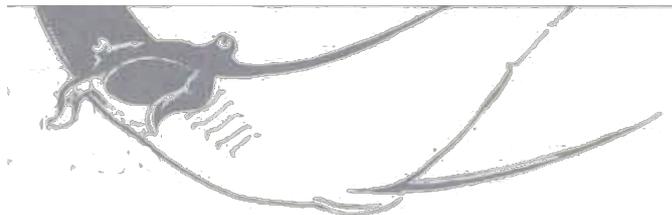
	Pecora	Stambecco	Yak
CA	7	7	7
DV	1	1+1	4
MV	162 (54) m	135 (45) m	153 (51) m
Att.	1 calcio o corno	1 calcio o corno	1 calcio o corno
F	1d2 o 1d4	1d2 o 1d6	1d8 o 2d4
NM	0 (5d20)	0 (2d20)	0 (1d8)
TS	G1	G1	G2
M	5	7	8
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	2	2
All.	N	N	N
PE	10	15	75

Pecora: Mandrie di 5d20 animali sono protette da 1d2 pastori e 2d4 cani addestrati. Solo il maschio (l'ariete) può incornare.

Stambecco: Mandrie di 2d20 individui possono essere trovate su versanti montuosi scoscesi ai margini della linea di neve. Se seguiti da predatori non volanti, hanno una probabilità +25% di sottrarsi per la loro incredibile agilità sui pericolosi terreni con dirupi.

Yak: Mandrie di 1d8 yak possono essere trovate nelle montagne sopra la linea degli alberi.

Manta



	Normale	Gigante
CA	6	6
DV	4*	10*
MV	36 (12) m	54 (18) m
Att.	1 coda	1 colpo / 1 coda
F	1d8 + paralisi	3d4 / 2d10 + paralisi
NM	0 (1d3)	0 (1)
TS	G2	G5
M	7	7
Tes.	nessuno	V
In.	2	2
All.	N	N
PE	125	1750

Manta gigante: Le mante giganti possono raggiungere i 23 metri di lunghezza. Se stanno ferme sui fondali sono anch'esse invisibili. Si cibano sui fondali e non è raro trovare tesori nelle loro viscere. Possono colpire, infliggendo 3d4 punti ferita.

Manta normale: Le usuali mante possono arrivare a 2,5 metri di larghezza per 3,5 di lunghezza. Sulla coda hanno numerosi aculei velenosi che paralizzano le vittime (conseguenze che si possono evitare con un Tiro-Salvezza contro paralisi). Quando stanno ferme, sui fondali oceanici, sono completamente invisibili.

Mulo



CA	7	TS	UN
DV	2	M	8
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	1 calcio o 1 morso	In.	2
F	1d4 o 1d3	All.	N
NM	1d2 (2d12)	PE	20

Un mulo è un incrocio tra un cavallo e un asino. I muli sono testardi, e se disturbati o innervositi possono mordere o scalfiare, I muli possono accompagnare il loro padrone nei Dungeons, se il Dungeon Master lo permette. Un mulo può portare un carico normale di 3,000 monete (fino a un massimo di 6.000 monete con il movimento ridotto a 18 m per turno).

I muli non possono essere addestrati per attaccare, rna combatteranno per difendersi.

Se incontrati da soli in un Dungeon, i muli possono appartenere a un gruppo di Personaggi non giocanti che si trova nelle vicinanze.

Orso



	delle Caverne	Grizzly	Nero	Polare
CA	5	8	6	6
DV	7	5	4	6
MV	36 (12) m	36 (12) m	36 (12) m	36 (12) m
Att.	2 artigli / 1 morso			
F	2d4 / 2d4 / 2d6	1d8 / 1d8 / 1d10	1d3 / 1d3 / 1d6	1d6 / 1d6 / 1d10
NM	1d2 (1d2)	1 (1d4)	1d4 (1d4)	1 (1d2)
TS	G4	G4	G2	G3
M	9	10	7	8
Tes.	V	U	U	U
In.	2	2	2	2
All.	N	N	N	N
PE	450	175	75	275

Gli orsi sono ben conosciuti da tutti gli avventurieri. Se un orso colpisce una vittima con entrambe le zampe nella stesso round allora lo cattura in una morsa e gli infligge 2d8 punti ferita in più.

Orso delle Caverne: l'orso delle caverne è una specie di grizzly gigantesco che vive nelle caverne e nelle zone più sperdute. È alto circa 5 m ed è il più feroce di tutti gli orsi. Anche se è onnivoro preferisce la carne fresca. Ha una vista molto miope ma un buon odorato. Se è affamato seguirà una traccia di sangue finché non ha mangiato.



Orso Grizzly: i grizzly hanno la pelliccia marrone picchiettata d'argento o marrone rossiccio e sono alti circa 3 m. Sono golosi di carne e più aggressivi degli orsi neri. I grizzly sopportano i più diversi climi ma sono più comuni nelle montagne e nelle foreste.

Orso nero: gli orsi neri hanno la pelliccia nera e sono alti circa 2 m. Sono onnivori ma preferiscono le radici e le bacche. Un orso nero solitamente non attacca a meno che non sia alle strette e non possa scappare. Gli orsi neri adulti combatteranno fino alla morte per proteggere i loro cuccioli. Frequentemente saccheggiano i campi in cerca di cibo. Sono golosi di pesce fresco e di dolci.

Orso Polare: gli orsi polari hanno la pelliccia bianca e sono alti quasi 4 metri, vivono nelle regioni fredde. Solitamente mangiano pesce, ma a volte attaccano gli avventurieri. Questi grossi orsi sono buoni nuotatori, e le loro larghe zampe gli permettono di correre nella neve senza sprofondare.

Ostrica gigante



CA	5 (-2)	TS	G5
DV	10	M	nessuno
MV	0	Tes.	E
Att.	1	In.	0
F	4d6	All.	N
NM	0 (1d4)	PE	1090

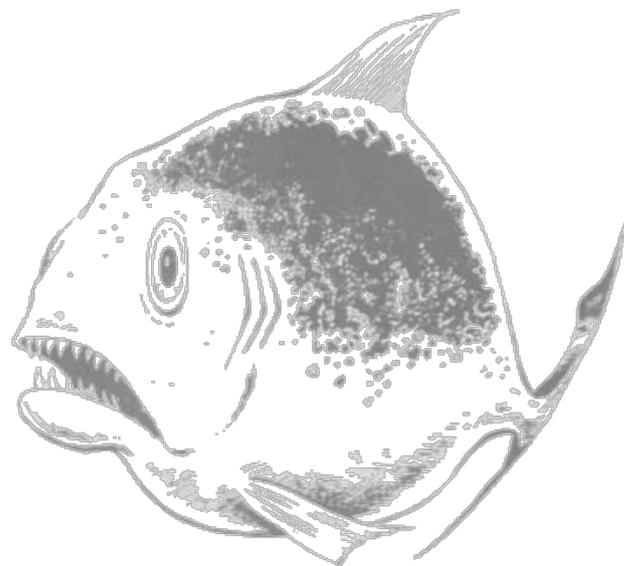
Le ostriche giganti sono simili a quelle normali tranne per il fatto che hanno un diametro di 1,8 m e sono alte 1,2 m. Possono essere trovate in qualunque tipo di ambiente acquatico benché non siano molto spesso in acque basse o fredde. Quando è aperta la CA è 5; -2 se chiusa. Se attaccata da distanza chiude il guscio e non lo riapre per almeno un turno.

Pesce gigante

	Pesce Gatto	Pirahna (acque fredde)	Pirhana gigante
CA	4	7	6
DV	8+3	1/8	3+3
MV	27 (9) m	27 (9) m	45 (15) m
Att.	1 morso / 4 antenne	1 morso per branco	1 morso
F	2d8 / 1d4 (x4)	1d4 o 3d4	1d8
NM	0 (1d2)	0 (5d10)	0 (2d4)
TS	G4	UN	G2
M	8	11	7
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	1	2
All.	N	N	N
PE	1400	5	50

I tipi di pesci giganti qui indicati sono i più comuni. Ne esistono molti altri ed il DM è libero di crearne quanti ne desidera.

Pesce Gatto: questo pesce dal colore bianco-gesso è lungo 4,5 m. Ha due lunghe che spuntano da ogni lato della bocca. Il pesce gatto gigante fa la tana nei fondali fangosi di fiumi e laghi.



Pirahna delle acque fredde: I terribili piranha sono piccoli (fino a 30 cm di lunghezza) pesci neri con occhi sporgenti ed una grande bocca piena di denti pericolosi. Si trovano nei fiumi e laghi e attaccano le creature che entrano in acqua. I piranha attaccano in gruppi di 1d6+4 creature infliggendo 1d4 danni ciascuno. Una volta che viene versato il sangue della vittima il gruppo attaccante e tutti gli altri in un raggio di 30 m (a favore della corrente) o 3 m (contro corrente) sono presi da una furia omicida per 1d6+9 round. Durante questo periodo l'acqua sembra ribollire a causa del loro movimento ed attaccano con un bonus +2 infliggendo 3d4 punti di danno per gruppo ogni round. Le acque tropicali possono ospitare esemplari più grandi (2 punti ferita ciascuno).

Piranha gigante: questi pesci mortali sono lunghi 1,5 m ed hanno scaglie verdi e nere. Attaccheranno e mangeranno qualunque cosa che disturbi l'acqua vicino a loro. Fino a 8 piranha giganti possono attaccare lo stesso bersaglio. Una volta versato sangue sono presi da un raptus (nessun tiro di controllo del morale). Vivono in acque calde e preferiscono laghi e fiumi.



	Sgombro	Storione	Tracina
CA	7	0	1
DV	2	10+2*	5+5*
MV	36 (12) m	54 (18) m	54 (18) m
Att.	1 morso	1 morso	4 spine + veleno
F	1d6	2d10	1d4 cad. + veleno
NM	0 (2d4)	0 (2d10)	0 (2d4)
TS	G1	G5	G3
M	8	9	8
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	1	1	1
All.	N	N	N
PE	20	1900	400

Sgombro: normalmente sono pesci timorosi ed attaccano solo se un essere commestibile (delle dimensioni di un halfling, o più piccolo) nuota vicino alla superficie. Possono inoltre essere chiamati dagli spiritelli acquatici a combattere al loro fianco.

Storione: questa pericolosa creatura è lunga quasi 9 m ed il suo corpo è ricoperto di spesse squame. È un avversario irriducibile, ed in grado di inghiottire completamente una vittima, se il suo tiro per colpire è uguale o superiore a "18". La vittima inghiottita subisce 2d6 punti ferita per ogni round e deve effettuare con successo un tiro salvezza contro raggio della morte altrimenti resta paralizzato. Se non rimane paralizzato, la vittima può attaccare il mostro dall'interno.

Tracina: questo pesce che vive in acque basse e salate, è molto difficile da vedere. Chi guarda nell'acqua può scambiare per una roccia o un pezzo di corallo (70% di probabilità). Se viene disturbato, il pesce attacca per scacciare via i nemici. Se viene toccata accidentalmente, la vittima viene automaticamente colpita da 4 degli aculei che ricoprono il suo corpo, subendo 1d4 punti ferita da ognuno ma deve anche effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno per ogni aculeo. Se uno dei tiri fallisce, la vittima muore. Nonostante tale capacità di portare attacchi pericolosissimi, il pesce è pacifico ed attacca solo se viene disturbato.

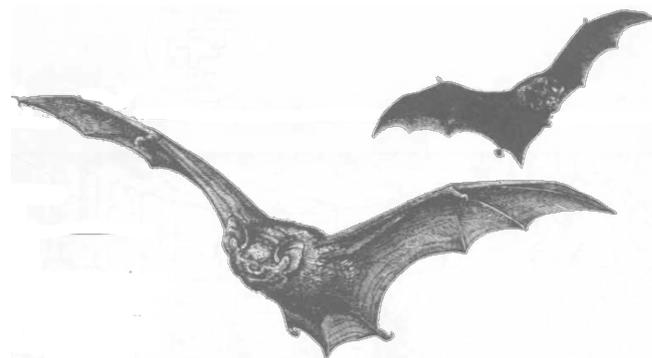
Piovra gigante



CA	7	TS	G4
DV	8	M	7
MV	27 (9) m	Tes.	nessuno
Att.	8 tentacoli / 1 morso	In.	2
F	1d3 (x8) / 1d6	All.	N
NM	0 (1d2)	PE	650

In combattimento la piovra gigante stritolata una creatura con i suoi tentacoli colpendola o mordendola con il suo temibile becco. Una volta che i tentacoli colpiscono si avvolgono automaticamente infliggendo 1d3 danni ogni round. Ogni tentacolo che colpisce riduce il tiro per colpire della vittima di uno. Si taglia un tentacolo se con un'arma affilata si infliggono 6 o più danni. Se lo scontro volge a suo sfavore, la piovra gigante scappa a velocità tripla lasciandosi dietro una grande nube nera di inchiostro (12 m di raggio).

Pipistrello



	Gigante	Gigante (Vampiro)	Normale
CA	2	2	2
DV	2	2*	1/4
MV	9 (3) m, 54 (18) m volo	9 (3) m, 54 (18) m volo	3 (1) m, 36 (12) m volo
Att.	1 morso	1 morso	confusione
F	1d4	1d4 + paralisi	0
NM	1d10 (1d10)	1d10 (1d10)	1d100 (1d100)
TS	G1	G1	UN
M	8	8	6
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	2	2
All.	N	N	N
PE	20	25	5

I pipistrelli sono volatili insettivori notturni. Spesso vivono in caverne o costruzioni abbandonate, e si orientano grazie alla eco-localizzazione (una specie di radar per localizzare gli oggetti). Siccome hanno occhi molto deboli, gli incantesimi che colpiscono la visione (come la "luce magica") non hanno effetto sui pipistrelli. Tuttavia un incantesimo del silenzio, accecherà un pipistrello in modo efficace.

Pipistrello Gigante: i pipistrelli giganti sono carnivori e possono attaccare un gruppo se sono affamati.

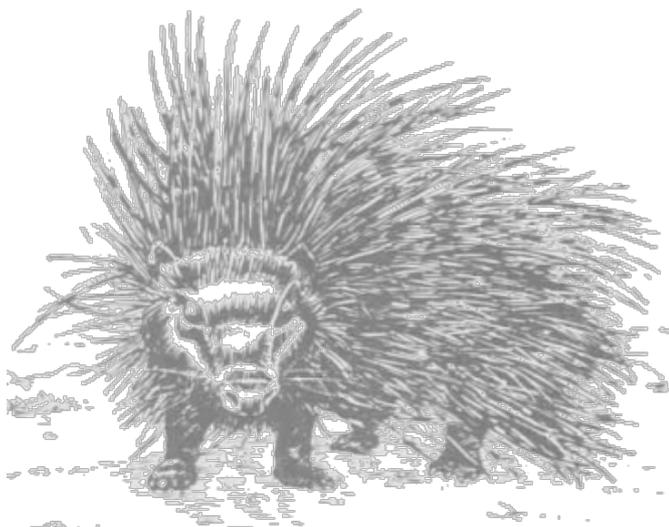
Pipistrello Gigante (Vampiro): se si incontrano pipistrelli giganti c'è un 5% di possibilità che vi siano dei pipistrelli vampiri, creature molto più pericolose (valore in punti esperienza pari a 25),

Il morso di un pipistrello vampiro non infligge ferite extra ma la sua vittima deve realizzare un tiro-salvezza contro la paralisi o cadere svenuto per 1d10 round. Questo permetterà al pipistrello vampiro di nutrirsi senza essere disturbato,

succhiando sangue (1d4 punti danno per round). Ogni vittima che muore per essere stato dissanguato da un pipistrello gigante vampiro deve tentare un tiro-salvezza contro gli incantesimi o trasformarsi in una creatura non-morta 24 ore dopo la morte.

Pipistrello normale: i pipistrelli normali non attaccano gli uomini ma possono confonderli volandogli intorno alla testa. Ci devono essere almeno dieci pipistrelli per confondere un personaggio. I personaggi confusi hanno una penalità di -2 sul loro tiro per colpire e sui tiri salvezza e non possono lanciare incantesimi. I pipistrelli normali devono controllare il morale ad ogni round a meno che non siano controllati o evocati.

PORCOSPINO GIGANTE



CA	4	TS	G3
DV	5*	M	8
MV	27 (9) m	Tes.	nessuno
Att.	1 morso / 1-6 aculei	In.	2
F	1d10 / 1d4 cad.	All.	N
NM	0 (1d4)	PE	300

Questi erbivori lenti abitano nei boschi; non sono aggressivi ma possono difendersi contro chi li attacca o sembra possa minacciarli (anche inavvertitamente). Può attaccare non solo col pericoloso morso ma anche con raffiche di 1d8 aculei del suo dorso. Gli aculei possono essere diretti contro uno o due bersagli (normale tiro per colpire) ed ognuno infligge 1d4 danni. Un porcospino può lanciarli fino a 6 raffiche al giorno.

Puzzola

	Normale	Gigante
CA	7	6
DV	1-1*	3*
MV	45 (15) m	36 (12) m
Att.	1 morso + spruzzo	1 morso + spruzzo
F	1 + speciale	1d4 + speciale
NM	1d2 (1d4)	1 (1d3)
TS	UN	G2
M	6	6
Tes.	nessuno	nessuno
In.	2	2
All.	N	N
PE	6	50



Le puzzole sono onnivori spazzini che vivono nelle terre boschive. Queste creature sono deboli nel combattimento ma hanno una particolare ed efficace difesa che funge da deterrente anche contro gli attaccanti più determinati. Se minacciate, le puzzole si girano ostentatamente mostrando le terga agli avversari e, se questi non scappano, spruzzano una nube dall'odore di muschio putrido verso di loro.

Lo spruzzo di una puzzola normale copre un'area di 1,5 metri sia di larghezza che altezza e 4,5 metri di lunghezza. Chiunque si trovi all'interno della nube spruzzata deve effettuare un Tiro Salvezza contro il Veleno o soffrire di nausea per 2d6+6 round.

Persino chi lo passa può attaccare, muoversi o lanciare incantesimi solo alla metà del normale. Le puzzole giganti producono una nube di 4,5 metri sia di altezza che lunghezza e 15 metri di lunghezza. I suoi effetti immediati sono identici ma durano 2d10+10 round.

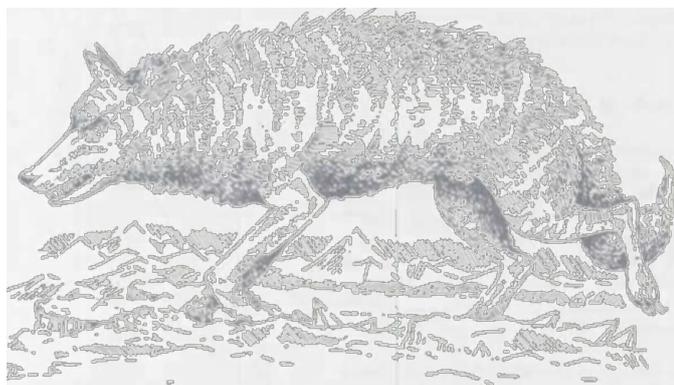
In aggiunta agli effetti a breve termine descritti prima, il cattivo odore di entrambi i tipi di puzzola riduce le possibilità della vittima di sorprendere con malus -2. Rende, inoltre, la vittima così repellente agli altri da avere il Carisma ridotto a 3 fino a che i vestiti non siano ben lavati. Persino dopo ciò per 1d4 giorni il Carisma rimarrà dimezzato fino a che l'odore non si dissipa. Il cambiarsi semplicemente i vestiti non serve, dal momento che l'odore si imprime nella cute e capelli.

Quarg

CA	4	TS	G6
DV	6**	M	10
MV	45 (15) m	Tes.	C
Att.	1 morso o soffio	In.	4
F	1d10 o speciale	All.	C
NM	1d8 (1d8)	PE	725

I quarg sono grandi carnivori simili a lupi della grandezza di un pony circa. Vivono in alta montagna e nelle rigide regioni artiche ma spesso si spingono giù nelle pianure in inverno in cerca di cibo. I quarg hanno un lungo pelo sfumato di blu occhi rosa pallido.

Durante ogni round di combattimento ci sono due probabilità su tre (1-4 su 1d6) che attacchi con il morso ed una (5-6 su 1d6) che invece soffi un cono di freddo contro una singola vittima entro 4,5 m. Il soffio colpisce



automaticamente ed infligge 1d6 per ogni DV del quarg. La vittima può fare un tiro salvezza contro il soffio del drago per subire solo metà del danno.

Sono immuni al freddo e subiscono la metà dei danni da attacchi magici basati sul freddo. Se è usato il fuoco, normale o magico, si aggiunga un punto di danno in più a ciascun tiro per determinare i danni inflitti (ad esempio una torcia causerà 1d4+1 danni).

Rana & Rospo



	Rana Gigante Velenosa	Rospo D'Azzardo
CA	7	7
DV	2**	1
MV	27 (9) m o salto	3 (1) m 9 (3) m nuoto
Att.	1 lingua o morso	1 morso
F	speciale o 1d4	1d4 + speciale
NM	1d6 (1d6)	0 (1d4)
TS	G1	G1
M	9	6
Tes.	nessuno	nessuno
In.	2	2
All.	N	N
PE	30	10

Rana gigante velenosa: Questa varietà di rana è leggermente più piccola del rospo gigante ed a sua differenza si mimetizza difficilmente. Ha una pelle viscida ed umida che è gialla sul ventre e verde intenso altrove. Come i rospi hanno delle lunghe lingue che possono avvolgere vittime fino a 4,5 m di distanza (effettuare il normale tiro per colpire). Creature

di dimensioni di un nano o meno possono essere trascinate verso la bocca della rana alla velocità di 1,5 m per round e quindi la creatura ha un bonus +2 nei tiri per colpirla. La lingua, se la si vuole colpire, ha una CA pari a 8 e la rana mollerà la vittima al primo danno ricevuto. La lingua viene tagliata se riceve 6 o più punti di danno da un singolo attacco con un'arma da taglio. La rana non inghiotte la vittima intera.

La pelle secerne un veleno e la loro saliva è tossica. Chiunque sia morso o la tocchi deve effettuare un tiro salvezza contro il veleno o subire 2d8 danni. la lingua non è velenosa.

Le rane giganti abitano gli acquitrini e paludi nelle aree tropicali e temperate o le caverne sotterranee ed umide. Si appostano spesso sott'acqua lasciando fuoriuscire solamente gli occhi.

Rospo d'azzardo: È un grasso rospo verde delle dimensioni di un piccolo cane. Ha esili zampe corte e due grandi occhi protrudenti che ruotano l'uno indipendentemente dall'altro. Da capo a coda è ricoperto di lentiggini. Può usare la lingua per catturare e portarsi alla bocca oggrtti di peso inferiore a 1 mon entro 1,8 m.

Questa rara razza di anfibi è utilizzata per un particolare gioco d'azzardo comune al confine tra Wendar e Glantri.

	Rospo delle Rocce	Rospo Gigante
CA	2	1
DV	3+1*	2+2
MV	18 (6) m	27 (9) m
Att.	1 morso + speciale	1 morso
F	1d6 + charme	1d4+1
NM	1d6 (1d6)	1d4 (1d6)
TS	G3	G1
M	7	6
Tes.	V	nessuno
In.	2	4
All.	N	N
PE	75	25

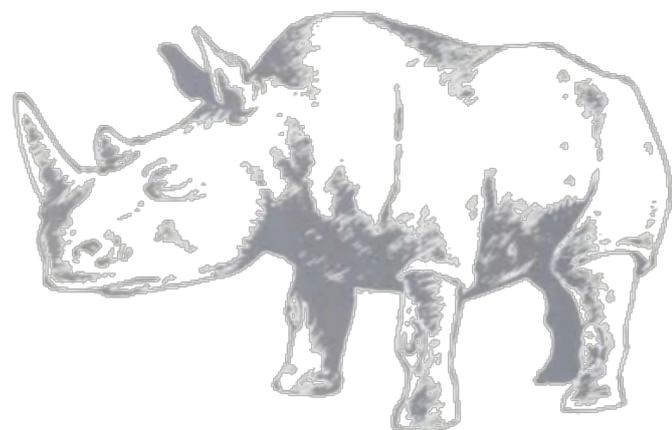
Rospo delle rocce: Il rospo delle rocce o delle caverne ha le dimensioni di un grosso cane e pesa circa 70 kg. Sulla schiena ha una robusta corazza bombata (come una tartaruga). I suoi occhi protuberanti fuori dalla testa, sono multicolori e sfaccettati come quelli di una mosca ed emanano un bagliore ipnotico. Chiunque guardi il mostro negli occhi deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro paralisi altrimenti resta paralizzato per 2d4 round. Gli occhi continuano ad emettere un flebile bagliore (di 2 metri di diametro) anche dopo che il mostro è morto, ma sono ormai privi di poteri ipnotici. Quando attacca, tenta di



mordere con la bocca cornea a forma di becco. Il rospo delle rocce vive nelle zone fredde e rocciose come le zone di alta montagna ed i deserti di ghiaccio.

Rospo gigante: Il rospo gigante è grosso quasi quanto un alano e pesa 75-125 chili. Può mutare il colore della sua pelle per meglio confondersi nel sottobosco o in dungeon poco illuminati, sorprendendo la preda con un risultato di 1-3 (su 1d6). Può colpire un essere con la lingua fino a 4,5 m di distanza e con essa può trascinarlo fino alla bocca per morderla. Le prede dovranno essere delle dimensioni di un nano o più piccole. Le piccole prede vengono completamente inghiottite se il tiro per colpire è stato 20 e subiscono 1d6 punti ferita in ogni round successivo.

RINOCERONTE NORMALE



CA	5	TS	G3
DV	6	M	6
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	1 incornata o carica	In.	2
F	2d4 o 2d8	All.	N
NM	0 (1d12)	PE	275

Queste grandi creature dalla pelle spessa possono essere incontrate a vagare le pianure e savane delle terre tropicali. Benché siano erbivori non molto intelligenti, possono rappresentare un grande pericolo. Se minacciati, sorpresi o caricati fuggiranno precipitosamente in una direzione casuale incornando chiunque sulla loro strada ed infliggendo un danno doppio col primo attacco.

Sauro gigante

	Camaleonte	Camaleonte cornuto	Draco
CA	4	2	5
DV	1 (S)	5* (L)	4+2 (M)
MV	36 (12) m	36 (12) m	36 (12) m 45 (15) m planata
Att.	1 morso	1 morso / 1 corno	1 morso
F	1d3	2d4 / 1d6	1d10
NM	0 (1d6)	1d3 (1d6)	1d4 (1d8)
TS	UN	G3	G3
M	7	7	7
Tes.	nessuno	U	U
In.	2	2	2
All.	N	N	N
PE	10	300	125

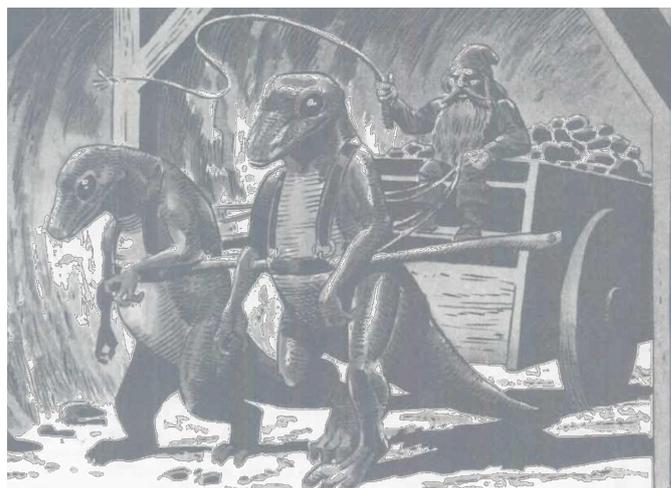


Camaleonte: può cambiare il colore della pelle per mimetizzarsi con l'ambiente rendendoli difficilmente distinguibili. In tal modo ottiene la sorpresa con 1-5 su 1d6.

Camaleonte cornuto: un camaleonte cornuto è una lucertola lunga circa 2 m che può cambiare colore per adattarsi all'ambiente circostante. Ha il vantaggio della sorpresa con un tiro di 1-5 (su 1d6). Un camaleonte cornuto può far guizzare la sua lingua appiccicosa fino a 1,5 m. Un colpo riuscito implica che la vittima viene attirata nella bocca del camaleonte cornuto subendo un morso capace di infliggere 2d8 punti ferita.

Esso può anche attaccare con il suo corno (per 1d6 punti ferita) e può usare la coda per buttare a terra un altro attaccante (effettuare un altro tiro per colpire che se messo a segno non procura ferite ma impedisce al bersaglio colpito di attaccare in quel round).

Draco: un draco è una lucertola lunga 2 m, con larghe membrane di pelle tra le zampe, che distende per veleggiare nell'aria, come uno scoiattolo volante. I drachi solitamente si trovano in superficie anche se a volte si avventurano nelle grotte per evitare il clima troppo freddo o caldo. Sono camivori e hanno a volte attaccato degli avventurieri.



	Geco	Lucertola di Casa di Roccia	Tatuara	Tilopode gigante
CA	5	5	2	6
DV	3+1 (M)	3 (M)	6 (L)	2+1 (M)
MV	36 (12) m	36 (12) m	27 (30) m	36 (12) m 6 (3) m scalata
Att.	1 morso	1 morso	2 artigli / 1 morso	1 morso
F	1d8	1d6	1d4 / 1d4 / 1d6	1d6
NM	1d6 (1d10)	2d4 (2d4)	1d2 (1d4)	1d3 (1d4+1)
TS	G2	G3	G3	G2
M	7	9	6	7
Tes.	U	nessuno	V	nessuno
In.	2	2	2	2
All.	N	N	N	N
PE	50	35	275	25

Geco: un geco è una lucertola lunga 1,5 m dal colore azzurro con macchie arancio-scuro. I gechi sono carnivori notturni. Essi cacciano scalando gli alberi o le mura con le loro zampe, particolarmente adatte a ciò, per poi saltare sulla preda e attaccarla.

Lucertola di Casa di Roccia: Se il cane è il miglior amico dell'uomo, la lucertola di Casa di Roccia è la miglior amica dei nani di questa nazione.

Questa lucertola, che discende probabilmente dall'uomo lucertola, sta in piedi su due gambe e raggiunge un'altezza di un metro e mezzo (circa 2,70 metri dalla testa alla coda). La sua intelligenza è simile a quella di un cane addestrato. È alquanto debole, ad eccezione degli arti che usa per catturare le prede; ha grosse mascelle e corre molto veloce. Questa creatura, tuttavia, è notturna; vive nelle caverne ed esce molto raramente, solo di notte.

Le lucertole di Casa di Roccia hanno un colore che varia dal bianco intenso a sfumature di verde e blu.

Nel deserto, la lucertola di Casa di Roccia vive in grandi caverne e si nutre di topi e di occasionali strangolatori. Se il cibo sottoterra scarseggia, esce durante la notte per mangiare piccoli animali della foresta e, a volte, lupi o viaggiatori solitari.

Anche se la lucertola cresce in cattività, può essere addestrata per svolgere semplici operazioni, quali: correre continuamente dentro grandi ruote per produrre energia; catturare i topi e gli strangolatori, trasportare i nani sui dorso; lavorare insieme ad altre lucertole per trainare vagoni, carri o pesanti blocchi di pietra.

Sfortunatamente, la lucertola di Casa di Roccia muore quando viene esposta alla luce (subisce 1d6 punti danno per ogni ora in cui rimane alla luce) e non va assolutamente d'accordo con i cavalli; in caso contrario, sarebbe la scelta preferita dei nani come animale da traino.

Tatuara: un tatuara è un carnivoro lungo 2,80 m che sembra un incrocio tra un iguana e un rospo. Ha una pelle olivastrea a macchie con strisce bianche sulla schiena. Un tatuara ha una membrana sugli occhi che, quando è abbassata, diviene sensibile ai cambiamenti di temperatura permettendogli di "vedere" nell'oscurità (infravisione 27 m).

Tilopode gigante: questi sauri hanno lunghe ed affusolate zampe appiattite alle estremità a formare delle ventose



rotonde ed appiccicose. Queste ventose assieme alla agilità e scarso peso rendono il tilopode un eccellente scalatore. Riescono ad aderire a qualunque superficie tranne le più piccole a qualunque angolo di pendenza fino alla verticale. Se sono catturate ancora giovani ed opportunamente addestrate possono essere usate come cavalcature o animali da carico (2500 mon alla velocità normale e 4000 mon a velocità dimezzata). Comunque se montate non possono superare pendenze maggiori di 60°.

Scimmia

	Babbuino delle Rocce	Scimmia normale	Scimmione bianco	Scimmione delle nevi
CA	6	7	6	6
DV	2 (M)	1 (M)	4 (M)	3+1 (M)
MV	36 (12) m	36 (12) m	36 (12) m	27 (9) m
Att.	1 clava / 1 morso	1 morso	2 artigli o 1 roccia	1 clava / 1 stretta
F	1d6 / 1d3	1d3	1d4 / 1d4 o 1d6	1d6 / 2d6
NM	2d6 (5d6)	0 (5d4)	1d6 (2d4)	0 (2d10)
TS	G2	UN	G2	G3
M	8	6	7	7 (11)
Tes.	U	nessuno	nessuno	K
In.	2	2	2	4
All.	N	N	N	C
PE	20	10	75	50

Babbuino delle Rocce: I babbuini delle rocce sono più grossi e robusti dei normali babbuini, e sono anche più intelligenti. Sono onnivori, ma preferiscono la carne. Non sono capaci di costruire arnesi od armi ma raccoglieranno ossa o rami da usare come clave. I babbuini delle rocce vivono in branco, ognuno comandato da un maschio dominante. Essi sono feroci ed hanno un temperamento aggressivo. Non parlano un vero e proprio linguaggio, ma usano le grida per comunicarsi avvertimenti e bisogni.

Scimmia normale: sono capaci di scalare qualunque ostacolo e pertanto è un animale difficile da catturare.

Scimmia delle nevi: le scimmie delle nevi sono animali tarchiati, simili ai babbuini, dal pelo lungo, bianco ed ispido.

Sono dotate di un poco di intelligenza e si costruiscono spesso semplici utensili, mazze o ossa appuntite. Non sono però in grado di comprendere concetti più complicati (ad esempio, l'uso di arco e frecce). A causa del colore della pelliccia è molto difficile vederle nella neve (colgono di sorpresa con risultato da 1 a 4). Quando attaccano, fanno uso di un braccio per brandire un'arma, mentre con l'altro tentano di afferrare le vittime. Sono molto forti e chiunque venga afferrato, subisce 2d6 punti ferita per round, fin quando la scimmia non viene uccisa o fallisce il controllo del morale.

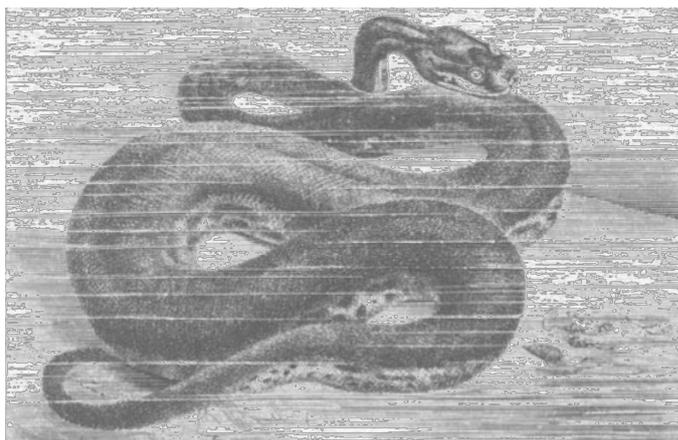
Anche se piuttosto diffidenti, le scimmie delle nevi sono astute e crudeli e preferiscono, se possibile, tendere agguati alle vittime. Se intrappolate o strette in un angolo, cominciano a battersi con frenesia. In tali occasioni, si deve usare il morale indicato tra parentesi. Non sono capaci di emettere suoni intelligenti, ma possono comunicare tra loro per mezzo di un complesso sistema di gesti. Inoltre, spesso, si lasciano dei messaggi sotto forma di mucchietti di pietra o di palle di neve, disposti in modo particolare. Vivono nelle zone di alta montagna e nelle praterie innevate.



Scimmione bianco: gli scimmioni bianchi hanno perso il loro colore perché sono vissuti per molti anni nelle caverne. Sono erbivori notturni e di notte cercano frutta e vegetali. Se delle creature si avvicinano alla loro tana, gli scimmioni li minacceranno. Se le loro minacce vengono ignorate, allora attaccheranno. Possono tirare un sasso per ogni round infiggendo con esso 1d6 punti-ferita.

Gli scimmioni bianchi non sono intelligenti ma ciò nonostante vengono allevati come animali domestici dagli uomini di neanderthal (uomini delle caverne).

Serpente



	Anaconda / Boa	Biscione fruscante	Cobra
CA	6	5	7
DV	5* (L)	2 (M)	1* (S)
MV	27 (9) m	36 (12) m	27 (9) m
Att.	1 morso / 1 stritolamento	1 morso	1 morso
F	1d4 / 2d4	1d6	1d3 + veleno
NM	1d3 (1d3)	1d6 (1d8)	1d6 (1d6)
TS	G3	G1	G1
M	8	7	7
Tes.	U	nessuno	nessuno
In.	2	2	2
All.	N	N	N
PE	300	20	13

Anaconda gigante: Questo costruttore, pericoloso per creature di dimensione umana, è mediamente lungo 9 m (ma può esserlo anche di più: 1,8 m per ogni DV). È di color verde scuro con punti ovalari neri. Stanno perfettamente immobili nell'acqua bassa vicino alla riva e quindi attaccano di sorpresa (1-4 su 1d6). La vittima deve superare una prova di Forza non appena è avvinghiata dall'anaconda. Se la fallisce viene trascinato in acqua ed affogato.

Attacca inizialmente col morso e se colpisce si arrotola attorno il torace della vittima. Ogni round infligge 2d4 danni fino alla propria morte o a quella della vittima oppure se fallisce un tiro per il controllo del Morale.

Boa: Sono verdi con macchie gialle a forma di diamante. Quando stanno immobili tra le liane sono quasi invisibili (sorpresa con 1-4 su 1d6). I terreni di caccia preferiti sono gli alberi da cui pendono liane e vicini ai sentieri battuti maggiormente. Ha dimensioni simili a quelle di una anaconda e lo stesso atteggiamento in combattimento. Se non riescono a mordere devono fare un tiro salvezza contro il soffio del drago o cadere per terra.

Biscione fruscante: è un tipo "medio" di serpente gigante lungo circa 1,2 m. Non ha abilità speciali, ma è più veloce di molti altri tipi. Non è velenoso ma il morso può essere pericoloso. Possono esserne trovati esemplari più grandi (con, in media, una lunghezza di 60 cm per ogni dato vita) e che infliggono 1d8, 1d10 o persino da 2d6 punti ferita per morso.

Cobra: Di solito evitano di attaccare nemici delle

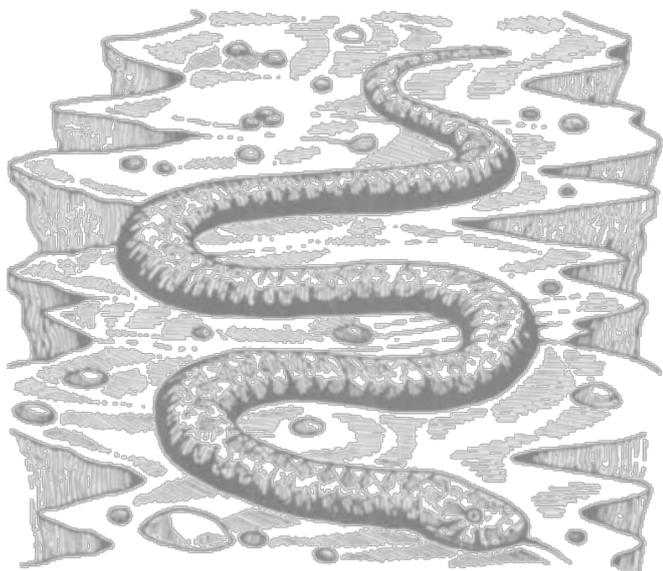
dimensioni di un uomo a meno che siano sorpresi o minacciati da incauti che realizzano troppo tardi di essersi imbattuti in questo pericoloso animale. In tal caso si drizzano e aprono il cappuccio in segno di minaccia. Se colpita la vittima per evitare la morte in 1d10 turni deve effettuare un tiro salvezza contro il veleno.

	Cobra sputante	Crotalo delle rocce normale	Crotalo delle rocce gigante
CA	7	7	6
DV	1* (S)	1* (S)	8** (M)
MV	27 (9) m	27 (9) m	27 (9) m
Att.	1 morso	1 morso	1 morso
F	1d3 + veleno	1 + veleno	1d8 + veleno
NM	1d6 (1d6)	1d6 (1d4+1)	1d3 (1d3)
TS	G1	G1	G1
M	7	7	7
Tes.	nessuno	nessuno	U
In.	2	1	2
All.	N	N	N
PE	13	13	1750

Cobra sputante: un cobra sputante è un serpente grigio-biancastro lungo 1 m, che sputa uno schizzo di veleno sugli occhi della sua vittima, fino a una distanza di 2 m. Se lo sputo colpisce, la vittima deve tentare un Tiro Salvezza contro il veleno o essere accecata (questa cecità può normalmente essere rimossa solo da un incantesimo "cura cecità", ma il Dungeon Master può permettere altri metodi). Come molti altri serpenti velenosi, un cobra sputante non attaccherà avversari di dimensioni umane o maggiori a meno che non venga spaventato o minacciato. Può sputare o mordere in un round ma non può fare entrambe le cose contemporaneamente; solitamente sputerà.

Il danno descritto (1d3 punti) si applica solo al morso; in questo caso, la vittima deve tentare un Tiro-Salvezza contro il veleno o morire in 1d10 turni.

Crotalo delle Rocce normale: questo serpente grigiastro lungo 60 cm. Il morso causa 1 punto ferita ma le affilate zanne iniettano un veleno. Chi viene morso deve effettuare un tiro salvezza contro il veleno o subire 1d4+1 danni addizionali.



Crotalo delle Rocce gigante: questo grande serpente lungo 9 metri è grigio con macchie a forma di diamante di color rosso e nero sul dorso. La coda termina con un grande sonaglio ricoperto di squame il cui suono è così snervante che chiunque lo sente (entro 15 m) deve effettuare un tiro salvezza contro la paralisi o scappare per il terrore per 2d4 round.

Normalmente non è aggressivo preferendo far scappare via i suoi nemici con il sonaglio. Comunque un morso infligge 1d8 danni e chi viene morsicato deve effettuare un tiro salvezza contro il veleno (con un malus -2) o morire.

	Pitone delle rocce	Serpente a sonagli gigante	Serpente marino
CA	6	5	6
DV	5* (L)	4* (M)	3* (S)
MV	27 (9) m	36 (12) m	27 (9) m
Att.	1 morso / 1 stritolamento	2 morsi	1 morso
F	1d4 / 2d4	1d4 + veleno	1 + veleno
NM	1d3 (1d3)	1d4 (1d4)	0 (1d8)
TS	G3	G2	G2
M	8	8	7
Tes.	U	U	nessuno
In.	2	2	2
All.	N	N	N
PE	300	125	50

Pitone delle Rocce: questo serpente lungo 6 m ha delle scaglie marroni e gialle disposte a spirale. Il suo primo attacco è un morso. Se il morso ha successo, si arrotola intorno alla vittima e la stritola nella stesso round. Lo stritolamento procura 2d4 punti-ferita per round, e si verifica automaticamente se il morso colpisce.

Serpente a sonagli gigante: I serpenti a sonagli giganti sono serpenti lunghi 3 m con squame bianche e marroni disposte a diamante. Sulla coda ha un sonaglio di scaglie secche, che spesso scuote per scacciare chi lo disturba o gli attaccanti troppo grandi per essere mangiati. La vittima di un morso di un serpente a sonagli giganti deve tentare un Tiro-Salvezza contro i veleni o morire in 1d6 turni.

Questo serpente è molto veloce e attacca due volte per round (il secondo attacco viene portato alla fine del round).

Serpente marino: i serpenti marini sono serpenti adattatisi a vivere nel mare.

Sono tutti velenosi. In media sono lunghi 2 m, ma possono esserlo molto di più se il Dungeon Master desidera (60 cm di lunghezza per ogni dado vita). Il morso di un serpente marino è poco più di una puntura, e non verrà notato nel 50 % dei casi. La vittima deve tentare un Tiro-Salvezza contro i veleni o il veleno sarà a lenta azione; se il Tiro-Salvezza non riesce si risentirà il pieno effetto da 3 a 6 turni dopo il morso.



	Tik Polonga	Vipera Arcobaleno	Vipera Butterata
CA	7	7	6
DV	1* (S)	1* (S)	2* (M)
MV	27 (9) m	27 (9) m	27 (9) m
Att.	1 morso + paralisi	1 morso	1 morso
F	1d3 + veleno	1d3 + veleno	1d4 + veleno
NM	1d6 (1d6)	1d6 (1d6)	1d8 (1d8)
TS	G1	G1	G1
M	7	7	7
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	2	2
All.	N	N	N
PE	13	13	25

A differenza dagli altri serpenti, i serpenti marini attaccheranno gli uomini per cibarsene.

Tik Polonga: vive principalmente nella Grande Desolazione. È un serpente velenoso lungo 1,5 m di color sabbia e con macchie rossastre e marroni contornate di nero e bianco. Sono pericolosi sia perché sono numerosi sia per il loro mortale veleno (tiro salvezza contro il veleno o morte in 1d6 turni).

Attaccano senza alcun preavviso chiunque da cui siano disturbati.

Vipera Arcobaleno: anche detta musoke fitina, misura 1,2 m di lunghezza, è verde e grigio con sgargianti venature nere, blu, rosse e gialle lungo il dorso. Chiunque la veda deve effettuare un tiro salvezza contro la paralisi o rimanere ipnotizzato dalla pelle del serpente rimanendo praticamente immobile. Di solito si trova lungo le rive dei corsi e torrenti ed ha un morso mortale (tiro salvezza contro il veleno o morte in 1d6 turni). Attacca creature di dimensioni umane da cui sia (anche involontariamente) sorpreso o minacciato. Rappresentano un enorme pericolo per i viaggiatori che passano attraverso la Penisola del Serpente.

Vipera butterata: una vipera butterata è un serpente velenoso grigio-verdastro lungo 1,5 m, con delle macchie che sembrano butteri vaiolosi sulla testa. Queste macchie servono come sensori del calore, con un raggio di 18 m. La combinazione delle macchie e dell'infravisione le rende molto difficili da combattere: sono così veloci che vincono sempre l'iniziativa (non è necessario alcun tiro di dado).

Ogni vittima morsa da una vipera butterata dovrà tentare un Tiro-Salvezza contro i veleni o morire.

Squalo



	Mako	Grande bianco	Toro	Vamora
CA	4	4	4	4
DV	4 (M)	8 (L)	2* (M)	6* (L)
MV	54 (18) m	54 (18) m	54 (18) m	54 (18) m
Att.	1 morso	1 morso	1 morso	1 morso
F	2d6	2d10	2d4	1d10
NM	0 (2d6)	0 (1d4)	0 (3d6)	0 (1d2)
TS	G2	G4	G1	G3
M	7	7	7	9
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	2	2	2
All.	N	N	N	C
PE	75	650	25	500

Gli squali sono terribili predatori, poco intelligenti ed imprevedibili. Sono attratti dall'odore del sangue fino ad una distanza di 90 metri ed attaccano in modo convulso e frenetico (durante l'attacco non sono soggetti ad alcun controllo del morale), roteando in ampi giri intorno alle vittime. Vivono esclusivamente nelle acque salate.

Mako: sono lunghi 3,5 metri, di colore grigio azzurro o marrone chiaro. Sono i più imprevedibili: un istante prima ignorano i visitatori e poi, all'improvviso, li attaccano senza apparente motivo.

Squalo grande bianco: sono lunghi 9 metri o più, grigi sul dorso e bianchi sul ventre. Sono famosi per aver distrutto ingenti quantità di piccole imbarcazioni.

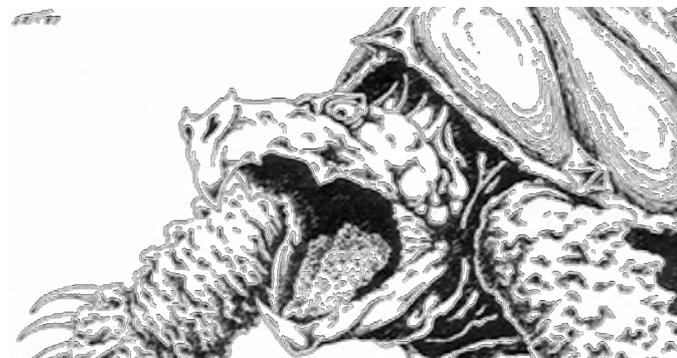
Squalo toro: sono lunghi 2,5 metri, di colore marrone. Per prima cosa tentano di colpire la vittima e stordirla (effettuare con successo un Tiro Salvezza contro la paralisi altrimenti è paralizzato per 1d3 round) per attaccarla poi nel round successivo.

Squalo Vamora: è uno squalo piccolo (circa un metro) ma tozzo e con chiazze grigiastre. Azzanna la vittima dopo che ha colpito col morso; sguazzano in acqua e la scuotono. Ciò infligge automaticamente ulteriori 1d8 anni ogni round ostacolando gli attacchi della vittima (-4 ai tiri del colpire).

Può, comunque, scappare se fallisce un controllo del morale.

Come gli altri squali i vamora sono spesso curiosi ed attratti dal movimento. Del sangue in acqua entro 90 m li attirerà e determinerà una furia cieca (senza controllo del morale).

Tartaruga azzannatrice gigante di palude



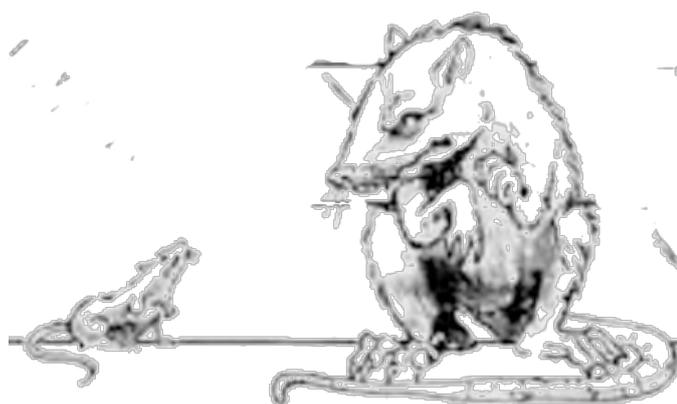
CA	0	TS	G12
DV	20	M	10
MV	9 (3) m	Tes.	nessuno
Att.	1 morso + speciale	In.	2
F	6d6	All.	N
NM	0 (1)	PE	4175

Questa creatura delle paludi può essere scambiata per una testuggine dragona alla prima occhiata, sebbene sia più grande ed abbia pochi tratti somatici di un drago. Fra le altre cose, non colleziona tesori e non ha il soffio come arma.

Comunque se il suo tiro per colpire è superiore di 4 punti o più a quanto necessario per colpire il bersaglio, oppure in ogni caso è un 20, le creature grandi come un uomo o meno vengono ingoiate per intero, subendo 3d6 punti ferita ogni round successivo.

La tattica principale della tartaruga gigante è quella di attendere lungo un corso d'acqua principale, apparendo alla vista come un cumulo di terra. Come una barca passa, fa scattare la sua testa fuori dal guscio, anche fino a 9 metri, attaccando uno degli occupanti della barca. Una volta afferrata o ingoiata una vittima, ritrae la testa nel guscio e si avvale del suo robusto guscio per protezione.

Topo



	Topo gigante	Topo normale
CA	7	9
DV	1/2 (S)	1/8 (S)
MV	36 (12) m, 18 (6) m nuoto	18 (6) m, 9 (3) m nuoto
Att.	1 morso	1 morso per gruppo
F	1d3	1d6 + malattia
NM	3d6 (3d10)	1d10x5 (2d10)
TS	UN	UN
M	8	5
Tes.	L	L
In.	2	2
All.	N	N
PE	5	2

I topi solitamente evitano gli umani e non attaccheranno a meno che non vengano evocati (da un topo mannaro, per esempio) o non stiano difendendo le loro tane. I topi sono buoni nuotatori e possono attaccare stando nell'acqua. Hanno paura del fuoco e scapperanno via da esso a meno che non vengano costretti a combattere dalla creatura che li ha evocati. I topi mangiano praticamente di tutto e alcuni sono portatori di malattie. Chiunque venga morso da un topo ha una possibilità su 20 di restare infetto (questa possibilità va controllata ogni volta che un topo colpisce con successo. Se il morso è infetto, ma si riesce ad uccidere il topo si guadagnano 6 punti esperienza). La vittima può allora evitare la malattia se realizza un Tiro Salvezza contro i veleni. Se fallisce, la vittima può morire in 1d6 giorni (1 possibilità su 4) o dovrà restare immobilizzato a letto per 1 mese, incapace di partecipare ad un'avventura.

Topo gigante: Questi esseri sono lunghi 1 m e più ed hanno il pelo grigio o nero. Vengono spesso trovati negli angoli scuri delle stanze di un dungeon e nelle aree con mostri non morti.

Topo normale: hanno la pelliccia grigia o marrone, e sono lunghi da 20 a 60 cm. Attaccano in branchi di 1d6+4. Se ci sono più di 10 topi essi attaccheranno diverse creature in branchi di 10 o meno. Un branco attaccherà una sola creatura per volta.

I topi si arrampicheranno sopra la creatura che attaccano, spesso buttando a terra la vittima. A tutti i loro tiri salvezza si applica una penalità di -2.

Toporagno gigante

CA	4	TS	G1
DV	1* (S)	M	10
MV	54 (18) m	Tes.	nessuno
Att.	2 morsi	In.	2
F	1d6 / 1d6	All.	N
NM	1d8 (1d4)	PE	13

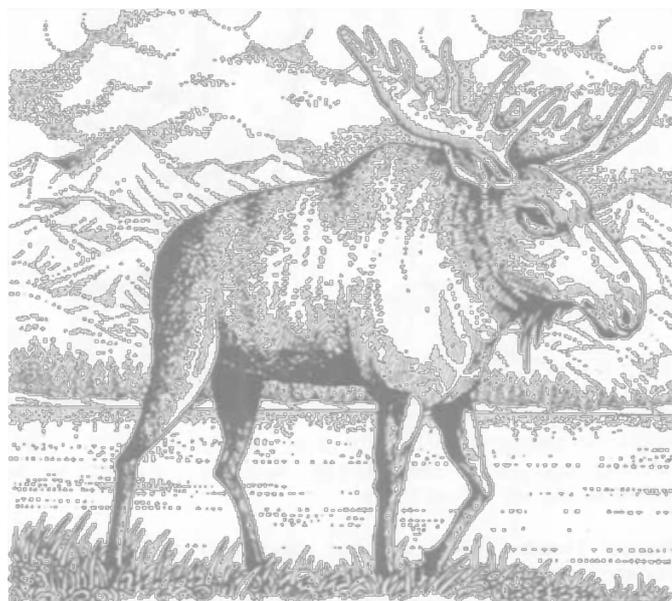
I topiragni giganti sembrano topi dal pelo marrone e dal lungo muso. Possono scavare, arrampicarsi o saltare (fino a 1,5 m). Gli occhi di un toporagno gigante sono così deboli che la creatura non avverte la luce o la sua mancanza. Un toporagno gigante usa degli squittii (radar) per "vedere" l'ambiente circostante (come i pipistrelli), e può "vedere" le cose entro 18 m come un essere dotato di vista normale. Avendo bisogno degli echi per "vedere", un toporagno gigante disdegna gli spazi aperti, e rimane sottoterra per la



maggior parte del tempo. Un incantesimo del silenzio, (raggio 4,5 m) accecherà un toporagno gigante. Se non può sentire, sarà confuso e la sua classe d'armatura sarà ridotta a 8 con una penalità -4 sui tiri per colpire. Il toporagno gigante è molto veloce e avrà sempre l'iniziativa nel suo primo attacco. Guadagna anche un bonus +1 sui tiri per l'iniziativa per i rimanenti round di combattimento. I suoi attacchi sono così feroci (attaccando testa e spalle del difensore) che ogni vittima con 3 dadi vita (o 3° livello) o meno dovrà tentare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte o scappare terrorizzato.

ANIMALI DEL MONDO PERDUTO

Animale preistorico



	Alce Gigante	Baluchi- therio	Bisonte gigante	Coccodrillo gigante
CA	6	5	4	1
DV	8 (G)	10 (L)	8 (L)	15 (L)
MV	36 (12) m	36 (12) m	72 (24) m	27 (9) m
Att.	1 incornata	1 carica	1 corno o 1 carica	1 morso
F	1d12	3d6	2d6 o 2d8	3d8
NM	0 (1d6)	0 (1d4)	0 (10d10)	0 (1d3)
TS	G4	G5	G4	G8
M	7	6	10	9
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	2	2	2
All.	N	N	N	N
PE	650	900	650	1350

Alce gigante: Questi animali abitano le colline e pianure. Sono lunghi 3-3,5 m con un peso di una tonnellata e le loro corna si estendono per 3 m o più. Si nutrono di erbe e cespugli. Sono presa dei lupi dei ghiacci e tigri dai denti a sciabola.

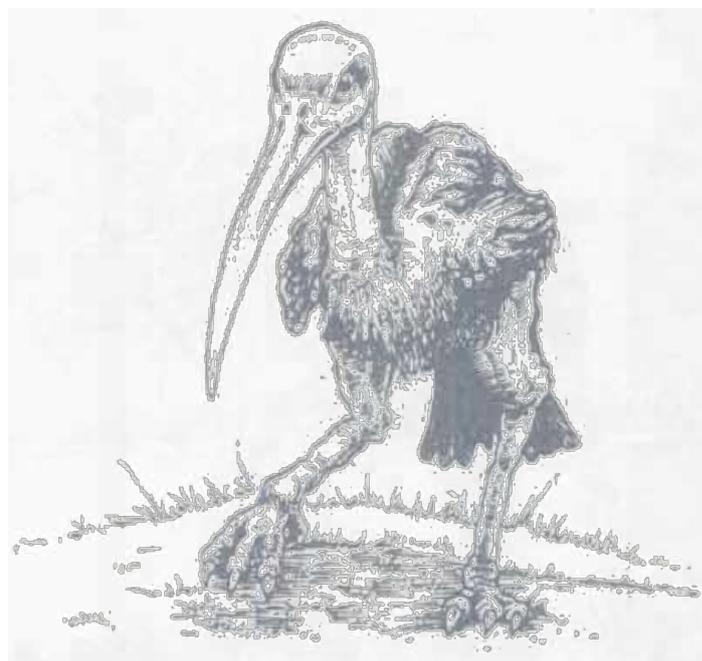
Baluchitherio: Questo è un enorme e primitivo antenato del rinoceronte. È alto 6 metri e pascola nelle vaste terre erbose delle zone del "mondo perduto".

Bisonte gigante: Questa specie è antenata del moderno bisonte. Assomiglia molto all'animale odierno ma al garrese è 3 m; servono cacciatori impavidi per abbatterlo. Pascolano per le pianure nelle vaste praterie e normalmente sono cacciati solo dagli uomini, tigri dai denti a sciabola, allosauri e tirannosauri.

Coccodrillo gigante: I coccodrilli giganti si trovano abitualmente nelle paludi e nei fiumi tropicali o sub tropicali delle terre tipo "mondo perduto" dove vivono i mostri preistorici. Sono lunghi più di 15m e sono in grado, di attaccare piccole imbarcazioni e battelli.

	Fobusco	Fororacos	Grangeri	Ienodonte
CA	2	6	5	7
DV	10 (G)	3 (L)	13 (L)	5 (L)
MV	18 (6) m (12) m nuoto	36 45 (15) m	36 (12) m	36 (12) m
Att.	1 morso	1 becco	1 morso o 1 carica	1 morso
F	4d8	1d8	2d6 o 3d6	3d4
NM	0 (1d4)	0 (1d8)	0 (1d6)	0 (2d4)
TS	G5	G2	G7	G3
M	11	8	7	7
Tes.	nessuno	U	nessuno	nessuno
In.	2	2	2	3
All.	N	N	N	N
PE	900	35	1350	175

Fobosuco: Questo orribile essere è praticamente un coccodrillo lungo 14 m. Mentre i coccodrilli possono sembrare tronchi d'albero galleggianti quando si lasciano trasportare dalla corrente del fiume, i fobosuchi nella medesima situazione sono scambiabili per una intera lingua di sabbia. Chi non li ha mai visti potrebbero non avere alcun sospetto che la riva dove stanno per approdare con le loro imbarcazioni potrebbe invece avere le intenzioni di ucciderli e mangiarli.



Fororacos (Becco spada): Il fororacos o "becco spada" è un uccello alto 1,8 m ma incapace di volare. Possiede grosse zampe artigliate e due piccole ed inutili alette. È carnivoro e caccia le sue prede inseguendole: raggiungendo notevoli velocità su terreno piano.

Il fororacos ha un becco grosso e curvo con il quale può colpire la preda con la potenza di una spada.

Grangeri: Il grangeri assomiglia ad un incrocio tra un rinoceronte gigante senza corna e una giraffa. Il lungo collo permette loro di raggiungere le foglie di cui si cibano sulla



cima degli alberi. Il grangeri è lungo circa 9 m ed alto 6 m.

Ienodonte: Questi canini giganti preistorici ricordano le iene con un pelo fulvo che è simile a quello dei leoni. Si spostano in branchi, circondando ed abbattendo le prede con le loro potenti mandibole. Grazie al loro numero e grande taglia (sono circa 2,5 m dalla testa al posteriore) possono catturare grandi prede come il baluchiterio o creature più piccole (come un uomo). Sono voraci mangiatori di carogne. Possono essere trovati a vagare nelle regioni del "mondo perduto" in climi temperati o tropicali.

	Megaterio	Renna gigante	Rinoceronte peloso	Titanotero
CA	6	7	4	5
DV	11 (L)	2	8	12 (L)
MV	27 (9) m	72 (12)	36 (12) m	36 (12) m
Att.	2 artigli	1 incornata o 1 corno	1 corno o 1 carica	1 corno o 1 carica
F	2d6 / 2d6	1d8 / 1d4 / 2d6 o 2d12		2d6 o 3d8
NM		1d4		
	0 (1d6)	0 (8d10)	0 (1s8)	0 (1d6)
TS	G6	G1	G4	G6
M	7	7	6	7
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno
In.	1	2	2	1
All.	N	N	N	N
PE	1100	20	650	1250

Megaterio: Il megaterio è un gigantesco essere rassomigliante ad un bradipo che si ciba di foglie, radici e arbusti. Può camminare eretto sulle zampe posteriori raggiungendo, in questo modo, un'altezza di 7,20 m. Tuttavia, cammina abitualmente a quattro zampe. È un animale poco intelligente molto lento nei movimenti e tendenzialmente pacifico a meno che non venga aggredito.

Renna gigante: Questi enormi erbivori sono alti quanto un grande cavallo e gli Antaliani li addestrano e cavalcano parimenti.

Rinoceronte peloso: Questi enormi rinoceronti sono ricoperti da peli lunghi e bianchi. Si spostano in piccole mandrie attraverso la tundra e pianure delle aree di "mondo



perduto".

Titanotero: Questo erbivoro quadrupede sembra un enorme rinoceronte cornuto con una altezza al garrese di 3,6 m. Sono generalmente pacifici se lasciati in pace, preferendo pascolare nei prati e mangiar foglie degli alberi. Non esiteranno a difendersi e in combattimento mirano e calpestando i nemici. Piccole mandrie di queste creature possono essere nei pascoli delle regioni del "mondo perduto".

Archeotterige



CA	7	TS	UN
DV	1	M	4
MV	9 (3) m 63 (21) m	Tes.	nessuno
Att.	1 becco o 2 artigli	In.	2
F	1d2 o 1 / 1	All.	N
NM	0 (2d6)	PE	10

L'archeotterige è un tipo primitivo di uccello, precursore dei moderni volatili. Sembra un piccolo rettile volatile ricoperto di piume; privato non sembrerebbe altro che un piccolo dinosauro.

Non ha indole aggressiva; se può preferisce scappare ma combatterà se intrappolato.

Dinosauro acquatico

	Piccolo	Grande	Corazzato
CA	7	da 7 a 5	da 2 a 4
DV	da 2 a 8 (S-L)	da 9 a 24 (S-L)	da 6 a 9 (L)
MV	fino a 9 m; nuoto da 36 a 54 m	fino a 18 m; nuoto da 45 a 72 m	fino a 18 m; nuoto da 27 a 45 m
Att.	1 morso e/o 2 pinne	1 morso e/o 2 pinne	1 morso e/o 2 pinne
F	da 1 a 2d4	da 2d4 a 4d8	da 1 a 2d4
NM	1d2 (2d8)	1d2 (1d4)	1d4 (2d8)
TS	G1-4	G5-12	G3-5
M	da 3 a 6	da 6 a 11	da 7 a 9
Tes.	nessuno	nessuno (U+V)	nessuno
In.	da 1 a 3	da 1 a 3	da 1 a 3
All.	N	N	N
PE	variabile	variabile	variabile

In genere, i dinosauri acquatici sono pesci, tartarughe o una combinazione delle due razze. Spesso onnivori, si cibano di piante acquatiche, piccoli pesci e altre creature che siano loro facile preda. Le pinne possono essere usate per la difesa, anche se questa non è una forma di attacco normale e non viene usata fin dopo che il primo controllo del morale ha avuto successo, ad indicare che il mostro è in preda alla pazzia.

Piccoli acquatici: solo pesci ed anguille primitivi rientrano in questa categoria; in genere fuggono se vengono disturbati da qualsiasi creatura che sia lunga almeno 30 cm.

Grossi acquatici: alcuni dei più grossi erbivori terrestri hanno parenti marini, dall'aspetto molto simile, tranne che per la ridotta dimensione delle zampe e per la presenza di pinne al posto degli artigli. Alcuni sono simili a serpenti e sono dotati di corpi privi di corazzatura, ma, per il resto, sono simili alle tartarughe. Solo le specie più grosse hanno morale alto. Una specie particolarmente grossa (DV 20 o più) può riuscire ad ingoiare una creatura di dimensioni umane, se il risultato del Tiro per colpire è 20. Nei loro corpi è possibile trovare tesori.

Dinosauro (NDR)

Per quanto non sia corretto dal punto di vista scientifico, col termine dinosauro il gioco si riferisce a tutti gli uccelli, pesci, mammiferi e rettili preistorici che risalgono all'era mesozoica o paleozoica. I dinosauri sono gli antenati dei moderni uccelli, rettili e mammiferi. Tutti i dinosauri sono particolarmente stupidi (Intelligenza 1-3) e risulta molto facile ingannarli.

Esistono tre categorie di dinosauri: acquatici, carnivori ed erbivori. Per creare particolari tipi di dinosauri si usino le informazioni generali fornite di seguito per ciascuno dei tre tipi. Nuovi tipi di dinosauri possono essere ispirati da ricerche o essere totalmente inventati.

Nel calcolare il valore in PE, si consideri che nessun dinosauro ha alcuna abilità speciale, a meno che possa inghiottire i nemici interi, come indicato in alcune descrizioni. Se il DM crea dinosauri, deve rammentare di aggiungere asterischi per ogni abilità speciale, ad esempio veleno, andatura, ecc.

Corazzati acquatici: tutti i dinosauri che rientrano in questa categoria sono piuttosto lenti, in confronto alle altre forme di vita che popolano i mari, proprio a causa delle loro corazze. Sono gli antenati delle moderne testuggini.

Alcuni esempi di dinosauri acquatici sono qui di seguito:

	Archelone	Ittiosauro	Notosauro	Plesiosauro
CA	4	5	6	6
DV	6 (L)	10	7	16
MV	18 (6) m	72 (24) m	54 (18) m	45 (15) m
Att.	1 morso	1 morso	1 morso	1 morso
F	2d6	2d8	1d6	4d6
NM	0 (1d4)	0 (1d4)	0 (1)	0 (1d3)
TS	G3	G5	G1	G8
M	5	11	6	9
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	2	2	2
All.	N	N	N	N
PE	275	900	450	1850

Archelone: L'archelone è un rettile preistorico antenato delle moderne tartarughe marine. Il suo guscio di 3,5 m non è duro e calcificato ma spesso e resistente come il cuoio come le tartarughe più piccole.



Preferisce l'acqua salata e si ciba di pesce. Di solito striscia a terra per riprodursi (ha bisogno di spiagge sabbiose). Gli uomini che vivono vicino a questi animali possono cacciarli per il cibo e pelle (la loro pelle dorsale è un eccellente materiale per armature e scudi) e cercare le loro uova.

Ittiosauro: La forma di dinosauro marino assomiglia a quella di uno squalo con delle pinne nella parte anteriore del suo corpo. Ha una lunga bocca a forma di becco irto di denti e enormi occhi di grandi dimensioni. Può crescere ovunque tra i 3 m e 9 m di lunghezza ma è una varietà più lunga di quella indicata nelle statistiche. Mangia pesce, seppie e tutto ciò che nuota.

Notosauro: Questo vorace parente dell'ittiosauro e plesiosauro si trova nel Lago Chitlloc e nelle calde rive meridionali vicino al mare. Ha un collo più corto ed un corpo più sottile del plesiosauro. La sua dieta consiste in pesca ma assalta anche nuotatori o piccole canoe.

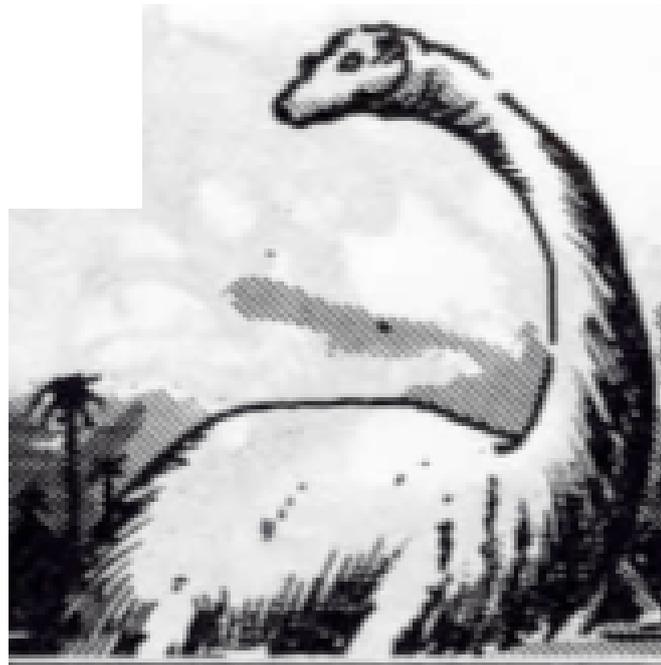
Il Golfo di Aztlan è la principale regione di ritrovo. Si espongono al sole come i trichechi sulle rocce delle spiagge.

Plesiosauro: Questo dinosauro marino ha un pesante

corpo con due serie di pinne (due anteriori e due posteriori) ed un lungo collo. Cresce fino a 12 m, metà dei quali dovuti al collo. I pleiosauri si tuffano per cacciare pesci e seppie ma passano la maggior parte del tempo sulla superficie dell'acqua. Un pleiosauro aggressivo potrebbe emergere sotto una piccola imbarcazione buttando i marinai e passeggeri in acqua, determinando una frenetica caccia da parte degli ittiosauri.

	Plesiosauro	Tanistrofeo	Tilosauo
CA	7	7	-2
DV	16 (L)	8	21 (L)
MV	18 (6) m; 63 (21) m nuoto	18 (6) m; 54 (18) m nuoto	27 (9) m; 108 (36) m nuoto
Att.	1 morso / 2 pinne	1 morso	1 morso
F	2d4 / 1d4 / 1d4	3d6	7d12
NM	0 (1d2)	0 (1)	0 (1d3)
TS	G8	G4	G21
M	8	8	10
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	2	1
All.	N	N	N
PE	1350	650	2500

Plesiosauro: Il plesiosauro vive in ambienti lacustri cibandosi di pesce. Di solito è lungo da 9 a 15 m. Ha un collo estremamente allungato ed una ampia testa simile ad un serpente, dotata di dentatura aguzza. Al posto delle zampe



questo dinosauro ha piccole pinne che lo agevolano quando deve nuotare. È aggressivo ed è in grado di rovesciare piccole barche e zattere.

Tanistrofeo: Curioso dinosauro fluviale, si trova principalmente nelle calde rive meridionali (specie nel Fiume del serpente). È meglio conosciuto come un pericolo nelle calde ed umide paludi di Acatlan. È lungo e muscoloso, con un corpo simile a quello di un serpente e piccole zampe. Il corpo è adatto per strisciare tra le canne e pozzanghere degli acquitrini cacciando e divorando le prede con un colpo rapido del suo lungo collo e denti affilati.

Tilosauo: Questa creatura è un enorme dinosauro acquatico e carnivoro. Il corpo è lungo 27 m e la testa è incoronata da un'alta cresta dorsale. Possono nuotare velocemente, spinti da quattro ampie pinne. Quando colpisce col morso mantiene le mascelle serrate infliggendo il danno automaticamente ogni round seguente. La vittima può effettuare tiri per colpire con una penalità pari a -4.

DINOSAURO CARNIVORO

	Piccolo	Grande
CA	5 o 4	da 6 a 4
DV	da 1 a 5 (S-L)	da 6 a 20 (S-L)
MV	da 36 m a 54 m	da 36 m a 63 m
Att.	1 morso (+2 artigli)	1 morso / 2 artigli
F	da 1d3 a 2d4 (1)	da 2d4 a 5d8 / da 1d2 a 2d6
NM	da 2d4 a 2d6	da 1d2 a 2d4
TS	G1-3	G3-10
M	da 6 a 8	da 9 a 11
Tes.	nessuno	nessuno (U+V)
In.	da 1 a 3	da 1 a 3
All.	N	N
PE	variabili	variabili

Tutti i dinosauri carnivori sono aggressivi e attaccano praticamente tutti gli erbivori che avvistano e altri carnivori di dimensioni inferiori.

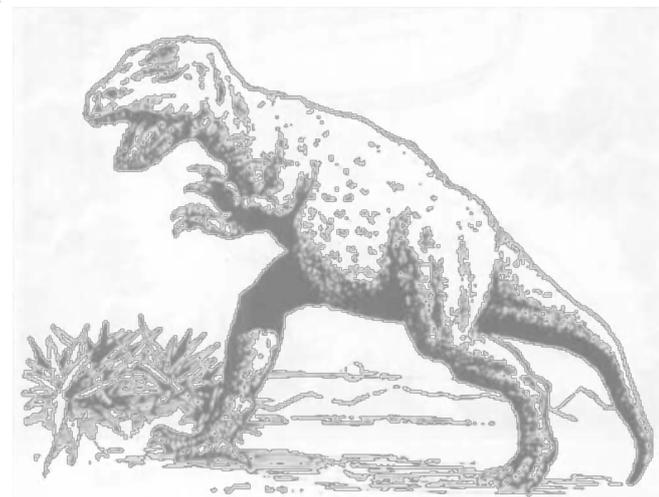
Piccoli carnivori: normalmente, attaccano solo con morsi, anche se alcuni dei meno piccoli possono usare gli artigli per infliggere danni minimi. Normalmente cacciano in branchi. Per quanto si sa, esiste un'unica specie notturna, un tipo molto piccolo e molto raro. Solo i più veloci ottengono la classe armatura migliore (4).

Grossi carnivori: in genere attaccano con artigli e un morso. Molti di quelli dotati di 10 o più DV, dopo aver inflitto il morso continuano a tenere serrate le fauci, infliggendo danno automatico ogni round e i carnivori più grandi possono inghiottire prede intere, se il risultato del Tiro per colpire è 20 o più. Nei loro stomaci ed escrementi è talora possibile trovare tesori.

Alcuni esempi di dinosauri carnivori sono qui di seguito:

	Allosauro	Dimetrodonte	Pisano-sauro	Tirannosauro
CA	5	5	7	3
DV	13 (L)	7	1	20 (L)
MV	45 (15) m	36 (12) m	36 (12) m	36 (12) m
Att.	1 morso	1 morso	1 morso	1 morso
F	4d6	2d8	1d2	6d6
NM	0 (1d4)	0 (1d6)	0 (4d6)	0 (1d2)
TS	G7	G4	UN	G10
M	9	8	10	11
Tes.	V	V	nessuno	Vx3
In.	2	2	2	2
All.	N	N	N	N
PE	1350	450	10	2375

Allosauro: L'allosauro è un grande dinosauro carnivoro che corre stando eretto sulle sue possenti zampe posteriori.



La sua altezza è di circa 4.5 m e pesa parecchie tonnellate. L'allosauro attacca tentando di mordere con le sue grandi mandibole piene di denti affilati come pugnali. Il suo terreno di caccia molto spesso e nelle pianure e sulle colline.

Dimetrodonte: Il dimetrodonte è un dinosauro carnivoro con una grande membrana a forma di vela sul dorso. Questa membrana è sostenuta da lunghe spine ossee. Il dimetrodonte è lungo circa 3 m e pesa circa 1 tonnellata. Essi cacciano spesso in collina e nelle aree terrestri delle paludi.

Pisanosauro: Questo è un piccolo dinosauro di circa 1,2 m. Come altri animali come l'allosauro corre sulle zampe posteriori. Uno solo non rappresenta una difficoltà per un avventuriero ma un branco intero può essere abbastanza pericoloso.



Tirannosauro: Il tirannosaurus rex è uno dei più grossi dinosauri predatori; è alto oltre 6 m. Le sue enormi fauci sono contornate da denti acuminatissimi e si muove eretto sulle zampe posteriori. Attacca ogni essere di dimensioni umane o più grande, assalendo per prima la creatura più grossa di un gruppo. Se il suo tiro per colpire è 19-20,

inghiotte completamente una preda di dimensioni umane. La vittima subisce 2d4 punti ferita per round finché non viene estratta dalle fauci. Il tirannosaurus rex vive di solito nelle aree di "mondo perduto".

DINOSAURO ERBIVORO

	Piccolo	Medio	Grossi
CA	7	6 o 5	7
DV	da 1 a 5 (S-L)	da 6 a 12 (L)	da 13 a 40 (L)
MV	da 27 m a 54 m	da 18 m a 36 m	da 9 m a 27 m
Att.	1 coda o morso + carica	1 coda + carica	1 coda + carica
F	da 1 a 2d6 + speciale	da 1d4 a 2d6 + da 2d4 a 3d6	da 2d8 a 4d6 + da 2d6 a 10d10
NM	2d6 (3d10)	1d6 (2d8)	1d4 (2d8)
TS	G1-3	G3-6	G7-20
M	da 4 a 6	da 5 a 7	da 6 a 8
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	da 1 a 3	da 1 a 3	da 1 a 3
All.	N	N	N
PE	variabile	variabile	variabile

Gli erbivori normalmente non sono aggressivi, a meno che siano corazzati (si veda sotto). Comunque, se sono sorpresi o spaventati, le loro azioni risultano spesso inattese. Per determinare il tipo di azione, si tiri 1d6; 1-2 attacco con la coda; 3-4 fuga; 5-6 carica contro gli intrusi. Se il dinosauro fosse ferito, si aggiunga uno al tiro di dado.

Tutte le fughe e le cariche avvengono al doppio della normale capacità di movimento. Nel caso di carica contro gli intrusi, ogni vittima deve fare un Tiro salvezza contro il raggio della morte per evitare di essere calpestato; se riesce a sottrarsi, non subisce alcun danno. Ogni vittima può essere costretta fino a due tiri di dado per ogni dinosauro che carica. Nessun tiro per colpire è richiesto per questo tipo di attacco dato che i grossi erbivori non inseguono singole prede.

Piccoli erbivori: molti di questi individui si reggono sulle zampe posteriori e da lunga distanza, possono risultare identici ai dinosauri carnivori.

Medi erbivori: in genere camminano sulle quattro zampe e sono lunghi da 4,5 a 9 metri. Alcuni sono capaci di nuotare e si rifugiano in acqua per sfuggire ai predatori.

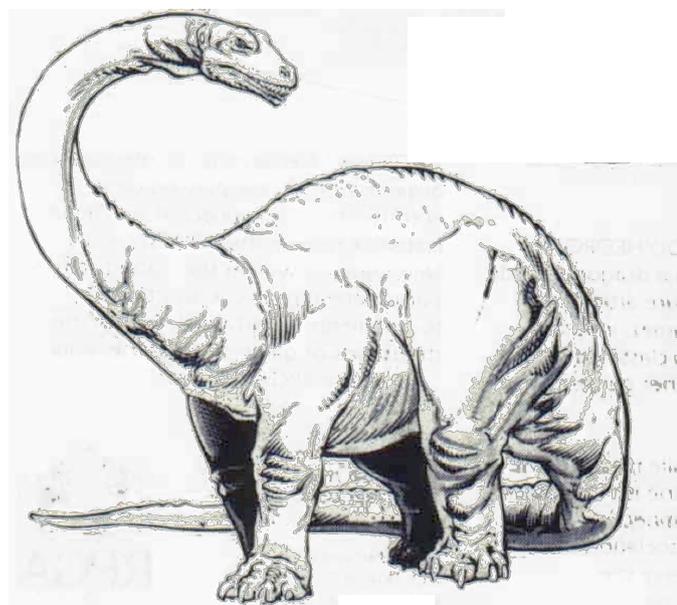
Erbivori corazzati: alcuni erbivori di medie dimensioni si sono evoluti, sviluppando pesanti scaglie ossee che assicurano loro una certa protezione. La classe dell'armatura è così compresa fra 3 e -3. Spesso le corazze sono ulteriormente protette da scaglie, piatte o appuntite. Nel caso in cui riescano a colpire tali animali, gli attaccanti possono subire a loro volta danni, variabili tra 1d4 e 2d4 punti. Alcuni erbivori corazzati, soprattutto i triceratopi, possono usare per difendersi 1 o 2 attacchi con corno, talora unitamente a un morso.

Grossi erbivori: queste enormi creature vivono spesso in paludi o acque poco profonde, dove riescono a trovare sostentamento e, al tempo stesso, difesa dai predatori. Spesso, sono dotati di code e colli estremamente lunghi.

Alcuni esempi di dinosauri erbivori sono qui di seguito:

	Anchilosauro	Brontosauo	Pachicefalosauro
CA	7	5	5 (2 la testa)
DV	7 (L)	26 (L)	8
MV	18 (6) m	18 (6) m; 45 (15) m nuoto	27 (9) m
Att.	1 coda	1 morso / 1 coda	1 testata
F	2d6	2d6 / 3d6	3d6
NM	0 (1d8)	0 (1d3)	0 (2d8)
TS	G4	G13	G4
M	6	8	7
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	2	2
All.	N	N	N
PE	450	3570	650

Anchilosauro: Il corpo dell'anchilosauro è ricoperto da una spessa corazza di piastre ossee e termina con una massiccia coda simile ad un grosso bastone. Cammina su quattro zampe ed è erbivoro. È lungo 4,5 m, alto 1,2 m e pesa 4-5 t. Di solito si trova nelle giungle e sulle colline.

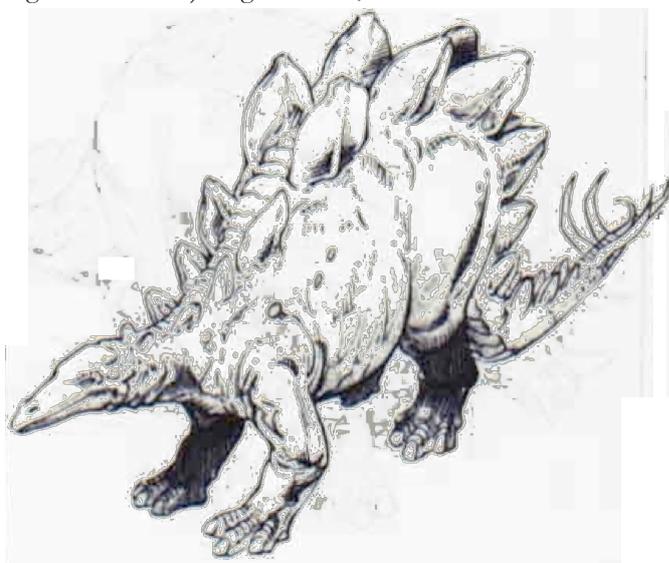


Brontosauo: Il brontosauo è uno dei dinosauri più grossi. Ha un corpo enorme con una piccola testa, un lungo collo e una potente coda affusolata. Può arrivare a una lunghezza variabile tra i 19,5 e i 21,5 m e pesa più di 30 t. Il brontosauo è così pesante che deve passare la maggior parte del suo tempo immerso nell'acqua per poter sostenere più facilmente il suo corpo. Quando è immerso sopra il pelo dell'acqua appare solo il suo lungo collo e questo può farlo confondere con un grande serpente marino o plesiosauro. È erbivoro e vive solo in paludi o ai bordi di acquitrini.

Pachicefalosauro: Il pachicefalosauro è un dinosauro quadrupede ed erbivoro di circa 6 metri; la sua testa è caratterizzata da una spessa corona a partire dal lungo collo. Il teschio sulla sommità è spesso 20 cm ed il pachicefalosauro si difende utilizzando il collo come una frusta e la testa per schiacciare i nemici.

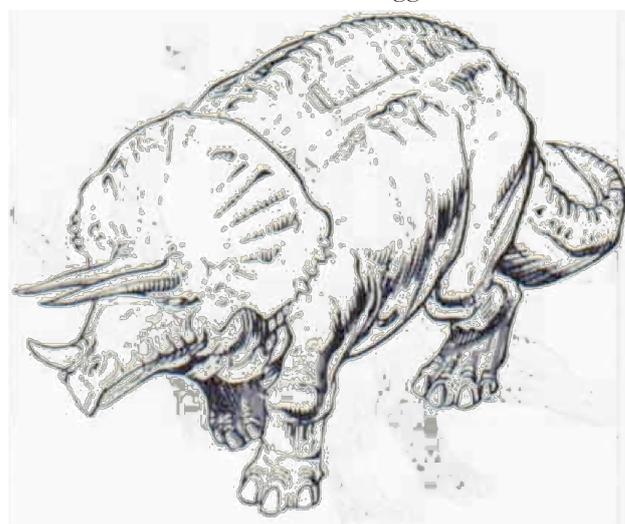
	Stegosauo	Tracodonte	Triceratopo
CA	6	5	4
DV	12 (L)	14 (L)	20*
MV	27 (9) m	36 (12) m	27 (9) m
Att.	1 coda	1 coda	3 corna
F	4d8	2d8	1d8 / 2d8 / 2d8
NM	0 (1d4)	0 (1d6)	0 (1d6)
TS	G6	G7	G10
M	10	6	9
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	1	2
All.	N	N	N
PE	1100	1500	4175

Stegosauo: Lo stegosauo è una specie di dinosauro erbivoro pesantemente corazzato. Procede basso a terra con le sue quattro zampe; ha due serie di piastre (a forma di foglia o diamante) lungo il dorso, dalla schiena alla coda.



Lo stegosauo attacca con la sua temibile coda che termina con una serie di 4-8 aculei; utilizzandola come una clava può danneggiare anche i più grandi carnivori. Lo stegosauo è lungo 7,5 m e pesa circa quattro tonnellate.

Tracodonte: Il tracodonte è un dinosauro con un becco simile a quello delle anatre. È alto da 4,5 m. a 5,1 m. È in grado di correre rimanendo eretto sulle zampe posteriori. È essenzialmente erbivoro, ma diventa aggressivo se irritato.



Triceratopo: Il triceratopo è un dinosauro

muscolosissimo a quattro zampe, alto circa 3,5 m alla spalla e lungo quasi 12 m. La sua testa è coperta da una protezione ossea, dalla quale spuntano tre corna. Anche se erbivoro, è aggressivo e pericoloso. Di solito attacca a vista. Può caricare (raddoppiando i danni che infligge) col primo attacco. I triceratopi vivono nelle pianure erbose dei "mondi perduti".

DINOSAURO VOLANTE

CA	7 o 6	TS	G1-4
DV	da 1 a 7 (S-L)	M	da 6 a 8
MV	da 45 a 63 m	Tes.	nessuno o V
Att.	1 morso	In.	da 1 a 3
F	da 1d3 a 2d6	All.	N
NM	1d4 (3d6)	PE	variabile

Questi dinosauri hanno un'apertura alare compresa tra 3 e 18 metri, mentre la lunghezza del loro corpo è all'incirca uguale al 30-40% dell'apertura alare.

Se ottengono la sorpresa, possono piombare sulla preda, infliggendole danno doppio, se l'attacco ha successo. I più grossi sono in grado di sollevare prede di dimensioni uguali a quelle degli halfling.

Se vengono feriti, generalmente si danno alla fuga; in genere preferiscono prede facili, a meno che non siano estremamente affamati.

Alcuni esempi di dinosauri erbivori sono qui di seguito:

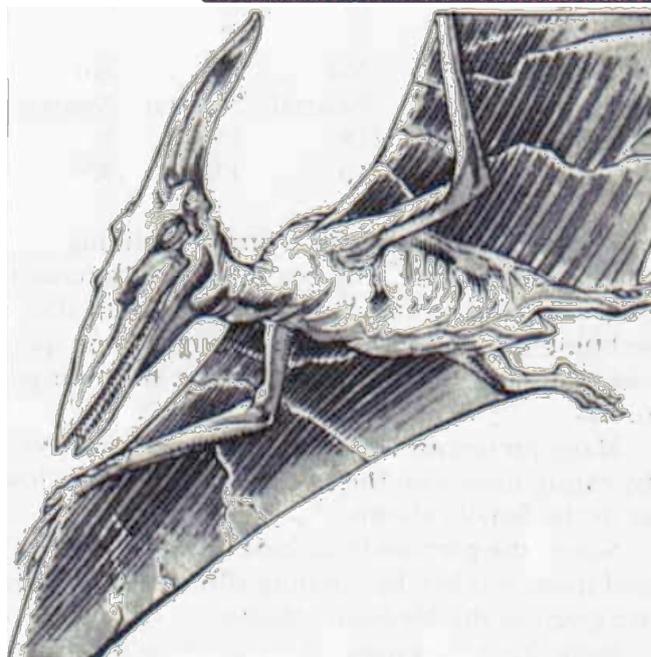
	Pteranodonte	Pteranodonte gigante	Pterodattilo	Pterosauro
CA	6	6	6	5
DV	5 (M)	5 (M)	1 (S)	10 (L)
MV	72 (36) m	72 (36) m	54 (18) m	54 (18) m
Att.	1 becco	1 becco	1 becco	1 becco
F	1d12	1d12	1d3	3d6
NM	0 (1d4)	0 (1d4)	2d4 (2d4)	0 (1d2)
TS	G3	G3	G1	G5
M	8	8	7	9
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	2	2	2
All.	N	N	N	N
PE	175	175	10	1000

Pteranodonte: Lo pteranodonte è uno pterodattilo gigante. È più aggressivo ed attacca spesso umani ed umanoidi. La sua apertura alare può raggiungere i 15 m e, calando in picchiata, è in grado di trascinare esseri delle dimensioni di un uomo. Gli pteranodonti si trovano solo in zone di clima tropicale dei "mondi perduti".

Pteranodonte gigante: Questa è una variante di pteranodonte che non si trova nel mondo esterno e che si è evoluto solamente nel Mondo Cavo. È enorme, con una apertura alare di 30 m o più. Volava piuttosto che planare. Può sbattere le ali e alzarsi da picchi, dal suolo o dalla superficie del mare. È abbastanza forte da volare a piena velocità trasportando 2000 mon o a metà con 4000 mon.

Vivono nei pressi di picchi e cime di montagne e predano cacciagione che portano ancora viva nei nidi dove sarà data in pasto ai piccoli.

Pterodattilo: Gli pterodattili sono rettili somiglianti a dei



pipistrelli giganti con un'apertura alare di circa 3 m. Cacciano animali di piccole e medie dimensioni, planando sulla spinta delle correnti aeree per individuare le loro vittime. Se sono molto affamati, possono anche attaccare creature di dimensioni umane. Gli pterodattili si trovano solo in zone di clima tropicale dei "mondi perduti".

Pterosauro: Sono dei sauri dalle ossa cave che volano o planano. Hanno lunghi becchi pieni di denti e delle zampe anteriori da rettile su cui si innesta una sottile pelle che forma le ali. Alcune specie planano semplicemente; altre sbattono le ali e volano.

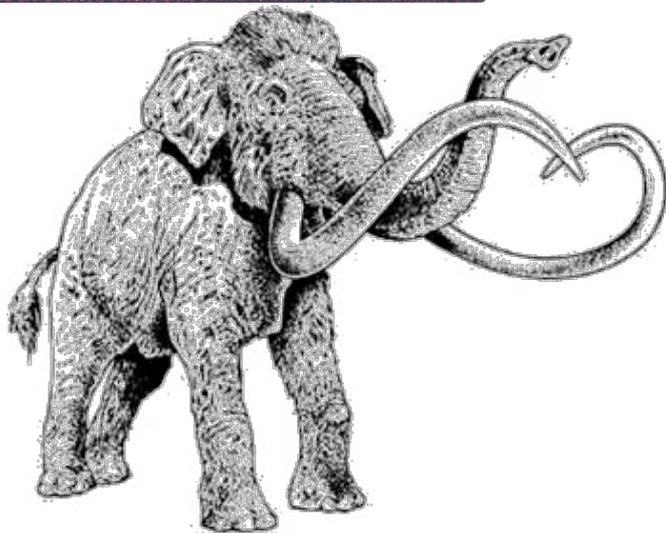
La maggior parte sono piccoli come degli uccelli; altri hanno una apertura alare di 6 m e vivono catturando pesci. Infine altri hanno una apertura di 12,5 m e sono degli "spazzini".

Elefante preistorico

	Mastodonte	Mammut lanoso
CA	3	3
DV	15* (L)	15* (L)
MV	36 (12) m	36 (12) m
Att.	2 zanne o 1 carica	2 zanne o 1 carica
F	2d6 / 2d6 o 4d8	2d6 / 2d6 o 4d8
NM	0 (2d8)	0 (2d8)
TS	G8	G8
M	7	8
Tes.	nessuno	nessuno
In.	2	2
All.	N	N
PE	2700	2700

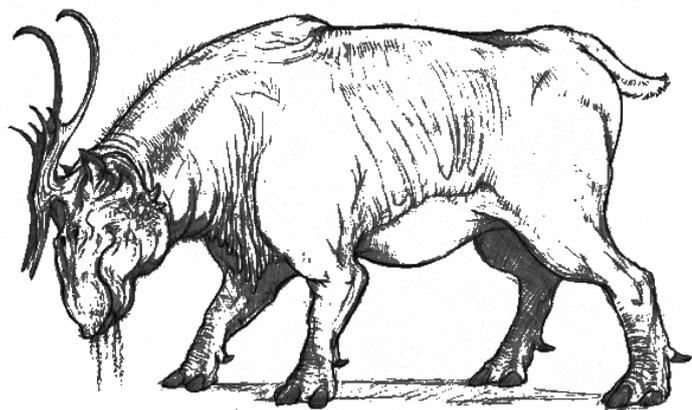
Mastodonte: I mastodonti sono bestie molto grosse ricoperte di lungo pelo. Ognuna delle loro zanne vale 200-800 mo. Vivono in territori freddi e ghiacciati o nelle zone di "mondo perduto".

Iniziano il combattimento con una carica nel tentativo di infliggere ai nemici il doppio dei danni. Nei round di combattimento successivi possono sia cercare di colpire con le zanne (75% dei casi) che tentare di "calpestare" i nemici (25% dei casi).



Mammuto lanoso: Questo è un antenato dei moderni elefanti. È più grande e peloso rispetto agli attuali pachidermi e possiede due enormi zanne dirette in avanti con cui è molto abile in combattimento.

GRANDE RUMINANTE



CA	5	TS	G7
DV	8 (L)	M	9
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	1 morso o carica	In.	2
F	2d6 o 3d8	All.	N
NM	0 (2d12)	PE	650

I grandi ruminanti sono erbivori di grosse dimensioni che assomigliano a bisonti tranne che per un singolo e centrale corno e una ampia coda piatta. Sono lunghi 4,5 m e sono alti 2,4 m. Si distinguono dagli altri erbivori perché tendono ad attaccare quando sono sorpresi o pensano di essere minacciati.

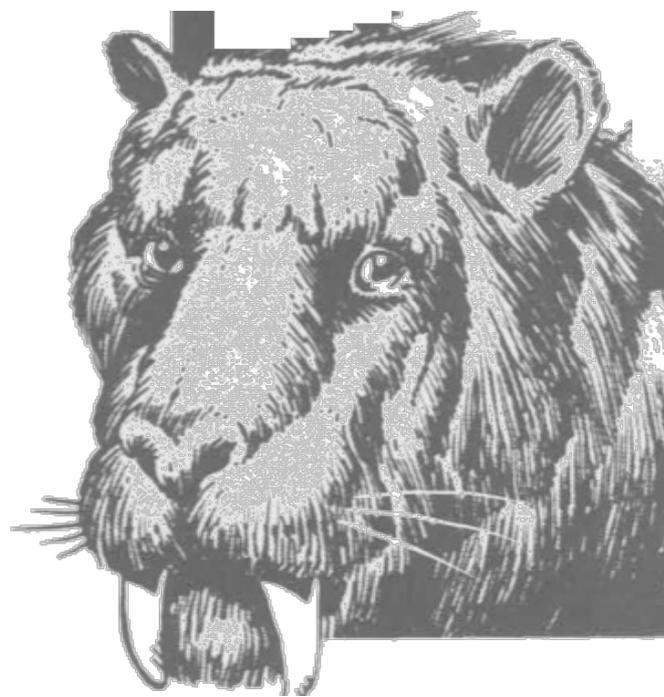
Il loro terribile carattere è leggendario e sono considerate tra le prede grandi più pericolose nella steppa aperta. Comunque il valore delle loro pelli è tale che sono stati cacciati fin quasi all'estinzione in molte parti del mondo.

Una pelle vale 300 o più monete d'oro nel mercato thoniano. I Cavalieri Peshwah hanno delle mandrie di tali animali più o meno addomesticati poiché rivestono un ruolo significativo nella loro economia e vita religiosa.

GRANDI FELINI

	Leone maculato	Tigre dai denti a sciabola
CA	6	6
DV	6 (L)	8 (L)
MV	45 (15) m	45 (15) m
Att.	2 artigli / 1 morso	2 artigli / 1 morso
F	1d4 / 1d4 / 1d10	1d8 / 1d8 / 2d8
NM	1d3 (1d6+4)	1d4 (1d4)
TS	G3	G4
M	9	10
Tes.	nessuno	nessuno
In.	2	2
All.	N	N
PE	350	650

Leone Maculato: Questi animali sono simili in tutto e per tutto ai leoni, ad eccezione del manto e della stazza (30% più grande). Vagabondano per le pianure e colline del mondo perduto.

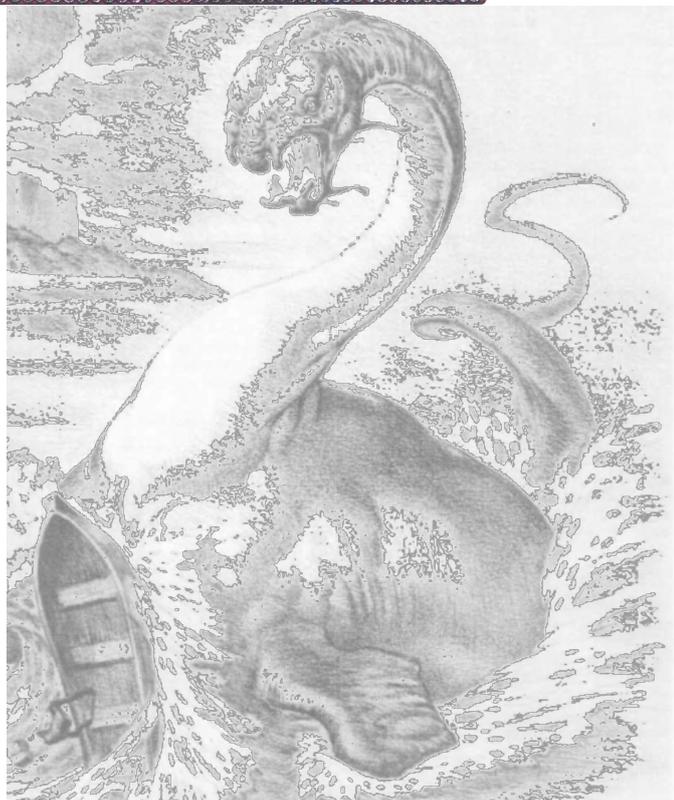


Tigre dai denti a sciabola: Sono i più grossi e i più feroci dei Grandi Felini. Hanno delle zanne enormi, che ne hanno originato il nome. Fortunatamente, le tigri dai denti a sciabola sono quasi totalmente estinte tranne che nelle aree del "Mondo Perduto".

Lochnar

CA	4	TS	G14
DV	14 (L)	M	12
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	1 speronamento	In.	2
F	3d6	All.	N
NM	0 (1)	PE	1500

Il lochnar è una creatura d'acqua dolce di incerte origini preistoriche. Lungo oltre 15 metri e pesante fino a 4 tonnellate, questo mastodontico erbivoro è normalmente piuttosto docile, evitando le altre creature, specialmente gli



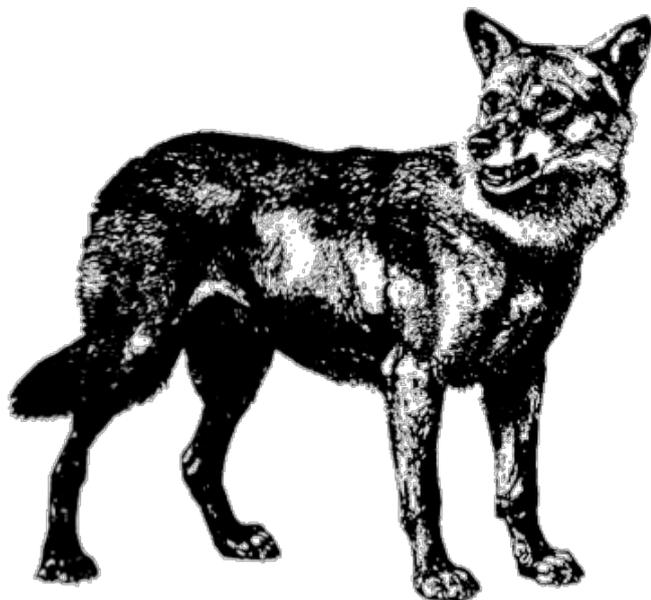
uomini.

L'animale vive in laghi remoti, solitamente in ambienti selvaggi. Comunque, è piuttosto territoriale ed attacca le altre grandi creature del suo lago. Le navi sono i frequenti bersagli del lochnar-la bestia scambia questi oggetti per altre bestie.

Il lochnar attacca speronando con il suo enorme corpo. Il lungo collo, la testa piccola e la lunga coda non sono adatti per infliggere danni. Invece, la bestia abbatte il bersaglio con la sezione frontale dello sterno.

I lochnar sono impauriti dalla luce forte. Gli incantesimi o gli effetti seguenti fanno desistere il gigante dall'attaccare: luce magica, luce persistente, muro di fuoco, palla di fuoco e fulmine magico (gli ultimi due lanciati contro la creatura).

Mastino AMORIANO



CA	6	TS	G1
DV	3+1	M	8
MV	54 (18) m	Tes.	nessuno
Att.	1 morso	In.	4
F	1d8	All.	N
NM	1d4 (2d4)	PE	50

Questi grandi cani sono un tipo di canide preistorico. I mileniani li scoprirono nell'isola di Amora. All'epoca erano vicini all'estinzione con solo un branco di dimensioni normali. I mileniani li hanno allevati ed infine addomesticati. I mandriani li hanno addestrati a proteggere e guidare le loro greggi. Sono usati anche per far la guardia ai templi, forti e luoghi privati. Sono molto stimati per il loro coraggio e lealtà.

La testa e muso di un mastino amoriano sono ricoperti da una spessa pelle da rettile. Una striscia di questa pelle squamosa corre indietro verso la coda e fino sotto il ventre. I fianchi e zampe sono coperti da una pelliccia marrone o nera. Hanno delle zanne eccezionalmente lunghe e sono temuti per il loro feroce morso.

Mostro del lago Klintest



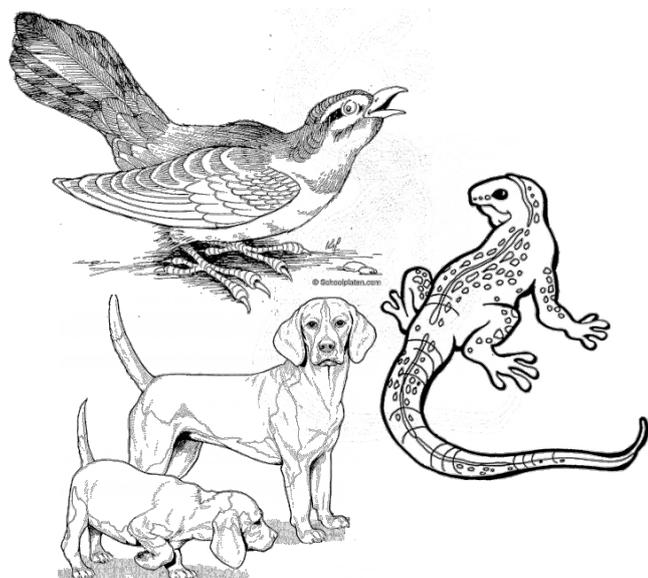
CA	4	TS	G13
DV	13	M	7
MV	9 (3) m; 90 (30 m) nuoto	Tes.	nessuno
Att.	1 morso	In.	2
F	3d6	All.	N
NM	1	PE	1350

Esiste veramente un mostro del lago Klintest, per la verità più di un esemplare. Il mostro (soprannominato Klinta dai locali) è simile a dinosauro acquatico, abituatosi a vivere in acqua fredda. Assomiglia abbastanza a un lungo serpente (12 metri), un po' grasso in mezzo, con quattro pinne per il movimento e una grande testa.

Vive mangiando pesce e non riesce a ingoiare nulla di più grosso di un piccolo nano; tuttavia, può emergere per vedere che cosa accade in superficie (e attirato dai rumori). Se viene attaccato, cerca di uccidere gli attaccanti. Se viene ferito e

riesce a sfuggire, attacca qualsiasi creatura (diversa dai Klinta) che vede, fino a quando la ferita non si rimargina.

Piccole Cavalcature

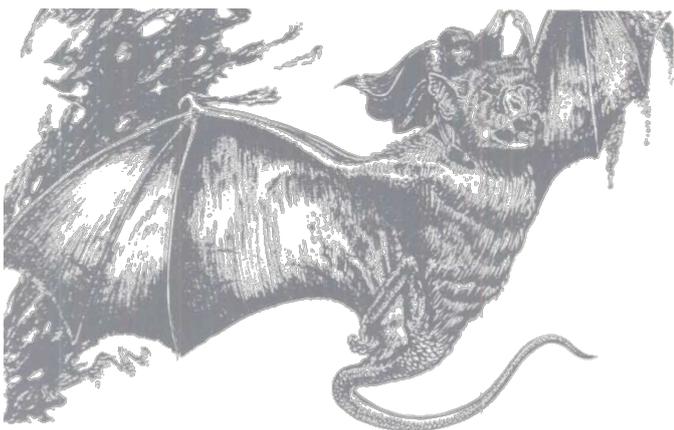


CA	7	TS	UN
DV	1-1	M	4
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	1 morso	In.	2
F	1d2	All.	N
NM	0 (1d4)	PE	5

Queste statistiche sono per una serie di animali che i Kubitti cavalcano: volpi, piccoli cani, lucertole insettivore, grandi uccelli spesso preda degli pteranodonti. Sono lunghi meno di un metro.

Si noti che un animale capace di volare ha la velocità indicata solo per il volo.

Pipistrello zargosiano



CA	6	TS	G4
DV	4+3*	M	7
MV	9 (3) m; 54 (18) m volo	Tes.	nessuno
Att.	1 morso o 1 sputo	In.	2
F	1d8 o paralisi	All.	N
NM	1d10 (1d10)	PE	650

Queste creature sono una varietà enorme del pipistrello gigante vampiro creata dagli stregoni zargosiani. Sembra simile ad un pipistrello ma ha una lunga coda da rettile. Ha occhi rossi ed una lunga lingua vermiglia. Il corpo di un

adulto è lungo 1,8 m con una apertura alare di oltre 10 m. Sono utilizzati dai chierici e maghi zargosiani come monte volanti. Può trasportare fino a 750 mon a velocità piena o 1500 mon dimezzata.

Sono chi è d origine zargosiana sa come controllarli adeguatamente. Un pipistrello difficilmente lascerà che qualcun'altro lo cavalchi, preferendo tentare di succhiargli il sangue.

Un pipistrello zargosiano può sputare veleno fino a 9 m contro un singolo bersaglio. Se colpita la vittima deve effettuare un tiro salvezza contro la paralisi o svenire per 1d10 round. Chiunque sia colpito direttamente deve effettuare parimenti un tiro salvezza per evitare lo stesso effetto.

Di solito si nutre delle vittime svenute succhiando sangue (1d8 danni per round). Chiunque ne muoia deve effettuare un tiro salvezza o risoggerà come uno zombie la notte seguente. Vivono in caverne nella Valle della Notte. Raramente li si incontra al di fuori a meno che non trasportino un chierico o mago zargosiano.

Pony Krugel



CA	7	TS	UN
DV	2	M	7
MV	63 (21) m	Tes.	nessuno
Att.	2 zoccoli	In.	2
F	1d4 / 1d4	All.	N
NM	0 (5d10)	PE	20

Le monte preferite dei Krugel sono dei pony di grosse dimensioni. Non sono agili come i cavalli, ma sono rapidi specialmente in quei terreni irregolari come le terre dei Krugel e le colline meridionali.

Saltatore

CA	5	TS	G2
DV	4	M	9
MV	45 (15) m	Tes.	nessuno
Att.	2 artigli / 1 morso	In.	2
F	1d2 / 1d2 / 2d6	All.	N
NM	0 (2d10)	PE	75



Un saltatore è alto 3,6 m e riesce a trasportare 4000 mon a velocità piena o 6000 a velocità dimezzata. Corre su due zampe ed è capace di notevoli balzi.

Normalmente viaggia facendo piccoli salti di 15 m ma può arrivare fino a 30 m una volta per round; nonostante ciò riduca il movimento consente loro di superare i crepacci più grandi.

Sono particolarmente adatti ad i terreni rocciosi e collinari e gli orchetti Krugel li hanno addestrati per avere una cavalcatura adatta al territorio dei nani Kogolor.

Sauro battente



CA	5	TS	UN
DV	1	M	5
MV	45 (15) m	Tes.	nessuno
Att.	2 artigli o 1 morso	In.	2
F	1d2 / 1d2 o 1d4	All.	N
NM	0 (1d4+1)	PE	10

Il sauro battente è un piccolo discendente dei dinosauri carnivori bipedi. È comune in molte valli isolate coperte da jungla, in particolare nella valle dei Kubitti.

Per i parametri umani sono pericolose solo per i vecchi o giovani, ma per i Kubitti sono rettili terrificanti. Sono alti un metro, o il doppio della loro altezza, ed hanno un morso nauseante.

Corrono velocemente. Le prede sono tutti i mammiferi della valle, Kubitti inclusi. Avverte i suoi simili del pericolo o di prede sbattendo la coda contro il suolo; da qui il nome.

Uro



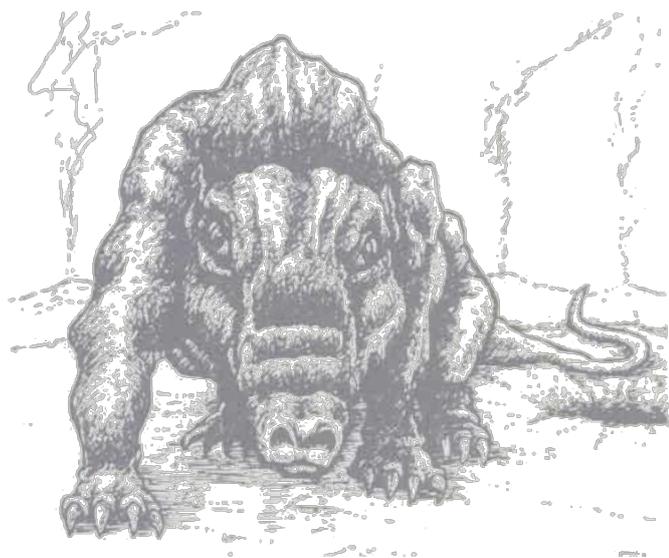
	Uro normale	Uro a pelo lungo
CA	5	6
DV	6	4 (L)
MV	63 (21) m	54 (18) m
Att.	1 incornata	1 incornata
F	2d6	2d4
NM	0 (20d10)	0 (2d100)
TS	G4	G3
M	9	6
Tes.	nessuno	nessuno
In.	2	2
All.	N	N
PE	275	75

Uro a pelo lungo: Questi animali sono parenti degli altri uri del Mondo Cavo ma sono più piccoli e coperti da uno spesso strato di pelo lanoso. Entrambe i tipi di uro sono i precursori del bue moderno nonostante siano più grandi e aggressivi. Hanno delle corna curve come quelle degli arieti. Gli uri a pelo lungo non sono così irrequieti come i cugini. I mileniani li allevano per la carne, latte e lana.

Uro normale: Questi animali sono degli antenati più grandi e possenti degli attuali buoi; combattono usando le loro corna curve e spuntate. Sono più imponenti e irrequieti che le ultime specie di bestiame (che a loro volta non sono famose per avere una natura passiva e temperamento tranquillo).

FAUNA INCANTATA

Bestia della Cenere



CA	6	TS	G1
DV	3+1 (S)	M	10
MV	18 (6) m	Tes.	V
Att.	1 morso + speciale	In.	2
F	2d4	All.	N
NM	1d6 (1d2)	PE	50

La bestia della cenere è una grande creatura dal muso di maiale e corpo murino lungo circa 60 cm ed una coda (di 1,2 m) senza peli. La sua pelle color grigio fuliggine si sfalda settimanalmente in scaglie come fogli di cenere. Il duro manto della bestia della cenere lo rende immune al fuoco (come per l'omonimo incantesimo) e pertanto preferisce le aree calde con una sorgente di fuoco. Proteggono sempre la fonte di calore e attaccano gli invasori. I covi delle bestie della cenere hanno un tappeto di cenere e scaglie di pelle alto dai 60 ai 120 centimetri nel quale si possono nascondere rapidamente.

Le bestie della cenere si cibano comunemente di roditori, uccelli, e altre piccole creature che passano vicino o cadono nella cenere. Spesso il covo odora di carne bruciata e legno affumicato, e l'aria è calda e difficile da respirare, impedendo qualsiasi azione rapida. La creatura è turbata da movimenti nella sua tana e dalla vista di colori vivaci. Queste creature odiano l'acqua e proteggono la loro sorgente di calore per impedire che si estingua.

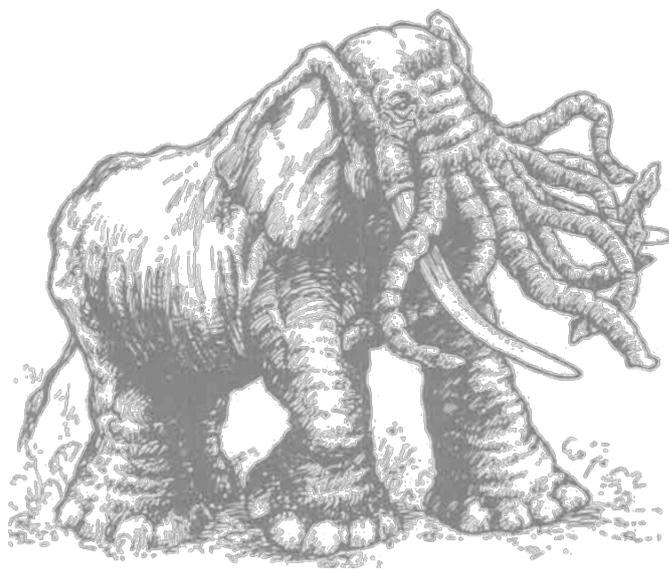
La bestia della cenere morde le sue vittime, serrando le mascelle. Un morso andato a segno vuol dire che la creatura si è attaccata alla vittima. Ogni round successivo la stretta del morso infligge 1 punto-ferita, mentre i suoi artigli infliggono automaticamente ulteriori 1d4 danni. La creatura continua ad attaccare così finché non subisce 5 punti ferita, dopo il quale rilascia la presa e deve attaccare di nuovo normalmente, con il morso.

Una bestia della cenere guadagna un bonus di +4 sulla classe d'armatura e sui tiri salvezza quando è nascosto sotto la cenere del suo territorio.

Usando la sua lunga coda prensile tenta di intrappolare l'avversario, trascinandolo sotto la cenere. Il colpo di coda non può essere usato se la bestia della cenere sta bloccando una creatura con le mascelle. Il colpo di coda

richiede un tiro per colpire, che, se ha successo, costringe una vittima di dimensioni umane o meno a dover passare un controllo sulla Destrezza per non cadere. Chi cade nella cenere ha una penalità di -4 sulla classe d'armatura e colpisce a -4.

BODENDRUNKER (Livellatore)



CA	1	NM	0 (1d3)
DV	45** (L)	TS	G36
MV	36 (12) m	M	11
Att.	3 proboscidi / 2 zanne / 1 calpesta	Tes.	nessuno
F	6d8 (x3) / 6d10 (x2) / 1d100 o morte	In.	2
		All.	N
		PE	24500

L'enorme livellatore, talvolta chiamato bodendruker dai selvaggi, appare come un elefante di color verdastro a dall'altezza doppia. Ha due lunghe zanne diritte, otto proboscidi e quattro zampe che terminano con degli zoccoli. Quando si lascia dietro di sé un terreno perfettamente piano. Sono immune a tutti i veleni ed al freddo e caldo normale.

Se infastiditi provano a calpestare i nemici sotto le sue zampe mentre attaccano con le due zanne (danno di 6d10 ciascuna) o tre delle sue proboscidi (6d8 danni; una per nemico). Se colpisce con la proboscide oltre ai danni, afferra la vittima e la stritolata infliggendo danni ogni round fino a che non viene recisa (CA 3, 50 punti ferita ciascuna, non compresi nel computo totale) o il mostro è ucciso. Il livellatore può stritolare con tutte le sue proboscidi nel medesimo tempo (fino ad 8 nemici) ma può fare solo tre attacchi per round.

Ognuno delle sue zampe misura 3 m di diametro: Se calpesta qualcuno (dopo aver effettuato un tiro per colpire) la vittima deve effettuare un tiro salvezza contro il raggio della morte o morire spiaccicati (tutto l'equipaggiamento compreso quello magico è distrutto). Se supera il tiro salvezza subisce solo 1d100 danni.

Spesso cacci i vermi scarlatti, portandoli a sé dai loro nascondigli, sbattendo le zampe. Quando appare un verme scarlatto il livellatore lo calpesta e divora.

Bradipo vulcaniano



CA	6	TS	G25
DV	45 (L)	M	7
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	2 artigli / 1 morso	In.	4
F	2d6 / 2d6 / 3d12	All.	L
NM	1 (1d2)	PE	18500

Il bradipo vulcaniano è un mostro enorme che vive nella regione compresa tra la costa meridionale di Vulcania nel Mondo Esterno fino al sud della Penisola Bianca nel Mondo Cavo. Anche se raro può essere incontrato nelle Terre Buie presso l'entrata meridionale del Mondo Cavo. A differenza dei bradipi, questo è carnivoro.

Cresce fino a 18 m di lunghezza. Le sue zampe anteriori hanno artigli molto utili in combattimento o per ancorarsi al ghiaccio; inoltre la loro ampiezza consente loro di procedere sulla neve alta. Lo spesso manto bianco conferisce una ottima protezione contro le temperature rigidissime.

Nonostante siano semi-intelligenti è capace di ragionamenti semplici. Riesce a comunicare i suoi sentimenti e capire quelli degli altri esseri tramite l'empatia, una abilità naturale e non magica che utilizza quando incontra una creatura che si comporta amichevolmente o in modo inaspettato. Certi individui o eventi che ne influenzano la vita sono ricordati dal bradipo.

Può vivere fino a 150 anni. Ogni 10 anni scava una grande fossa nel ghiaccio e cerca un compagno. Non vi sono più di due adulti in una tana oltre a 1d2 cuccioli (10% di possibilità).

Di solito cacciano da soli, scavando nel ghiaccio per tuffarsi per catturare balene, foche, trichechi e grandi pesci. Ogni tanto sorprendono gli abitanti della superficie nuotando sotto il ghiaccio e riemergendo rompendolo per attaccare.

Cacciatore di sogni

CA	5	TS	G2
DV	3** (M)	M	4
MV	72 (24) m	Tes.	D
Att.	2 artigli / 1 morso o artigli	In.	14
F	1d2 / 1d2 / 1d8 o 2d6	All.	C
NM	0 (8d2)	PE	65

Questo strano dinosauro è il risultato di un enorme quantità di "magia selvaggia" liberatasi nel Regno di Nithia. Sono essenzialmente animali di gruppo, capaci di assommare le loro intelligenze per creare illusioni con moltissimi dettagli. Queste creature sono note per la loro abitudine a seguire i viaggiatori nel deserto, aspettando la migliore opportunità per dipanare la loro mortale trama di inganni. Queste illusioni sono usate dai famelici dinosauri per intrappolare gli ignari viaggiatori. Per esempio una tattica comune è quella di generare un'oasi o una carovana lungo il cammino di un gruppo di avventurieri. Una volta raggiunta l'oasi vedranno fiorenti piante, palme piene di datteri e molta acqua fresca. Se non superano un tiro salvezza contro gli incantesimi cadono vittima dell'illusione che al tatto, vista e udito sembrerà adatta. Infine il cibo ha sapore e può essere masticato ed ingerito. Mentre gli avventurieri oziano nell'oasi i cacciatori di sogni prendono una vittima per volta. Quando le prede sono senza difesa i cacciatori di sogni dissolvono l'illusione e si cibano delle prede.



I loro denti stretti fanno sì che il morso infligga 1d8 danni; hanno un bonus +2 ad attaccare con gli artigli posteriori che causano 2d6 danni. Sono furbi e abili abbastanza per tenere la vittima con gli artigli degli arti superiori mentre continuano ad attaccare con quelli posteriori. Gli artigli anteriori infliggono 1d2 danni ciascuno. Guadagnano sempre l'iniziativa in combattimento grazie alla loro capacità di illudere ed usano illusioni persino in combattimento. Essendo in pratica un animale sociale si trovano mai da soli.

Camarilla

CA	3	TS	G3
DV	6+1*	M	8
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	1 morso o soffio	In.	2
F	1d10 o 3d6	All.	N
NM	1d6 (1d12)	PE	650

Una camarilla è un carnivoro simile ad una lucertola lungo 3,6 m che abita nei deserti. La sua pelle giallo ocra è di solito



è chiazzata di marrone e arancio lungo il dorso e fianchi.

Possono ben adattarsi agli ambienti desertici e vivere settimane senza acqua.

Di solito cacciano in branchi fino a mezza dozzina. Quelli più forti possono vagare in cerca di preda lungo i bordi del deserto per catturare uomini o semiumani. I popoli delle sabbie spesso le addomesticano ed usano come cavalcature.

Hanno mandibole estremamente forti e denti affilati come rasoi. Attaccano sia con i morsi che col soffio. Ognuna può soffiare un cono di fiamme (9 m di lunghezza e fino a 3 m di larghezza). Il modo preferito di attaccare è prima soffiare e quindi avvicinarsi per mordere. Le camarille non sono danneggiate dal fuoco normale e magico.

Grande alato



CA	4	TS	sotto
DV	1-10	M	sotto
MV	sotto	Tes.	na
Att.	1 morso	In.	3-6
F	sotto	All.	N
NM	na	PE	10-1000

I grandi alati sono rettili, imparentati lontanamente con gli pterodattili ma dall'aspetto di volatile (anche se non hanno le piume). La loro pelle è dura di consistenza del cuoio dal colore marrone chiaro a scuro.

Gli elfi dell'ombra si prendono cura di loro spalmando le loro ali con un olio di origine fungina che evita le fessurazioni della cute. Mangiano funghi solo se correttamente preparati e carne. Topi e serpenti sono grandemente apprezzati ma talvolta si nutrono di pesce, rane e rospi giganti che si trovano nei fiumi sotterranei. Il loro piatto preferito sono i coboldi, halfling ed umanoidi simili.

Possono trovarsi nel mondo di superficie in Orchettirossia ma quelli con gli elfi dell'ombra hanno sviluppato differenti abilità come una notevole infravisione.

I soggetti più giovani hanno 1 DV; all'età di 4 anni raggiungono i 4 DV ed hanno una dimensione che permette

loro di essere cavalcati. Possono crescere ulteriormente in 20 anni fino a 9 DV. Solo pochi raggiungono dimensioni e forza notevole (10 DV).

Le caratteristiche col tempo cambiano come segue:

DV	MV	Volo	Danni	Infravisione	Ingombro
1-3	18 (6) m	45 (15) m	1d4	18 m	na
4-6	27 (9) m	54 (18) m	1d8	27 m	1200
7-9	27 (9) m	45 (15) m	1d10	36 m	1400
10	36 (12) m	36 (12) m	2d8	36 m	1750

Hanno i tiri salvezza di un guerriero di livello pari alla metà dei loro DV. Il loro morale è 8, 10 dopo l'addestramento (o 11 se cavalcate). Un grande alato con 10 DV ha il morale 12 fino a che è in vita chi lo cavalca. L'ingombro indicato è il massimo che un grande alato riesca a sopportare

GRIFONE



CA	5	TS	G4
DV	7 (L)	M	8
MV	36 (12) m; 108 (36) m volo	Tes.	E
Att.	2 artigli / 1 morso	In.	2
F	1d4 / 1d4 / 2d8	All.	N
NM	1 (2d8)	PE	450

Il grifone è un grosso mostro, con la testa, le ali e gli artigli anteriori di aquila mentre il corpo e le zampe posteriori sono di leone. La sua preda favorita sono i cavalli.

Quando si trova entro 36m da un cavallo il grifone deve immediatamente controllare il suo morale. Se il controllo fallisce, attacca immediatamente.

I grifoni sono molto potenti e possono calare in picchiata e sollevare creature delle dimensioni di un cavallo o più piccole (ma, in questo caso, la loro velocità in volo risulta dimezzata). I grifoni selvatici attaccano chiunque si avvicini ai loro nidi.



Se vengono catturati da piccoli possono essere addomesticati, diventando cavalcature fiere e leali. Anche i grifoni addomesticati, però, sono invariabilmente attratti dai cavalli e devono controllare il loro morale.

IPNORETTILE



CA	4	TS	M5
DV	8* (M)	M	9
MV	27 (9) m	Tes.	D
Att.	1 morso o sguardo / 1 coda	In.	3
F	1d8 o sonno / 1d10	All.	C
NM	1 (1)	PE	1200

L'ipnorettile è un serpente semi-intelligente che si nutre delle creature che ipnotizza. Questo odioso serpente è un rettile striato di rosso e di verde che può raggiungere i 6 metri di lunghezza. I suoi occhi sono una grandola di tutti i colori dell'arcobaleno. Per ipnotizzare la sua preda, l'ipnorettile fissa negli occhi la vittima predestinata, oscillando con ritmico

movimento. La vittima deve effettuare con successo un tiro-salvezza contro paralisi per non addormentarsi immediatamente. Nel round successivo l'ipnorettile può cercarsi un'altra vittima e tentare di ipnotizzare ancora.

Un personaggio sorpreso dall'ipnorettile ne "incontra" automaticamente lo sguardo fisso. I personaggi impegnati in un combattimento corpo a corpo con l'ipnorettile ne incontreranno lo sguardo a meno che non dichiarino di stare guardando da un'altra parte. In questo caso il personaggio attaccherà con penalità -4 sui tiri per colpire e l'ipnorettile avrà invece un bonus di +2. Se l'ipnorettile fissa sé stesso in uno specchio per un intero round, deve eseguire un tiro-salvezza contro paralisi o cadere addormentato.

Quando si trova a fronteggiare più avversari contemporaneamente l'ipnorettile può sferrare colpi con la coda appuntita causando 1d10 punti-ferita oltre che ipnotizzare. Se in difficoltà può anche mordersi, infliggendo 1d8 punti-ferita con ogni morso, ma in questo caso non potrà usare lo sguardo per ipnotizzare (mentre può ancora usare il colpo di coda) per quel round.

IPPOGRIFO



CA	3	TS	G2
DV	3+1 (L)	M	8
MV	54 (18) m; 108 (36) m volo	Tes.	nessuno
Att.	2 artigli / 1 morso	In.	3
F	1d6 / 1d6 / 1d10	All.	N
NM	0 (2d8)	PE	50

L'ippogrifo è un essere fantastico, con la testa e le zampe anteriori di aquila gigante, mentre il resto del corpo è quello di un cavallo. Gli ippogrifi possono essere addomesticati e cavalcati. Di solito attaccano i pegasi che sono i loro nemici naturali. Gli ippogrifi costruiscono i loro nidi su rocce inaccessibili e possono gettarsi in picchiata sulle loro prede, trascinando via in volo esseri delle dimensioni di un uomo o più piccoli.

Kraken



CA	0	TS	G36
DV	64* (più i tentacoli)	M	10
MV	72 (24) m	Tes.	G+H
Att.	10 tentacoli / 1 morso	In.	5
F	7d6 / 8d10	All.	C
NM	0 (1)	PE	26000

Il kraken è una delle più grandi creature esistenti; il corpo misura oltre 45 m ed ognuno degli enormi tentacoli può arrivare a 75 m. Di solito rimane nelle profondità del mare riemergendo dagli abissi per attaccare grandi prede, navi di passaggio o persino creature che volano basso sul mare. È verdastro-blu e quando galleggia al pelo dell'acqua (in rare occasioni) appare identico ad una massa di alghe.

Quando attacca una nave la avvolge con sei tentacoli e con gli altri si occupa dell'equipaggio. Ognuno infligge 7d6 danni (metà dei danni in termini di punti scafo sono subiti dalla nave). I sei tentacoli che stritolano la nave automaticamente infliggono 7d6 punti scafo. Una volta che la barca è stata stritolata il kraken attacca i sopravvissuti con tutti i tentacoli. Le vittime sono fatte affogare nell'enorme cavità orale del mostro in 2d4 round. Ogni vittima catturata ha una penalità di -4 al tiro per colpire ma può attaccare il tentacolo (60 punti ferita ciascuno oltre i 64 Dv del corpo) per tentare di scappare.

Se perde 5 o più tentacoli rilascia le vittime e scappa rilasciando una nube di inchiostro di 300 x 300 m. Questa nube acceca tutte le creature che rimangono all'interno.

Manticora

CA	4	TS	G6
DV	6+1* (L)	M	9
MV	36 (12) m; 54 (18) m volo	Tes.	D
Att.	2 artigli / 1 morso o 6 aculei	In.	3
F	1d4 / 1d4 / 2d4 o 1d6 cad.	All.	C
NM	1d2 (1d4)	PE	650

La manticora è un mostro orrendo: il suo corpo è simile a quello di un leone ma è dotata anche di grandi ali di pelle nuda (come quelle di un pipistrello) e di una coda ricoperta di aculei. Il suo viso è umano, ma dalla larga bocca sporgono lunghe ed aguzze zanne. Il suo cibo preferito è la carne



umana. Dispone di 24 aculei e può tirarli (6 per volta) perfino mentre sta volando (gittata 15/30/54). Gli aculei lanciati ricrescono al ritmo di 2 al giorno. La manticora vive di solito in territori selvaggi. Se questo mostro individua un gruppo di umanoidi, ne segue le tracce tendendo loro degli agguati ed attaccandoli con gli aculei.

Mastino infernale



CA	4	TS	G3-7
DV	3**-7** (L)	M	9
MV	36 (12) m	Tes.	C
Att.	1 morso o 1 soffio	In.	12
F	1d6 o speciale	All.	C
NM	2d4 (2d4)	PE	65-1250

Questi mostri dall'aspetto canino sono ricoperti di pelo di colore bruno rossiccio e sono grandi come un pony. Sono astuti e molto intelligenti. Spesso sono in grado di "individuare l'invisibile" (come l'incantesimo dei maghi, 75% di probabilità per ogni round, raggio d'azione 18m.). Sono immuni al fuoco normale ed effettuano i loro tiri salvezza come se fossero guerrieri di livello uguale ai dadi vita di cui dispongono. Si trovano spesso vicini ai vulcani, nel profondo dei dungeon o insieme ad altri esseri amanti del fuoco (come i giganti del fuoco). Ogni mastino infernale può attaccare una vittima "soffiando" fuoco (1/3 di probabilità) oppure mordendola (2/3) ogni round. Il "soffio" infligge 1d6 punti ferita per ogni dado vita di cui dispone il mastino infernale. Tali danni possono essere dimezzati se la vittima effettua con successo un tiro salvezza contro il soffio del drago.

Molosso instabile



CA	5	TS	G4
DV	4* (S)	M	6
MV	36 (12) m	Tes.	C
Att.	1 morso	In.	9
F	1d6	All.	L
NM	1d6 (1d6+3)	PE	125

Questa creatura, unica nel suo genere è simile ad un "dingo" australiano. È molto intelligente, si sposta in branchi, ed adopera un limitato potere di teletrasporto. Può "sparire" da un luogo ed immediatamente "riapparire" in un altro e grazie al suo istinto riesce ad evitare di rimaterializzarsi dentro oggetti solidi. Quando attacca "appare" vicino al nemico, lo attacca e poi scompare riapparendo ad una distanza di 1d10+2 m. I molossi instabili possono attaccare senza pericolo, "scomparendo" prima che il nemico sia in grado di contrattaccare in ogni round nel quale hanno l'iniziativa. Un intero branco di molossi instabili può scomparire nella stesso istante e non più apparire se è minacciato di distruzione. I molossi instabili attaccano sempre le pantere distortenti, loro nemici naturali.

Orsogufo

CA	5	TS	G3
DV	5 (L)	M	9
MV	36 (12) m	Tes.	C
Att.	2 artigli / 1 morso	In.	2
F	1d8 / 1d8 / 1d8	All.	N
NM	1d4 (1d4)	PE	175

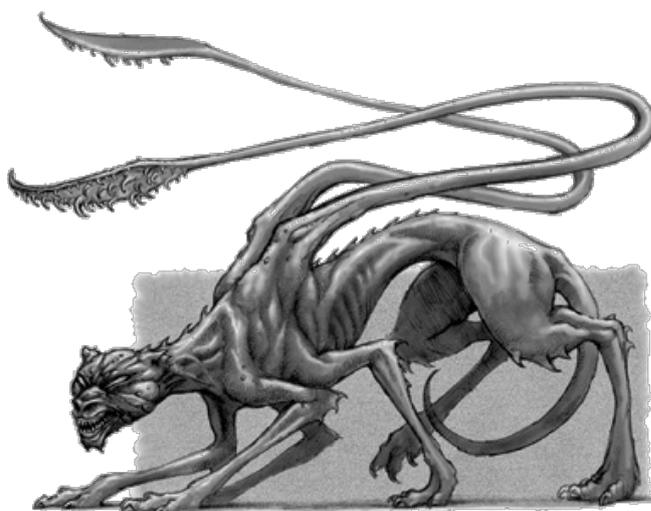
Un orsogufo è una grossa creatura simile ad un orso con la testa di un gufo gigante. È alto 2,5 m e pesa 15.000 mon. Se entrambe le sue zampe colpiscono nello stesso round l'orsogufo stritola il suo opponente infliggendo un danno



addizionale di 2d8 punti ferita.

Gli orsigufi hanno un cattivo carattere, e sono solitamente affamati; fra i cibi preferiscono la carne. Si trovano comunemente sottoterra e nelle foreste più fitte.

Pantera distortente



CA	4	TS	G6
DV	6*(L)	M	8
MV	45 (15) m	Tes.	D
Att.	2 tentacoli	In.	3
F	2d4 / 2d4	All.	N
NM	1d4 (1d4)	PE	500

La pantera distortente ha l'aspetto di una grossa pantera nera, dotata di sei zampe e di due tentacoli che spuntano dalle sue scapole. Di solito attacca con questi tentacoli, che hanno i bordi ossei ed acuminati. La sua pelle ha la capacità di deviare i raggi di luce, e quindi il mostro appare sempre come se si trovasse a 1 m dalla sua reale posizione. Grazie a ciò, tutti coloro che la attaccano subiscono una penalità di -2 ai loro tiri per colpire, mentre la creatura ottiene un bonus di +2 a tutti i suoi tiri salvezza.

Se viene gravemente ferita (cioè se le restano 6 punti ferita

o meno), può attaccare con il suo terribile morso (+2 ai tiri per colpire; 1d6 danni). Le pantere distortenti sono semi intelligenti. Odiano, e nello stesso tempo temono, i molossi instabili e li attaccheranno sempre, insieme con coloro che si trovano a viaggiare con loro.

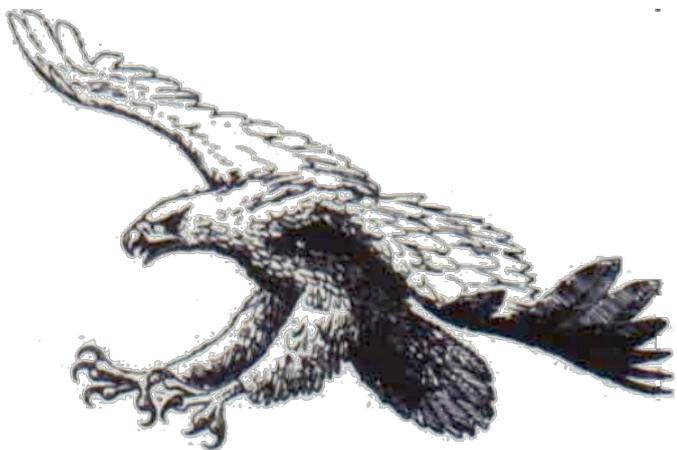
Pegaso



CA	6	TS	G2
DV	2+2	M	8
MV	72 (24) m; 144 (48) m volo	Tes.	nessuno
Att.	2 zoccoli	In.	4
F	1d6 / 1d6	All.	L
NM	0 (1d12)	PE	25

Questi cavalli alati semi-intelligenti sono selvatici e scontroso. Non possono essere addomesticati, ma servono fedelmente i personaggi legali (e solo essi) se vengono catturati da piccoli e specialmente addestrati. I pegasi sono nemici naturali degli ippogrifi.

Roc



	Roc piccolo	Roc grande	Roc gigantesco
CA	4	2	0
DV	6 (L)	12 (L)	36 (L)
MV	18 (6) m; 144 (48) m volo	18 (6) m; 144 (48) m volo	18 (6) m; 144 (48) m volo
Att.	2 artigli / 1 morso	2 artigli / 1 morso	2 artigli / 1 morso
F	1d4+1 / 1d4+1 / 2d6	1d8 / 1d8 / 2d10	3d6 / 3d6 / 8d6
NM	0 (1d12)	0 (1d8)	0 (1)
TS	G3	G6	G18
M	8	9	10
Tes.	I	I	I
In.	2	2	2
All.	L	L	L
PE	275	1100	6250

I roc sono enormi uccelli da preda simili alle aquile. Il loro allineamento morale ("legale") è così profondamente sentito che sono spesso ostili verso i neutrali (-1 ai tiri di reazione) e i caotici (-2 ai tiri di reazione). I roc amano vivere in solitudine ed attaccano in picchiata ogni intruso che si avvicini senza particolari preoccupazioni. Costruiscono i nidi sulle vette dei monti nei quali custodiscono (50% dei casi) 1d6 uova o "pulcini". Se vengono incontrati nei loro nidi, i roc non devono mai controllare il morale. Se vengono catturati ed addestrati da piccoli, i giovani roc possono essere addomesticati.

Rugginofago



CA	2	TS	G3
DV	5* (L)	M	7
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	1	In.	2
F	sotto	All.	N
NM	1d4 (1d4)	PE	300

Un rugginofago ha il corpo di un armadillo gigante con una lunga coda, e due sensori frontali (antenne) lunghi 60 cm. Se un rugginofago colpisce un personaggio con la sua antenna riuscirà, immediatamente, a trasformare in ruggine la sua armatura o arma di metallo e non magiche. Può essere colpito da ogni tipo di arma e un tiro per colpire riuscito indica che il corpo è stato colpito senza effetti dannosi per

l'arma.

Un rugginofago è attratto dall'odore del metallo e mangia la ruggine creata dal suo attacco. Una armatura o arma magica colpita perde solitamente un bonus (+) per colpo, ma ha il 10 % di possibilità per ogni bonus di resistere completamente all'effetto. Per esempio, uno scudo +1 ha il 10 % di possibilità di resistere all'attacco.

Se si tira 11 o più con il dado percentuale, lo scudo diventa normale. Se è colpito ancora si riduce in ruggine,

Sauro lavico



CA	3	TS	G4
DV	4* (M)	M	12
MV	27 (9) m	Tes.	nessuno
Att.	1 morso + speciale	In.	2
F	1d6 + 1d6	All.	N
NM	1 (1)	PE	125

Il sauro lavico è un bizzarro rettile che abita in caverne sotterranee presso le pozze di lava ribollente. Ha un rivestimento esterno di roccia che la aiuta a mantenere la temperatura corporea elevata di cui ha bisogno per sopravvivere. Si ciba di lava liquefatta.

In mischia prova a mordere con le sue fauci veloci ma relativamente deboli. Chi viene morso subisce 1d6 danni e deve effettuare un tiro salvezza contro il soffio del drago o subire ulteriori 1d6 punti ferita per il calore. Per chi beneficia della resistenza al fuoco si consideri tali danno alla stregua di un soffio di un drago rosso.

Hanno anche una difesa speciale. Se si colpisce un sauro lavico con un'arma metallica non magica l'attaccante deve effettuare un tiro salvezza contro le bacchette altrimenti vedrà la fondersi a causa dell'elevata temperatura interna. L'arma rovinata infligge i danni solo nel round in cui fonde e non più oltre.

Nonostante vivano in bollente caverne sotterranee si sa che viaggiano fino a miglia di distanza della lava di cui necessitano per sopravvivere. Generalmente quando avvertono che la loro temperatura interna scema tornano ai luoghi ove trova nutrimento. Comunque alcune inseguono i nemici talmente lontano dalla lava che non sono riescono a tornare indietro in tempo raffreddandosi fino a trasformarsi in immobili statue e morire.

SEERGAR



CA	5	TS	G5
DV	5+5 (L)	M	9
MV	54 (18) m; 63 (21) m volo	Tes.	D
Att.	4 artigli / 1 morso	In.	2
F	1d4 (x4) / 2d4	All.	N
NM	0 (1d4+1)	PE	225

Questi fortunatamente rari leoni alati si trovano solo nelle Cinque Contee. Prendono il nome dal suono del loro trionfante ululato che emettono dopo una uccisione o per attrarre simili per attaccare una preda che hanno individuato. Tutte le razze che abitano nelle Contee vanno a caccia dei seergar benché solo i nani lo hanno fatto per passatempo (cosa che anche i seergar hanno fatto a loro volta).

Sono grandi e potenti, con un pelo irsuto di colore rosso fiamma, ruggine, marrone, grigio scuro o persino nero seta. Hanno anche brillanti occhi verdi, una infravisione fino a 57 m e lunghe zanne ricurve. Solamente una costrizione magica o scarsità di cibo come quella determinata da un rigido inverno li spingerà giù dalle montagne.

Amano planare dall'alto, sbattendo le loro ali scure per far arrestare il movimento del bersaglio attaccando con gli artigli e colpendo il collo o testa se riescono ad arrivarci. I cavalli scappano se ne sentono l'odore e ne hanno la possibilità. Molte storie raccontano di maghi e guerrieri cavalcanti i seergar ma nessuno oggi sa come fare ad addestrarli.

I seergar sono pericolosi e spesso combattono contro i grifoni e cacciano i pegasi. Sono agile e veloci in aria a differenza delle più goffe e pesanti manticore. Si dice che la loro carne abbia un sapore affumicata ma altrimenti assomiglia a quella normale.

SEGUGIO ULULANTE

CA	0	TS	M11
DV	3+3** (M)	M	10
MV	45 (15) m; 81 (27) m volo	Tes.	nessuno
Att.	1 morso	In.	4
F	2d4	All.	C
NM	2d4 (4d4)	PE	100

I segugi ululanti sembrano degli enormi cani muscolosi con corti peli neri ispidi. Le loro teste e facce, comunque, hanno una apparenza umana e le loro orecchie possono facilmente essere confuse per piccole corna. Gli occhi risplendono di una luce infernale color rosso ed i loro denti sono adatti a strappare la carne dalle sfortunate vittime.

Queste orribili creature si trovano solo nelle aree più



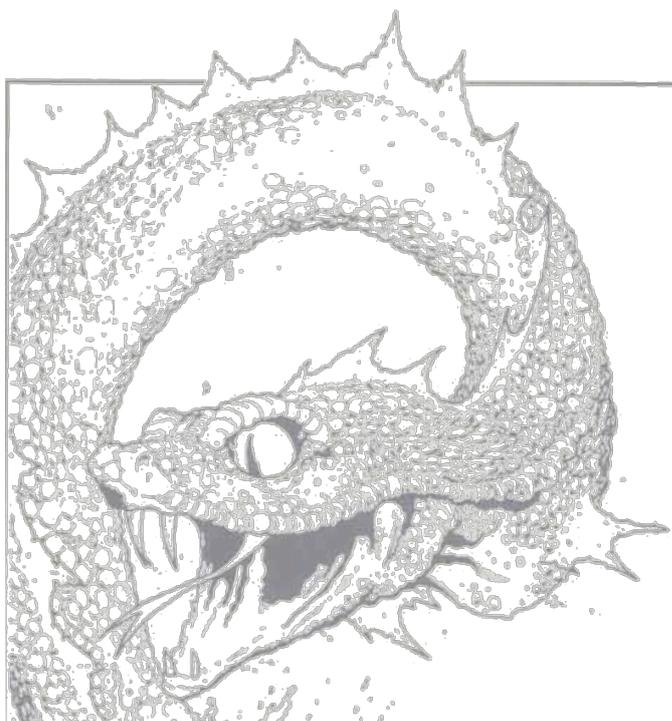
selvagge e spesso hanno la tana in oscure caverne dove riposa di giorno uscendo a cacciare la notte. Attaccano sempre creature che hanno il sangue caldo così folle da entrare nel loro territorio, ma preferiscono la carne umana. Possono inoltre volare come se avessero l'abilità magica.

L'ululato di un branco di segugi ululanti è tremendo e può essere sentito fino a 1,5 chilometri di distanza. Chiunque si trovi entro 27 m deve effettuare un tiro salvezza contro gli incantesimi ogni round di panico fino a che non ne supera uno. Se il branco è composto da più di cinque individui il tiro salvezza ha una penalità pari a -1 fino ad un massimo di -10. Una volta superato il tiro salvezza è immune all'ululato di quel branco fino a che rimangono nei pressi.

Il segugio ululante può essere colpito solo da armi magiche o d'argento e subiscono un solo un danno pari al bonus dell'arma. le armi d'argento infliggono sempre un punto danno.



Serpente marina



	Serpente marina minore	Serpente marina maggiore
CA	5	3
DV	6 (L)	12-15 (L)
MV	45 (15) m o scavo 9 (3) m	72 (24) m
Att.	1 morso o 1 stritolamento	1 morso o 1 stritolamento
F	2d6 o 1d10	3d6 o 2d10
NM	0 (2d6)	0 (1d4)
TS	G3	G6
M	8	9
Tes.	nessuno	nessuno
In.	1	1
All.	N	N
PE	275	1250-1650

Una serpente marina sembra un lungo serpente gigante (6-9 m quella minore e 18-24 m quella maggiore) con molte pinne. Possono attaccare imbarcazioni (25% di probabilità) delle sue dimensioni o minori avvolgendosi attorno lo scafo e stritolandolo (causando 1d10, le minori, o 2d10, le maggiori, punti danno allo scafo per round). Il suo attacco normale è il morso. Può sbucare fuori dall'acqua (fino a 6 m le minori o 12 m le maggiori) quando mordono una creatura sulla superficie.

Serpente volante



	Serpente Piumato	Vipera volante
CA	6	6
DV	2 (M)	2** (M)
MV	18 (6) m; 27 (9) m volo	18 (6) m o scavo 90 (30) m
Att.	1 morso	1 morso o 1 sputo
F	1d6	1d6 o 1d4
NM	0 (2d10)	0 (1d3)
TS	G1	G1
M	7	10
Tes.	nessuno	nessuno
In.	2	2
All.	N	C
PE	20	30

Serpente piumato: Centinaia di anni fa i serpenti piumati abbondavano nelle foreste dell'Impero Azcano. Con l'avvento di Atzanteotl è sopravvenuta una nuova specie, la vipera volante, simile ma velonosa e con ali da pipistrello.

Il serpente piumato è una amorevole creatura ammirata persino da coloro che si impressionano per i normali serpenti. La maggior parte delle varietà (ve ne sono una dozzina) rifulgono per i brillanti colori come le varianti di verde limpido, con penne splendenti sulle ampie ali, coda e ciuffi dietro la testa, e per gli occhi trasparenti come gioielli con pupille a clessidra.

I serpenti piumati comunemente incontrati hanno una intelligenza pari a quella di un cane. Esiste un secondo stadio della vita del serpente piumato in cui l'intelligenza diventa pari a quelli dell'uomo. In questa fase non sono più presenti in tutto l'Impero Azcano.

In molte regioni i serpenti piumati sono scomparsi assieme. Rimangono solo nelle vaghe memorie o in leggende di re scomparsi come Atruatzin che si dice sia scomparso con loro. Oggi le leggende sono confuse poiché gli unici serpenti con ali sono le vipere volanti; agli azcani sembra che una volta le vipere parlassero e fossero alleate degli umani, ma ora non più quando infatti Atzanteotl le ha sostituite con una specie completamente diversa.

Un luogo in cui i serpenti piumati è la pianura tra la Baia di Colima e le Montagne di Azlan. Qui crescono piante chiamate "menta dei serpenti" che fa sì che i serpenti piumati resistano al morso velenoso delle vipere alate. Un serpente che ne ha consumato una porzione ottiene una CA 5, DV 3, THACO 17 e 9 punti ferita per 1d4 ore. Pochi serpenti piumati sono stati avvistati in altre regioni.

Un mito semi-dimenticato tra gli azcani allude ad una potente regina che vive nei cieli e governa i serpenti piumati.

Vipera Volante: Questo animale è una creazione di Atzanteotl. È un malvagio scherzo ai danni di Kalaktatla, il Serpente d'Ambra, un immortale tra le cui forme c'è il serpente con ali e piume; si dice tra gli azca che un tempo esisteva una specie diversa e ammirevole di serpente volante ma che poi si estinse.

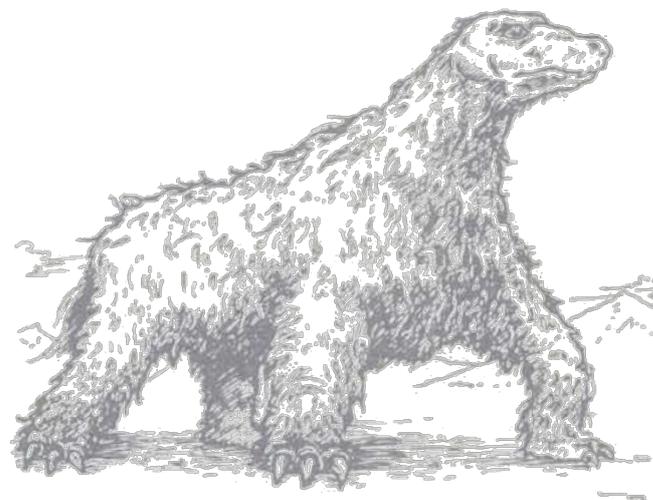
Le vipere volanti sono serpenti velenosi, alati con piume nere, che infestano le foreste e giungle delle terre azcane e non oltre. Non sono molto comuni ma possono essere molto pericolose.

Volano velocemente e con agilità tra i rami delle foreste. Il morso non è immediatamente fatale ma uccide immediatamente i giovani o i deboli (un tiro salvezza contro il veleno permette di dimezzare il danno). Comunque possono anche sputare il veleno fino a 9 m infliggendo meno

danni.

Cacciano principalmente gli uccelli della foresta ma sono aggressivi ed odiano gli intrusi che attraversano le aree di foresta dove sono relegati.

Surtaki



CA	6	TS	G9
DV	6* (L)	M	8
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	2 zoccoli / 1 morso	In.	3
F	1d10 / 1d10 / 1d6	All.	C
NM	0 (1d3)	PE	500

Il surtaki è un vorace mangiatore di uomini che abita nelle regioni collinari e premontane. Hanno la taglia di un grande toro, con una testa di serpente gigante, zampe da tartaruga, una fitta pelliccia verde e una coda da cavallo. La pelliccia irsuta del surtaki nasconde dozzine di penne aguzze, simili a quelle di un porcospino gigante.

Qualsiasi creatura che colpisca un surtaki in mischia deve passare un tiro-salvezza contro bacchette per evitare le penne. Se il tiro salvezza fallisce, l'attaccante subisce 1d6 punti-ferita e deve fare un secondo tiro-salvezza, questa volta contro veleno. Se il tiro salvezza fallisce, l'attaccante contrae una malattia debilitante che provoca un punto-ferita ogni round successivo. La malattia impedisce la guarigione e la rigenerazione normale e magica. Un incantesimo cura malattie ferma questi effetti. I personaggi che muoiono per questa malattia possono essere recuperati solo con un desiderio o con resurrezione.

Testadituono

CA	0	TS	G16 (o G8)
DV	16** (o 8**) (L)	M	9
MV	9 (3) m; 54 (18) m volo	Tes.	nessuno
Att.	2 artigli / 1 fulmine	In.	5
F	2d6 / 2d6 / 5d6	All.	C
NM	0 (1d3)	PE	4050 o 1750

Un testadituono è una creatura rettiloide nera con una testa stretta ed allungata con un becco lungo e dentato ed un paio di occhi a fessura di un colore blu elettrico. Ha lunghe ali

come quelle dei pipistrelli, nere e vellutate, due gambe dall'aspetto esile che terminano con artigli dall'aspetto



temibile.

Vivono nelle nubi e danno la caccia alle creature alate. Durante i temporali diventano molto aggressivi scendono a livello del terreno e attaccano qualsiasi cosa si muova con fulmini che escono dai loro musci appuntiti. Dopo aver usato il fulmine cercano di afferrare le vittime con i loro artigli affilati; un tiro per colpire di 16 o più indica che il testadituono ha afferrato la sua vittima. Un testadituono può trasportare una creatura grande quanto un cavallo da guerra leggero. Cinque è catturato sarà trasportato nella tempesta dove il testadituono potrà sbranarlo. Se fallisce di agguantare un testadituono lancerà un fulmine magico (1 su 1d3) o proverà nuovamente (2 o 3 su 1d3). Se incontrati fuori da una tempesta hanno solo 8 DV e hanno i tiri salvezza di un guerriero di 8° livello.

Tirannabisso



CA	8/6	TS	G3
DV	5** (L)	M	9
MV	18 (6) m; 36 (12) m nuoto	Tes.	U
Att.	2 artigli / 1 aculeo	In.	2
F	1d4 (x2) / 1d4 + speciale	All.	N
NM	0 (1d4)	PE	425

Il tirannabisso sta nelle acque costiere, specialmente nei fondali rocciosi e scogliere, dove vaga in cerca di preda per

tutto il fondale marino. Riesce a nuotare rapidamente per brevi distanze ondulando il suo corpo. La sua bocca circolare è rivestita da denti seghettati. Se la preda viene colpita da entrambe i suoi tentacoli dotati di artigli (1d4 danni ciascuno) viene trascinato verso questo orifizio subendo 1d6 danni ogni round. La bocca riesce a tagliare le armature in un numero di round pari alla differenza tra la CA che garantisce e 10. Per esempio una corazza di maglia (CA 5) protegge per 5 round prima che la vittima inizia subire i danni automatici; allo stesso modo una corazza di piastre protegge per 7 round. Se la vittima riesce a scappare prima di subire direttamente dei danni, rimangono solo quelli inferti all'armatura.

Al di sotto della bocca di un tirannabisso si trova la sua arma principale per la caccia, un tentacolo allungabile che può lanciare fino a 3 m una sorta di aculeo con denti uncinati. Questo paralizza (concesso il tiro salvezza) la preda; retraendo il tentacolo avvicina la preda abbastanza per porla alla mercé dei suoi tentacoli. Se si supera il tiro salvezza, chiunque abbia più di 15 punti di Forza può resistere alla trazione ma subisce 1 danno per round a causa delle lacerazioni dovute ai denti uncinati dell'aculeo. Questo può essere usato solo una volta; quindi impiega 3 turni per poterlo "riarmare".

Il tirannabisso è ricoperto da uno spesso strato di muco che gli permette di resistere per periodi prolungati fuori dall'acqua, potendo rimanere inumidito. Si dice che aderisca allo scafo delle imbarcazioni con le sue numerose ventose e provi a catturare il soprastante equipaggio. Il suo dorso molle ha una CA 8 mentre il ventre, tentacoli, propaggini oculari ed aculeo CA 6. Armi da botta infliggono solo la metà del danno mentre quelle da taglio ed il fuoco determinano quelli consueti. Se ferito, ma non ucciso, riesce a rigenerare un punto ferita per ogni turno nell'acqua marina. Riesce ad assumere il colore dell'ambiente circostante ed il suo corpo senza ossa può comprimersi attraverso aperture considerevolmente più piccole delle sue consuete dimensioni. Non riesce però a passare attraverso fenditure o sotto le porte; riesce laddove riuscirebbe un uomo che strisci.

Uccello incantato

	Uccello dei lamenti	Uccello piranha minore	Uccello piranha maggiore	Uccello stigeo
CA	7	6	7	7
DV	1+1* (M)	1/2 (S)	2 (M)	1* (M)
MV	18 (6) m; 81 (27) m volo	9 (3) m; 54 (18) m volo	9 (3) m; 36 (12) m volo	9 (3) m; 54 (18) m volo
Att.	1 morso	1 stormo	1 morso	1 morso
F	1d4	4	1d6	1d3
NM	1 (1)	4d6 (4d6)	2d6 (2d6)	1d10 (3d12)
TS	G1	UN	G1	G2
M	5	9	11	9
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno	L
In.	2	2	2	1
All.	N	N	N	N
PE	19	5	20	13

Uccello dei lamenti: Questo fantastico uccello è uno spirito delle nubi, forse imparentati con la razza delle faerie. Sembra un incrocio tra un falco ed un gufo. Sembra sempre essere accompagnato da una nebbiolina ed appare inconsistente. Non se ne incontra mai più di uno nel Mondo

Cavo.

Persino ivi l'uccello dei lamenti è raramente avvistato - cosa di cui gli azcani non si dispiacciono perché è considerato presagio di morte. Il suo penetrante verso nelle foreste tropicali si crede sia l'annuncio della morte certa di chi lo ascolta.

Di solito non sono ostili, ma sono capaci di difendersi con i loro becchi affilati. A causa della loro inconsistenza possono essere colpiti solo da armi magiche.

Gli uccelli dei lamenti sono più comuni nelle altitudini elevate del Mondo Cavo fra le isole fluttuanti in cui hanno dimora. La loro inconsistenza è lì un pregio che gli permette di muoversi attraverso spazi senza aria tra i continenti volanti.



Uccello Piranha: Entrambe le varietà (piccola e gigante) sono di colori sgargianti, sempre affamati di carne fresca. Ogni singolo uccello può avere penne di colore verde, blu, marrone, nero, o a volte porpora—spesso in ogni stormo è rappresentato tutto lo spettro di colori visibili. L'uccello piranha ha una bocca a scalino piena di denti mordaci. Sono affilati come rasoi, cosicché l'uccello può facilmente mordere la carne e strappare un boccone mentre sta in volo.

Queste creature sono in grado di volare con la manovrabilità dei colibrì. Possono eseguire repentini cambi di direzione e librarsi a mezz'aria. Quando uno individua una potenziale preda, emette un fischio acuto avvisando tutto lo stormo. Questi uccelli attaccano solo creature a sangue caldo e non necessitano di controlli del morale fino a che non è eliminata una metà dello stormo. Agli uccelli piranha non piace la luce del sole, ma possono essere incontrati nei climi caldi, eccetto nelle aree dove non c'è traccia d'ombra. Vivono in regioni di fitte foreste. Le varietà che vivono nel sottosuolo hanno sviluppato una limitata infravisione (fino a 9m).

Gli uccelli piranha maggiore sono lunghi fino a 60 cm ed i loro attacchi sono condotti singolarmente.

Gli uccelli piranha minori crescono fino a un massimo di 30cm. Gli uccelli piranha piccoli attaccano in gruppi. Uno stormo si divide in uno o più "pattuglie" di 1d4+2 individui. Ogni "pattuglia" attacca come se fosse un singolo mostro infliggendo 1d4 ferite per colpo.

Uccello Stigeo: L'uccello stigeo è una creatura simile ad un uccello con un lungo naso. Attacca piantando il becco nel



corpo della vittima, e succhiando il sangue. Un colpo riuscito (che infligge 1d3 punti-ferita) significa che l'uccello stigeo si è attaccato alla vittima e gli sta succhiando sangue per 1d3 punti-ferita per round. Ciò dura fino alla morte della vittima. Un uccello stigeo in volo ottiene un bonus di +2 sui suo primo tiro per colpire contro uno degli oppositori grazie alla velocità del suo attacco in picchiata.

UNICORNO



CA	2	TS	G8
DV	4* (L)	M	7 o 9
MV	72 (24) m	Tes.	nessuno
Att.	2 zoccoli / 1 corno	In.	4
F	1d8 / 1d8 / 1d8	All.	L
NM	1d2 (1d8)	PE	125

L'unicorno ha l'aspetto di un cavallo snello ed agile con un corno che gli spunta nel mezzo della fronte. È una creatura timorosa, ma diventa irriducibile quando viene intrappolata

in un situazione senza via d'uscita. Può teletrasportarsi magicamente (insieme con chi lo cavalca) fino a 108 m di distanza, una volta al giorno. L'unicorno vede aumentare molto il suo morale (fino a 9) se qualcuno lo cavalca.

Xytar



CA	3	TS	G2
DV	5+1* (L)	M	8
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	1 moros o 1 soffio	In.	4
F	1d10 o 3d6	All.	N
NM	1d6 (2d6)	PE	400

Gli xytar sono grandi sauri lunghi 2,4 metri. La pelle degli xytar, sebbene in gran parte gialla, ha macchie arancio e rosse lungo la schiena. Gli xytar hanno sei zampe e lunghe zanne acuminate. Vivono nei deserti caldi e possono stare senz'acqua per settimane.

Gli xytar sono carnivori e cacciano in branchi, spesso prendendo di mira carovane di passaggio e accampamenti di nomadi ai bordi del deserto. Di solito non si lasciano indietro sopravvissuti. Possono attaccare sia con il soffio che con le loro forti mandibole. Possono soffiare un cono di fuoco lungo 9 metri e largo alla base 3 metri. Per prima cosa attaccano col soffio e quindi si avvicinano per continuare l'assalto con i morsi. In mischia c'è una possibilità su 3 che lo xytar soffi invece di mordere i nemici.

Sono immuni al fuoco normale e superano sempre i tiri salvezza contro il fuoco magico.