

Necrophilia



NON-MORTI, Alleati & Simili

NON-MORTI

I non-morti sono creature malvage che furono create grazie alla magia nera. Tutti questi mostri un tempo erano esseri viventi. I non morti non sono influenzati da attacchi speciali che hanno effetto solo su creature vive, ad esempio il veleno, né da incantesimi che influenzino la mente (sonno, charme blocca mostri, demenza precoce, ecc.). I non-morti non fanno alcun rumore. Esistono, infine delle specie subacquee. Scheletri, zombi, ghouls e spettri sono comuni anche sott'acqua. Per essi valgono le descrizioni indicate, con in più la capacità di nuotare (con velocità compresa tra i 6 e i 18 metri per round).

NON MORTI CAPACI DI LANCIAR INCANTESIMI

Un personaggio assassinato da un non morto può mantenere l'uso dei suoi incantesimi dopo essere tornato come non morto. Si veda sotto per ulteriori dettagli.

Se un chierico diventa mummia, mediante un processo noto solo agli antichi vecchi preti di certe religioni, la mummia non morta può usare gli incantesimi dei chierici con le stesse modalità che seguiva quando era in vita e può anche controllare gli altri non morti (si veda Signori e servi non morti). Può raggiungere al massimo il terzo livello, anche se nella vita precedente aveva raggiunto un livello superiore.

SIGNORI E SERVI NON MORTI

In determinate condizioni, creature non morte intelligenti possono provare a controllare altri non morti. Non è necessario che i non morti siano in grado di lanciare incantesimi per controllare altri non morti. Una creatura che viene controllata in questo modo è un servo. Scheletri e zombi sono sempre servi, ma qualsiasi altro tipo di non morto può essere sia signore che servo.

Un signore può controllare un numero di non morti i cui Dadi Vita totali siano inferiori o uguali al doppio dei Dadi Vita del signore. Un tentativo di controllare altri non morti in eccesso rispetto a tale limite fallisce automaticamente.

Quando un lich o un altro non morto in grado di lanciare

incantesimi cerca di controllare altri non morti, viene usato il suo livello di lanciatore di incantesimi, anziché i suoi Dadi Vita.

Se un non morto tenta di controllare un potenziale servo, quest'ultimo non può avere più della metà dei Dadi Vita del signore, benché esistano determinate eccezioni. Se il soggetto è già sottoposto a qualsivoglia controllo, il tentativo del non morto fa sì che egli si renda immediatamente conto di questo fatto; può ancora tentare il controllo, ma con una penalità di -4 al tiro di dado.

Per effettuare il tentativo di controllo, si faccia riferimento ai Dadi Vita dei due soggetti, alla tabella sotto riportata e si tirino 2d6. Se il risultato è uguale o maggiore a quello fornito dalla tabella, il tentativo ha successo e il non morto oggetto del tentativo diventa immediatamente servo dell'altro. Un risultato di 2, o un risultato inferiore dovuto a modificatori negativi, comporta sempre il fallimento del tentativo.

Se il non morto che effettua il tentativo in vita era in grado di lanciare incantesimi e ha conservato tale capacità, ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri di dado per il controllo.

Durante le mischie, un tentativo di ottenere il controllo è considerato un'azione di combattimento.

Se un non morto ne crea un altro dello stesso tipo, uccidendo una creatura viva, il nuovo non morto è automaticamente un servo del primo. Necrospettri, vampiri, spettri e presenze sono i soli non morti con queste capacità. Questa operazione può costare il signore a rinunciare ad alcuni servi; in questi casi, i servi con il maggior numero di Dadi Vita sfuggono al controllo per primi.

Se un non morto ne chiama o invoca altri, quelli che rispondono sono automaticamente suoi servi, salvo che il totale di Dadi Vita ecceda il limite indicato o il non morto rinunci a questa facoltà.

Al calare della notte, nelle notti di luna piena, tutti i servi vengono liberati dal controllo e non possono essere controllati fino all'alba successiva. Quindi, la durata massima del controllo è di circa quattro settimane. Un signore può decidere di liberare dal controllo i suoi servi in qualsiasi momento.

TENTATIVI DI NON MORTI DI CONTROLLARE ALTRI NON MORTI

Dadi Vita del Signore

Servo	4	5-6	7-8	9-10	12-13	14-16	17-19	20-23	24-27	28-32	33+
Scheletro	7	5	3	C	C	C	C	C	C	C	C
Zombi	9	7	5	3	C	C	C	C	C	C	C
Ghoul	11	9	7	5	3	C	C	C	C	C	C
Spettro	-	11	9	7	5	3	C	C	C	C	C
Pesenza	-	-	11	9	7	5	3	C	C	C	C
Mummia	-	-	-	11	9	7	5	3	C	C	C
Necrospettro	-	-	-	-	11	9	7	5	3	C	C
Vampiro (a)	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3	C
Vampiro (b)	-	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3
Fantasma	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	5
Anima persa	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7
Spirito	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9

a) vampiri di 7 o 8 Dadi Vita che non usano incantesimi

b) vampiri di 9 Dadi Vita e tutti quelli che usano incantesimi

numero: risultato minimo necessario di 2d6 per riuscire ad assumere il controllo

C: il controllo è automatico

Un signore è collegato telepaticamente ai suoi servi e può vedere e sentire per mezzo dei loro occhi e orecchie a suo piacimento. Questo tipo di comunicazione è assolutamente volontaria e non richiede alcuna continuità.

Il controllo di un servo è totale, al punto che egli obbedirà all'ordine di suicidarsi. I servi eseguono gli ordini senza alcuna esitazione. Il raggio di controllo non può eccedere 24 Km per ogni Dado Vita del signore.

Se un servo fallisce il controllo del morale e fugge da un combattimento, il signore può fermarlo e costringerlo a tornare indietro. Questa può essere l'unica azione intrapresa dal servo nel corso di un round di una mischia.

Un signore può creare una catena di controllo, dando ordine al suo servo di diventare anche lui signore. Ad esempio, un necrospettro può controllare fino a 12 spettri, ciascuno dei quali può controllare fino a 6 scheletri. La comunicazione diretta e il controllo non si estende lungo la catena di comando, ma è limitata ai servi personali del signore.

Qualsiasi signore può coordinare gli attacchi dei suoi servi in maniera ben organizzata. Un signore al comando di una catena di controllo che consiste di 10 o più non morti, considerando l'intera catena, può essere considerato il capo di un esercito di non morti.

Quando un personaggio tenta di scacciare servi, il controllo viene effettuato come se il tentativo avesse per obiettivo il signore. In caso di fallimento, i servi non subiscono alcun effetto, anche se normalmente il risultato otterrebbe l'effetto di scacciarli o distruggerli. In caso di successo, la catena di controllo si spezza, ma non si verifica alcun altro effetto. Per scacciare gli ex servi, è necessario un secondo tentativo, a cui si applicano i normali risultati.

Quando un non morto che risucchia energia uccide una vittima, questa si trasforma in seguito in un non morto dello stesso tipo, sotto il controllo del suo assassino. In questo caso, la Classe dell'armatura e i Dadi Vita della vittima diventano quelli della forma standard del non morto, ma i

Punti Ferita sono ridotti alla metà di quelli che possedeva quando era in vita. Si noti che la vittima non si trasforma immediatamente, ma normalmente è necessario un periodo di 24-72 ore, o il diverso periodo indicato nella descrizione del mostro. Se un signore non morto viene ucciso dopo che la vittima si è trasformata in servo, essa è libera e comincia a guadagnare 1 PF ogni ora, fin quando raggiunge il numero di Punti Ferita che possedeva in vita. Se il non morto originale viene ucciso prima che la vittima possa risvegliarsi come servo, quest'ultima si risveglierà come non morto libero. In questo caso, il nuovo non morto ha gli stessi Punti Ferita e Dadi Vita che aveva quando era in vita. La Classe dell'armatura e il Movimento sono uguali a quelli della nuova forma. Quindi, i valori dei non morti così creati possono variare parecchio, rispetto a quelli relativi al mostro normale. Si noti che restano uguali i Dadi Vita, non i livelli di esperienza.

Se la vittima in vita era un chierico o un mago, può usare gli incantesimi solo quando ottiene la libertà. Un chierico non morto deve ancora meditare per guadagnare incantesimi, mentre un mago non morto ha ancora bisogno del suo libro degli incantesimi. I chierici che erano druidi in vita, tornano allo stato di chierici.

Se un chierico, un paladino o un vendicatore ottiene un risultato T o D nel tentativo di scacciare un non morto capace di lanciare incantesimi, il non morto può tentare un Tiro Salvezza contro incantesimi, il cui successo gli consentirebbe di annullare completamente tutti gli effetti del tentativo. Il tentativo di scacciare il non morto, in questo caso non viene considerato fallito; lo stesso chierico potrà effettuare ulteriori tentativi.

Qualsiasi non morto capace di lanciare incantesimi può essere riportato alla vita normale, dopo che la sua forma non morta è stata uccisa. I suoi resti devono essere trattati con un incantesimo Scaccia maledizioni da un chierico di livello non inferiore al 26°, e poi, nell'ordine, dagli incantesimi Guarigione e Resurrezione (o Resurrezione integrale).



Agarat



CA	4	TS	G5
DV	4+3* (M)	M	11
MV	27 (9) m	Tes.	B
Att.	2 artigli / 1 morso + urlo	In.	4
F	1d3/1d3 / 1d3	All.	C
NM	1d6 (1d8)	PE	200

L'agarat è un'orrenda creatura non-morta che assomiglia a un ghoul— di fattezze umane o umanoidi. Spesso possono essere incontrati insieme a gruppi di ghoul da cui si distinguono per il loro urlo da far gelare il sangue e l'incapacità di paralizzare.

L'urlo dell'agarat è il suo attacco più temuto; chi si trova entro 6 metri dall'agarat deve superare un tiro salvezza contro incantesimi (modificato dalla Saggiezza) per non subire gli effetti temporanei di un risucchio di energia. Quest'effetto, in generale, è lo stesso di quello di tutti gli altri non-morti che risucchiano energia, come vampiri e spettri, ma dura solo 1d4 turni. Trascorso questo tempo, i personaggi sopravvissuti riguadagnano i livelli perduti. Gli effetti dell'urlo sono cumulativi; qualsiasi creatura a cui venga risucchiata tutta l'energia vitale sviene e resta inerme per 2d6 turni. La creatura può urlare una volta per turno.

Come molti non-morti, l'agarat è immune a incantesimi che addormentano, charmano e bloccano. In più può essere ferito solo da armi d'argento o magiche. Un agarat si scaccia come se fosse uno spettro.

ANIMA ERRANTE

CA	2	TS	G6
DV	6*** (M) (sotto)	M	11
MV	45 (15) m; 90 (30) volo	Tes.	E
Att.	1 tocco o incantesimo	In.	7
F	debolezza o incantesimo	All.	C
NM	1 (1)	PE	950, 1650, 2300 ecc.

Le anime erranti appaiono come dei vaghi profili scheletrici racchiusi in una luce rossastra; gli occhi non sono altro che dei pozzi di oscurità. Potrebbe assumere la forma meno spaventosa di un fantasma di un uomo, se lo desidera. È un non morto derivante dai resti di una creatura

che una volta era stata potente grazie al cinnabryl. L'essere originale ha avuto una vita più lunga rispetto il normale, quindi è morto quando ha terminato il cinnabryl o quando gli effetti tossici lo hanno avvelenato. Le possibilità che si formi un'anima errante sono pari all'1% per ogni secolo di vita vissuta. Per esempio una creatura di 350 che muoia per una delle cause sopra citate ha il 3% di probabilità di trasformarsi in un'anima errante. Si presume che il corpo originale sia intatto e lasciato in una cripta (o altra area sicura) dove possa avvenire il processo di mummificazione. La creatura risorge come anima errante dopo 10 giorni dalla morte.

Una anima errante ha di solito 5 DV più uno per ogni secolo di vita vissuta dalla creatura originale. Nell'esempio precedente si avrà un'anima errante di 8 DV (con tiri salvezza di un guerriero di 8° livello). Mantiene la memoria e la personalità della creatura da cui deriva ma ha uno spasmodico desiderio di cinnabryl. Non ha altri poteri magici o incantesimi che quelli descritti in seguito.

L'unico attacco che ha a disposizione è la "stretta indebolente". Se la vittima viene colpita vede diminuita di una unità temporaneamente il suo punteggio della Forza (senza tiro salvezza). Quando viene azzerata la vittima muore. La perdita della Forza si può recuperare dopo una notte di riposo completo. Può essere colpita solo da armi magiche. Se il corpo mummificato viene distrutto la vendicativa anima errante seguirà sempre i colpevoli fino alla loro morte o alla propria distruzione. Un incantesimo di resurrezione lanciato contro il mostro lo distruggerà per sempre, esattamente come un risultato di D nella tabella clericale per scacciare i non morti.

Se riesce a vendicarsi ritorna al luogo di sepoltura e lo infesta per sempre (fino alla distruzione). Un'anima errante può essere scacciata come se fosse uno spettro. Come tutti i non morti sono immuni allo charme, sonno ed incantesimi di blocco.

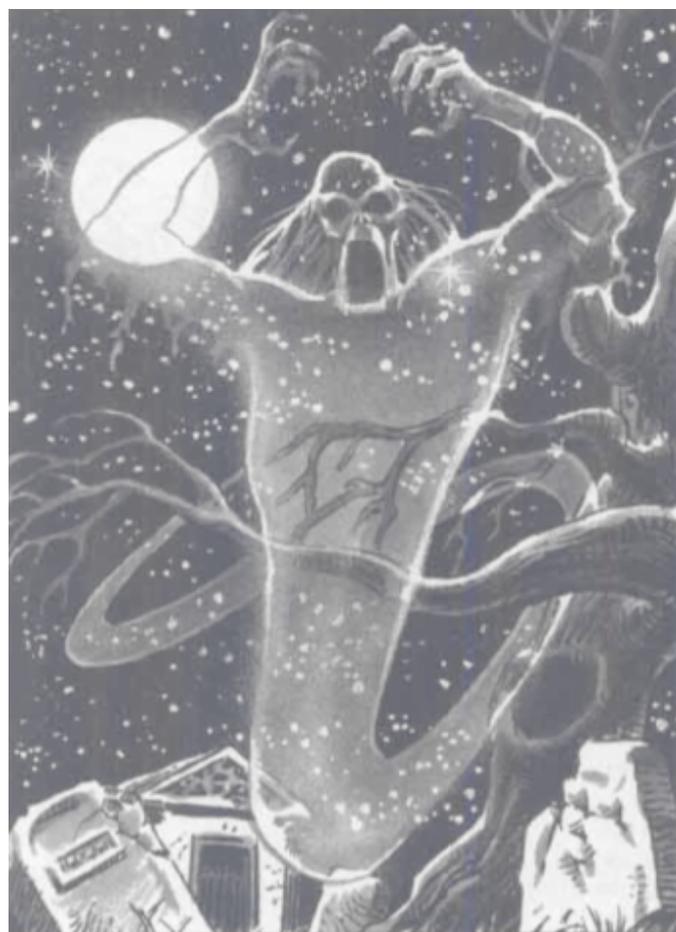
Le anime erranti si celano nell'ombra evitando luoghi affollati e luci potenti. Deve effettuare un tiro salvezza contro gli incantesimi per ogni round in cui è in contatto con due o più creature viventi o sotto la luce solare o nell'area di



effetto di una luce magica. Scompare se fallisce il tiro, è scacciato da un chierico, è sconfitto in combattimento in un modo che non può distruggerlo permanentemente. In tal caso si rimaterializza dopo 1d4 giorni a mezzanotte, nei pressi della vecchia tomba. Le vittime uccise da un'anima errante risorgono come spettri 1d4 giorni dopo. Ritornano presso la tomba dell'anima errante e la sorvegliano mentre questa è assente. Attaccano chiunque si avvicini al cinnabryl. C'è una possibilità del 50% di trovare 1d4 spettri che sorvegliano la tomba di un'anima errante.

L'anima errante è attratta dal cinnabryl e lo può localizzare fino a 48 chilometri di distanza. Di solito cerca di farlo riportare alla sua tomba dal momento che, essendo immateriale, non può trasportarlo direttamente. L'anima errante ha l'abilità, una volta al giorno, di lanciare l'incantesimo "suono fantasma" per provare ad isolare la vittima. Altrimenti usa lo "charme" (una volta al giorno) per persuadere qualcuno a trasportare il metallo fino al corpo morto. Se arriva entro 3 metri dal cadavere il metallo scompare (100 mon per DV del mostro). Se la quantità è sufficiente per ogni DV della creatura allora il corpo mummificato viene esorcizzato e l'anima errante viene distrutta. Altrimenti il mostro si adira e cerca di uccidere il portatore del cinnabryl. L'anima errante è un essere intelligente che userà le sue abilità per ottenere informazioni su persone e tesori per raggiungere il suo scopo. Se lo charme fallisce potrebbe provare a negoziare, a seconda della situazione.

ANIMA PERSA



	Banshee	Sudario	Poltergeist
CA	-3	-2	-1
DV	13**** (M)	14**** (M)	12**** (M)
MV	18 (6) m volo	27 (9) m volo	18 (6) m volo
Att.	1 tocco / 1 rete	1 tocco / 1 rete	2 dardi
F	invecchiamento (1d4x10 aa) / paralisi	invecchiamento (1d4x10 aa) / paralisi	invecchiamento (10 aa)+sotto
NM	1 (1)	1 (1)	1d4 (0)
TS	sotto	sotto	sotto
M	9	10	11
Tes.	E, N, O	E, N, O	E, N, O
In.	12	14	13
All.	C	qualunque	C
PE	5150	5500	4750

Attacchi: rete ectoplasmatica. Sguardo (paralisi). Invecchiamento conseguente all'attacco.

Difese: sono immuni a tutti gli incantesimi, tranne quelli che colpiscono il male. Vengono feriti solo da armi magiche (almeno + 2). Tiro Salvezza quando vengono scacciati dalla magia.

Le Anime perse sono anime non-morte di creature (di solito umane) private del giusto ed eterno riposo. Spesso le si può incontrare nei pressi del luogo dove è deceduto il loro corpo mortale: una palude, una vecchia foresta, un dungeon, ecc. Evitano la luce del giorno e le luci magiche, ma non ne sono danneggiate.

Le Anime perse possono essere ferite solo da armi magiche (almeno + 2). Sono immuni a tutti gli incantesimi, tranne quelli che colpiscono il male. Ogni Anima persa ha la sua specifica forma di attacco, come indicato nelle descrizioni. Le Anime perse non feriscono in modo normale ma causano invece l'invecchiamento con i loro colpi psichici. Ognuna di loro, anche quando impegnata in altre cose, può creare una rete ectoplasmatica ed insieme agli attacchi psichici e speciali possono colpire con lo sguardo. Se vengono gravemente minacciate (o falliscono il controllo del morale), scappano nella Dimensione Eterea e non ritornano che dopo 1d8 giorni. Possono entrare nell'Eterea solo 3 volte al giorno, ma ne possono uscire quando vogliono.

Rete: quando viene incontrata per la prima volta, l'Anima persa comincia ad emettere un ectoplasma dall'aspetto di viticci ingarbugliati che, lentamente, formano una rete. All'inizio la rete è solo un effetto ottico e non ostacola il movimento né del mostro, né altrui. Dopo il 3° round, però, la rete è completa e circonda l'Anima persa ad una distanza di 3 metri, spostandosi con essa. Ogni essere vivente che venga a trovarsi dentro la rete ectoplasmatica completata deve effettuare un Tiro-Salvezza contro incantesimi, altrimenti viene confinato nella Dimensione Eterea (in cui esiste la rete stessa). L'anima persa si riserva di attaccarlo quando farà ritorno nell'Eterea ed il malcapitato può essere liberato dalla rete - e riportato nella Prima Dimensione solo con oggetti o incantesimi speciali.

Sguardo: ha una portata di 18 metri e può essere usato una volta per round (contro una sola vittima), oltre alle altre forme di attacco. La vittima deve effettuare un Tiro-Salvezza contro incantesimi o restare paralizzata per 2d4 round.

L'Anima persa spesso ignora i nemici paralizzati e concentra i suoi attacchi contro coloro che sono ancora attivi, fin quando non restano che vittime impotenti.

Invecchiamento: ogni tocco dell' Anima persa invecchia la vittima di 10-40 anni. Gli elfi possono ignorare tali effetti per

i primi 200 anni di invecchiamento. I nani per i primi 50 e gli halfling per i primi 20. Oltre tali limiti, ogni 10 anni di invecchiamento, la vittima perde 1 punto di costituzione. Dette perdite sono permanenti e cumulative (altri 10 anni, cioè, fanno perdere un altro punto). Un incantesimo desiderio può far recuperare solo uno dei punti persi in tal modo e le magie meno potenti sono completamente inefficaci. Gli invecchiamenti, inoltre, devono essere registrati sulla scheda della vittima, perché non sono eliminabili. Solo le pozioni di longevità ed i desideri possono contrastarli. Se la costituzione si riduce a "0" la vittima è definitivamente morta e neppure un incantesimo Resurrezione può riportarla in vita.

Scacciare: se un chierico, nel tentativo di scacciare l'Anima persa, ottiene come risultato una "D", il mostro può evitare la distruzione con un Tiro-Salvezza contro incantesimi. Se il Tiro-Salvezza ha successo, esso non viene né scacciato né distrutto, ma il chierico può ripetere il tentativo. Gli altri risultati inerenti allo scacciare non subiscono modifiche. Ogni Anima persa conserva i tesori carpiri alle vittime in un luogo vicino a quello in cui essa è stata incontrata. Le vittime non diventano a loro volta Anime perse a meno che in vita non siano state estremamente malvagie.

Banshee: questa Anima persa solitaria predilige le brughiere desolate e i luoghi all'aperto, anche se, talvolta, la si può trovare sottoterra. È una sorta di guardiano e può, in realtà, essere al servizio di un'altra razza (spesso spiritelli e folletti), minacciando e scacciando i nemici di essa. Si narra che il Banshee sia l'anima di un elfo femmina malvagia che sconta in tal modo i misfatti della sua vita. Può usare tre volte al giorno il suo attacco speciale: il lamento. Tutti coloro che si trovano a meno di 18 metri devono effettuare un Tiro-Salvezza contro raggio della morte o muoiono sul posto. Il mostro, spesso, usa il lamento anche contro nemici oltre il raggio d'efficacia dell'attacco, per mandarli via. I mostri ed i PNG che lo sentono devono controllare il loro morale, con una penalità di + 4. Se i nemici sono abbastanza furbi, possono costringerla ad emettere un secondo lamento con l'inganno, ma la Banshee si riserva in ogni caso il terzo per il combattimento vero e proprio. Se viene aggirata o scansata non insegue gli avversari.

Sudario: tra tutti i non-morti più potenti, solo il Sudario può avere un qualsiasi allineamento morale, come spiegato più avanti. Ogni Sudario ha il potere di usare l'incantesimo giara magica (distanza: 9 metri) su una delle vittime per turno. Se l'incantesimo ha successo, un oggetto tenuto in mano dal Sudario comincia a brillare, illuminato dalla forza vitale della vittima. Quindi, l'anima del Sudario prende possesso del corpo della vittima ed attacca gli altri nemici. In questo periodo, e fin quando possiede il corpo di un altro, il corpo del Sudario si ferma limitandosi a reggere la luce (ma continuando ad emettere la rete ectoplasmatica). Sia il Sudario che l'oggetto mantengono la forma eterea. Se il tentativo di Giara magica fallisce, il Sudario si materializza ed attacca. Alcuni Sudari appaiono in forme connesse alla loro morte. Possono apparire sotto forma di un affogato immerso nell'acqua ed inzuppare tutto ciò che lo circonda, oppure avvolto in fiamme eteree se è morto carbonizzato. Il DM può lavorare di fantasia per creare le apparizioni più strane.

I Sudari Iegall appaiono spesso come forme umane trasparenti con in mano una lanterna o una candela. Se attaccati, reagiscono come gli altri Sudari. Se avvicinati con

precauzione cominciano a far gesti e, se seguiti, possono condurre a scoprire particolari importanti o tesori speciali. Poi scompaiono. Alcuni Sudari legali esistono al solo scopo di allontanare gli esseri viventi legal da zone pericolose.

I Sudari neutrali sono anime umane perdute prive di riposo, o perché i loro resti mortali non sono stati sepolti, oppure perché, in vita, furono gravemente offesi, danneggiati o maledetti. L'anima può riposare in pace se, aiutando il Sudario, se ne ritrova il corpo e lo si seppellisce in terra benedetta. Se viene aiutato in tal modo, il Sudario rivela il luogo in cui è nascosto il suo tesoro.

I Sudari caotici hanno l'aspetto di abiti quasi trasparenti, ma possono assumere la forma che preferiscono, perfino quella di un Sudario legale o neutrale (ma è cosa rara). In qualunque forma appaia, ha sempre una candela, una torcia o una lanterna avvolte nell'ombra. Se non è mascherato in uno degli altri tipi, non appena lo si incontra comincia immediatamente ad usare l'incantesimo giara magica.

Poltergeist: questo strano essere è completamente invisibile ed ha la forma di un ammasso di tentacoli ectoplasmatici, con dozzine di piccoli occhi. Può essere visto solo con la magia ed il suo sguardo colpisce solo chi può vedere le cose invisibili. La prima cosa che si vede è la sua rete ectoplasmatica. Il Poltergeist trascina e tira le cose con i tentacoli. Lo si trova, di solito, in zone dove può raccogliere facilmente ed usare cose da terra (sterpi, sassi ecc.). Altrimenti, sposta gli oggetti trasportati dagli intrusi. Il mostro può tirare 2 oggetti per round. I danni variano in relazione alle dimensioni dell'oggetto, da 1 (se è un piccolo rametto) a 3d6 punti ferita (se è un grosso sasso). Inoltre, ogni vittima deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro incantesimi o invecchiare di 10 anni. Il Tiro-Salvezza deve essere ripetuto per ogni colpo andato a segno. A differenza delle altre Anime perse i Poltergeist abitano solo zone interne o sotterranee e spesso sono riuniti in gruppi.

Anima Smarrita



CA	na	TS	speciale
DV	na	M	na
MV	nessuno	Tes.	nessuno
Att.	paura	In.	10
F	sotto	All.	qualunque
NM	1d2 (1d2)	PE	100 (sotto)

Come le anime perse (banshee, sudari e poltergeist) quelle smarrite sono degli spiriti di persone o creature morte ed incapaci, per qualunque ragione (il bisogno di trasmettere un messaggio o di mantenere un giuramento, per esempio), di riposare in pace, e, pertanto, legate ad un particolare luogo. Spesso è il posto dove si trovano le loro spoglie mortali - spesso una palude oscura, una foresta intricata o un dungeon abbandonato.

A differenza delle anime perse non possono essere distrutti ma possono riposare in pace solo attraverso alcuni modi decisi dal DM. Per esempio l'anima persa potrebbe aver bisogno di un aiuto mortale (dai PG) per completare il suo scopo: i PE attribuiti verranno assegnati solo quando l'anima persa abbia trovato pace.

Di contro le anime smarrite sono meno pericolose delle anime perse. Non possono attaccare o causar danni benchè l'incontro con alcune di loro possa render necessario un Tiro Salvezza contro gli Incantesimi per evitare di scappare per il terrore. Chi fallisce il Tiro Salvezza non vorrà più ritornare nell'area infestata nuovamente.

Belva Scheletrica



CA	2	TS	G7
DV	variabile	M	12
MV	27 (9) m	Tes.	nessuno
Att.	2 artigli/1 morso	In.	1
F	1d4+1/1d4+1/2d10	All.	C
NM	0 (1)	PE	a seconda dei DV

Lo scheletro belva può essere creato in un ambiente dove ci sono molte ossa disponibili. E' il risultato di una potente maledizione sui resti di creature più deboli in un campo di battaglia.

Lo scheletro belva si forma alcuni round (di solito 5-10) dopo l'arrivo dei nemici. Tutte le ossa nell'area si assemblano in 1 round, formando un'enorme creatura scheletrica. Il numero di dadi-vita dipende dalla quantità di ossa disponibili. La creatura non può formarsi se ci sono meno di 5 DV di scheletri in un raggio di 9 metri. Un incantesimo dissolvi magienon fermerà la creatura dal formarsi.

Dopo il primo round, nel quale la creatura si assembla, può attaccare qualsiasi persona nell'area. Lo scheletro belva non lascerà l'area del campo di battaglia per più di 30 metri (o per più di 1d4 turni). Se per qualche ragione una delle due condizioni non può più essere soddisfatta, la creatura crolla e cade al suolo, formando una grossa pila di ossa.

La creatura di solito ha la forma di un drago scheletrico (sebbene il DM potrebbe voler scegliere una forma più appropriata per il tema dell'avventura). La creatura può avere gli attacchi forniti nelle statistiche, ma nessun potere magico (incantesimi, soffio, immunità alle armi normali, ecc.).

Come forma di non morto, lo scheletro belva è immune allo charme, al sonno, agli incantesimi che bloccano e che influenzano la mente, agli attacchi basati sul freddo e al veleno. Le armi contundenti infliggono danni normali, ma gli altri tipi di armi infliggono solo metà danni. Lo scheletro belva non può essere scacciato all'interno dell'area del campo di battaglia che custodisce. Se distante dall'area (entro 30 metri di distanza), può essere scacciata come uno spettro senza altre penalità.

Chimera NON-MORTA

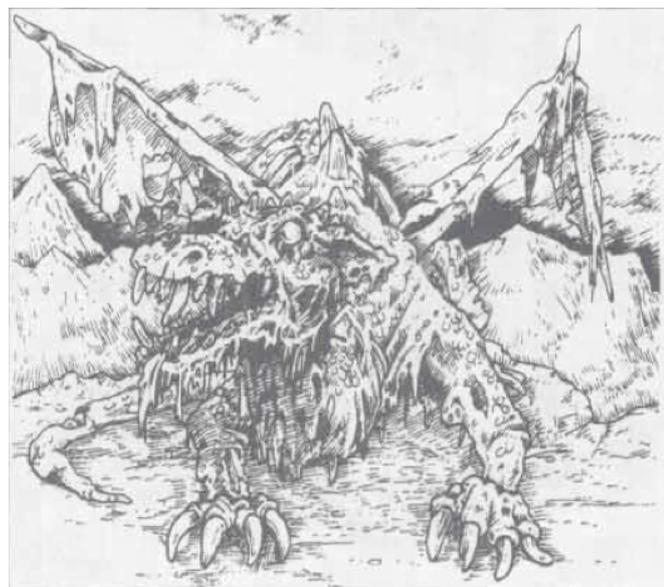


CA	4	TS	G9
DV	9**** (L)	M	12
MV	36 (12) m, 54 (18) m volo	Tes.	nessuno
Att.	2 artigli/3 morsi+ soffio	In.	1
F	1d3/1d3/1d4+1/1d10/3d4	All.	C
NM	0 (1)	PE	2500

La chimera non morta è simile alla sua cugina vivente, eccetto che per il fatto che non soffia fuoco, ma un cono di freddo lungo 5 metri che fa la stessa quantità di danni (3d8). Come creatura non morta è immune allo charme, al sonno, agli incantesimi che bloccano e che influenzano la mente, agli attacchi basati sul freddo e al veleno.

Le armi normali le infliggono danni e può essere scacciata come un vampiro, con una penalità di -2 sul tiro, a meno che lo scacciare o la distruzione non siano automatici.

DRAGO NON-MORTO



CA	5	TS	G di pari DV+2
DV	variabili (sotto) (L)	M	12
MV	27 (9) m	Tes.	B
Att.	2 artigli/1 morso+speciale	In.	5
F	1d8/1d8/1d4+4+speciale	All.	C
NM	1d3 (1d3)	PE	a seconda dei DV

Un drago non morto ha il corpo di un drago morto animato dallo spirito di un morto. Lo spirito fa sì che il drago si muova ed attacchi, ma non parlare o volare. Il cadavere può essere di qualunque colore e mantiene ogni resistenza che aveva in vita; così un drago rosso è immune al fuoco normale ed ha automaticamente successo nei tiri salvezza contro una palla di fuoco. Inoltre tutti i draghi non morti, a prescindere dal colore sono immuni al freddo.

Da una distanza di 18 metri è indistinguibile dal corrispettivo drago vivo; da più vicino si vedono le scaglie danneggiate, gli occhi senza vita e le eventuali ferite che hanno ucciso il drago. Un drago non morto ha la metà dei DV che aveva in vita.

Sono immuni al sonno, charme, paralisi e veleno. Possono essere scacciati dai chierici come se fossero anime perse, per cui possono essere distrutti solo se ad un risultato "D" segue un loro tiro salvezza contro gli incantesimi fallito. Hanno i tiri salvezza di un guerriero di livello pari alla metà dei DV.

Il soffio consiste in una nube di gas tossico che parte dalle fauci della creatura ed ha dimensioni di 6 m in altezza, 12 m in larghezza ed altrettanti di lunghezza. Tutte le vittime dentro la nube devono effettuare un tiro salvezza contro il soffio del drago o subiscono dei danni pari ai punti ferita che ha ancora il drago e contraggono una malattia che li corrompe. Coloro che superano il tiro salvezza subiscono

solo metà del danno e non sono contaminati dalla malattia. La putrefazione fa sì che la pelle della vittima si decomponga lentamente come il corpo. Dopo sei ore la pelle si dequamerà completamente ed inizierà a cadere comportando una perdita di un punto alla Forza, Destrezza e Costituzione. Ogni giorno ulteriore si perdono 1d4 punti di danno da ciascuna delle abilità menzionate. La decomposizione può essere curata solo da un incantesimo di cura malattie lanciato da un chierico di 12° livello o più. A quel punto si recupera un punto al giorno per punteggio.

Chiunque sia entro 6 metri da un drago non morto deve effettuare un tiro salvezza contro il veleno o essere ammorbato dal puzzo di decomposizione che emana. Chi fallisce ne viene nauseato al punto di avere un malus -3 ai tiri per colpire e danni. L'effetto dura 1d4+4 round dopo che si è allontanato dal drago.

Gli attacchi ravvicinati sono grandemente temuti. Il morso ed artigli provocano una paralisi per 3d4 round se non si supera un tiro salvezza contro la paralisi.

Le tane dei draghi non morti contengono cumuli di tesori. Alcuni studiosi sostengono che alcuni draghi proseguano nella non-vita per riprendersi quanto a loro rubato dopo la morte. Altri credono che rimangano semplicemente a guardia di certi tesori, motivo per cui è stato rianimato.

DRAGO DELLE TENEBRE

	Minore	Maggiore
CA	0	-5
DV	9**** (L)	20***** (L)
MV	27 (9) m; 72	45 (15) m
volo	24) m volo	108 (36) m
Att.	fino a 7	fino a 7
F	sotto	sotto
Soffio	15 m x 12 m x 9 m	15 m x 15 m x 9 m
NM	1d4 (1d4)	1 (1)
TS	G9	G36
M	9	11
Tes.	H	H x2, I
In.	13	15
All.	C	C
PE	4400	18500

I draghi tenebre sono draghi particolarmente caotici che sono diventati i servi non morti di Immortali della Sfera dell'Entropia. I draghi delle tenebre a volte sono inviati nel Primo Piano per compiere una missione per i loro padroni. Ad esempio, dopo la distruzione di Oceania, Synn (un drago maggiore) è stato incaricato di rimanere di guardia ad un antico segreto nella sua tana. Appaiono come l'ombra di un drago, totalmente nero, fatta eccezione per gli occhi che brillano un poco. Uno scintillio tenue di colore blu scuro o viola rivela alcune delle caratteristiche fisiche come scaglie e muscoli. I draghi delle tenebre notte sono solidi sul Primo Piano.

I draghi delle tenebre sono maestri nell'inganno e tradimento. Si nutrono del dolore che infliggono alle loro vittime. Tormentano e maledicono un nemico piuttosto che distruggerlo. Il combattimento non è considerato un mezzo utile per raggiungere i loro obiettivi; le menzogne sono molto più efficaci.

Il soffio di un drago delle tenebre determina una nuvola di buio assoluto. Qualsiasi essere vivente nella zona di effetto



deve effettuare un tiro salvezza contro il soffio o cadere esanime. Le tenebre scompaiono in 1d6 turni. Il soffio non può essere utilizzato in zone ventose.

I draghi delle tenebre hanno la possibilità di entrare nel piano dell'Entropia attraversando una zona di buio assoluto. Nella maggior parte dei casi, il drago usa il suo soffio e quindi scompare dal piano. Analogamente, può riapparire solo da una macchia scura.

Un drago maggiore può avvolgere le ali intorno ad un nemico inconscio, intrappolando l'anima della vittima nel piano dell'Entropia. Il corpo può essere distrutto o, più probabilmente, posseduto dal drago. Mantiene il suo intelletto e ricordi, e diventa un fanatico seguace del drago. I nemici minori spesso sono trasformati in pipistrelli che vengono poi utilizzati come spie. Un drago delle tenebre mantiene un collegamento telepatico con i suoi seguaci che gli permette di vedere e sentire attraverso di loro (tranne nel Mondo Cavo).

A draghi maggiori come Synn sono concessi un desiderio per ogni secolo che passano sul Primo Piano, in aggiunta ai loro incantesimi. I draghi delle tenebre usano gli incantesimi arcani. Incantesimi del drago delle tenebre minore: quattro di 1° livello, quattro di 2° livello. Incantesimi del drago delle tenebre maggiore: cinque di 1° livello, cinque di 2° livello, quattro di 3° livello, tre di 4° livello, due di 5° livello.

Un drago minore infligge 3d10 danni con un morso, e 1d6 + 1 danno con i suoi artigli. Un drago maggiore infligge 4d8+8 danni con il suo morso e 1D12+2 danni con i suoi artigli. Un colpo andato a segno di qualsiasi drago delle tenebre è simile al semplice tocco di un ghoul, determinando la paralisi.

I draghi delle tenebre sono particolarmente vulnerabili alla luce e agli incantesimi che agiscono sui non morti. Un

incantesimo di luce provoca 1d10 danni al mostro. Un incantesimo di resurrezione distrugge un drago minore o infligge 3d10 danni ad un drago maggiore. La luce solare diretta del sole del mondo esterno distrugge questi draghi. Entrambi i draghi richiedono almeno un'arma magica +1 per essere colpiti. Un chierico può scacciare un drago minore come se fosse un vampiro, e un drago più grande come un'ombra. Questi draghi non possono essere scacciati entro 16 chilometri dalle loro tane o se sono nel piano dell'Entropia.

Fantasma

	Apparizione	Mezzombra	Visione
CA	0	0	0
DV	10*** (M)	11*** (M)	12*** (L)
MV	54 (18) m	36 (12) m	0 m (sotto)
Att.	2 artigli	1 pugnale	2d4 spade
F	1d6+2/1d6+2	3d4	1d8 cad. (sotto)
NM	1 (1)	1 (0)	1 (1)
TS	M10	L11	C12
M	10	9	12
Tes.	(L) N, O	(L, N, V)	L, N, O
In.	11	10	9
All.	C	C	C
PE	3250	3500	3875

Attacchi: vista = paura. Dispongono tutti di un attacco speciale.

Difese: all'inizio sono eterei, possono ricorrere ad un tiro-salvezza contra incantesimi per evitare di essere scacciati, per colpirli occorrono armi magiche.

I fantasmi sono non-morti che vagano pressoché ovunque. Evitano la luce del giorno, ma non temono le sorgenti di luce magica. Sono immuni a tutti gli incantesimi dello charme e del freddo e possono essere colpiti solo da armi magiche.

Forma eterea: quando vengono incontrati per la prima volta, sono sempre in forma immateriale e (sebbene possano essere scacciati) non possono essere feriti da chi si trova nella Prima Dimensione. Ogni fantasma ha una forma di attacco speciale che di norma usa immediatamente. Poi si materializza per il combattimento fisico, con CA 0.

Paura: chiunque veda un Fantasma (cioè sia ad una distanza minore di 36 metri dal mostro) deve effettuare con successo un tiro-salvezza contro gli incantesimi altrimenti scappa per la paura. Gli esseri con tre dadi vita o meno, invece, vengono terrorizzati automaticamente (senza tiro-salvezza) ed in seguito si rifiuteranno di ritornare nelle zone dove hanno visto il fantasma. Gli altri esseri, se il tiro-salvezza è favorevole, evitano i detti effetti.

Scacciare: tutti i fantasmi sono in grado di resistere alla scacciare dei chierici. Se l'esito è "D" vengono normalmente distrutti. Se è "S", invece, possono effettuare un tiro-salvezza contro gli incantesimi. Se il tiro ha successo, non solo evitano di essere scacciati, ma riflettono la magia contro lo stesso chierico. Quest'ultimo deve a sua volta effettuare con successo un tiro-salvezza contro gli incantesimi altrimenti resta paralizzato dalla paura per 2d6 round.

I fantasmi accumulano i tesori delle loro vittime. L'apparizione e la mezzombra li tengano nascosti nei pressi del luogo dove sono stati incontrati, mentre il tesoro della visione apparirà solo dopo che quest'ultima sia distrutta.

Apparizione: è un solitario essere umanoide simile ad uno spettro, ma semitrasparente. Non usa mai armi al primo incontro, ed è sempre all'aperto. Il suo primo attacco consiste nella creazione di un vortice di nebbia trasparente, alto 3 metri e di 6 metri di raggio. Chiunque si trovi all'interno della nebbia deve effettuare con successo un tiro-salvezza contro gli incantesimi altrimenti cade in una sorta di trance, incapace di qualsiasi azione e con lo sguardo fisso nella nebbia fin quando scompare. La nebbia ha una durata di 12 round, o finché l'apparizione non sia Scacciata o Distrutta. La nebbia a sua volta si sposta con l'apparizione.

Dopo aver ridaotto in trance almeno una vittima, l'apparizione si materializza e la afferra con entrambi gli artigli ossuti (bonus di + 4 ai tiri per colpire, 1d6+2 punti ferita per artiglio). Raramente invece, attacca i nemici in movimento, ma tenta di uccidere almeno una vittima per incontro.

Ogni umano e semi-umano ucciso dall'apparizione si trasforma a sua volta in un mostro simile, nel giro di una settimana. L'unico modo di evitarla è pronunciare sul cadavere (sempre nel giro di una settimana) prima l'incantesimo Dispersione del male e poi quello di Resurrezione. Se la resurrezione viene pronunciata senza preventivamente ricorrere alla dispersione del male, il personaggio resuscita ugualmente, senza nessun apparente strascico della terribile esperienza, ma dopo una settimana, comincia a trasformarsi inevitabilmente in apparizione.



Mezzombra: ha l'aspetto simile all'apparizione. Non è altro, infatti, che il simulacro di un uomo armato di pugnale. Quando viene incontrata per la prima volta, balza fuori da una porta o una parete ed ha il 90% di probabilità di colpire di sorpresa le vittime. Si getta a capofitto contro uno specifico bersaglio, minacciando il malcapitato col pugnale. La vittima deve effettuare con successo un tiro-salvezza contro il raggio della morte o muore di paura.

Dopo l'attacco iniziale l'ombra si materializza ed inizia a

colpire indiscriminatamente col pugnale tutti coloro che gli capitano a tiro. Se gravemente minacciata o se il suo morale viene meno, si materializza e fugge. A differenza degli altri fantasmi, vive solo nei luoghi chiusi, oppure sottoterra.



Visione: è molto diversa dagli altri fantasmi e si aggira sempre in un'area ben definita non più grande di 50 metri quadrati. È composta da 2d4 umanoidi per la maggior parte forniti di armi ed armature di vario tipo. In pratica il suo aspetto è quello di un campo di battaglia, senza alcun sopravvissuto ed è, in realtà, un ammasso di anime perse.

All'inizio dell'incontro, tutte le anime cominciano a piangere e a disperarsi. Chiunque si venga a trovare a meno di 27 metri dalla fonte dei lamenti, deve effettuare con successo un tiro-salvezza contro gli incantesimi. Se fallisce viene colta da profonda pietà e compassione per le anime della visione. Perde ogni speranza e si siede a piangere le anime, per un tempo variabile dagli 11 ai 20 round (1d10+10). Chi resta nella zona colpita deve ripetere il tiro-salvezza ad ogni round.

Dopo aver pianto per 1d3 round gli esseri della visione cominciano a materializzarsi ed attaccano, continuando lo struggente lamento. I singoli individui che la compongono non hanno propri punti ferita, ma l'intera visione ha 12 dadi-vita e da tale ammontare devono essere detratti i punti ferita inflitti ai singoli esseri. Ognuno di questi attacca una volta per round, come fosse un mostro con 12 DV ed infliggendo 1d8 punti ferita per ogni colpo andato a segno (di solito sono tutti armati di spade. Il DM può decidere che siano armati diversamente, applicando le ferite inflitte dalle armi corrispondenti. Non possono comunque far uso né di armi né di oggetti magici). All'interno della zona della visione, i singoli esseri si spostano alla velocità di 12 metri per round.

Se la Visione viene scacciata si dissolve e non ricompare per 1d6 ore. Non può assolutamente spostarsi dalla specifica zona in cui esiste. Anche i singoli esseri che la compongono sono confinati nella zona e non possono uscirne né per fuggire né per inseguire gli avversari.

Filosofo Grigio



	Filosofo	Malizia
CA	4	1
DV	9 (M)	1* (S)
MV	nessuno	45 (15) m
Att.	nessuno	1 tocco
F	nessuno	1d6, 1d8 o 1d10 (sotto)
NM	1 (1)	speciale
TS	C9	C6
M	12	12
Tes.	O	nessuno
In.	13	na
All.	C	C
PE	450	13

Il filosofo grigio è lo spirito non morto di un chierico caotico deceduto nel mentre di riflessioni filosofiche che sono rimaste, quindi, irrisolte. Nello stato di non morte, il filosofo non fa nulla tranne ponderare tali gravose questioni, sempre lontano dal raggiungere una soluzione. Nel corso dei secoli le speculazioni maligne del filosofo hanno preso corpo ed hanno una esistenza indipendente. Questi pensieri animati, conosciuti come malignità, appaiono come dei piccoli sussurri luminosi e trasparenti con volti vagamente umani dalle fauci aperte e dalle mani gracili con artigli. Volano nell'aria, costantemente alla ricerca di vittime su cui sfogare la loro perfidia. Le malignità non si allontanano più di 30 metri dal filosofo ma possono infilarsi in qualunque anfratto quando si muovono. Per ogni filosofo grigio vi sono 2d4 di queste creature per ogni secolo di meditazione. I chierici le possono scacciare come spettri.

Le malignità hanno gli stessi tiri per colpire di un mostro con 9 DV ed i danni dipendono dall'allineamento della vittima: 1d6 se caotica, 1d8 se neutrale e 1d10 se legale.

Il filosofo stesso è invece una figura seduta, grigia, immateriale, incappucciata, persa nei suoi pensieri. Non può essere scacciata da un chierico e non ha attacchi propri e non si difenderà. Fino a che non è distrutta non perderà la propria concentrazione, anche se attaccata. Al momento della distruzione darà una occhiata attorno con una espressione di malvagia illuminazione e quindi svanirà con un prolungato urlo di perfido compiacimento. Tutte le malignità scompaiono col filosofo.

Sia il filosofo che le malizie sono immuni agli incantesimi che interessano la mente ed agli attacchi ed armi non magici.



Ghoul



influenzati dagli incantesimi come sonno, charme e paralisi e possono essere scacciati come se fossero spettri.

Ghoul del Vapore Queste creature si generano in aree di scontri ove i vapori sono intensi. Non possono allontanarsi molto dal luogo di origine ma non devono rimanere necessariamente in contatto. L'aspetto è simile a quello dello spettro ma la forma di sudario evanescente si distingue con difficoltà.

I ghoul del vapore possono essere feriti solo da armi magiche o magia. Possono essere scacciati come se fossero spettri. Chiunque venga colpito deve effettuare un tiro salvezza contro la paralisi per evitare la paralisi cerebrale. Questa paralisi fa sì che la vittima continui a fare ciò che stava facendo fino a che non termina l'effetto in 2d4 round. Inoltre ogni colpo diminuisce di uno il punteggio dell'Intelligenza. Se l'Intelligenza viene ridotta a zero la vittima diventa pazza per 2d10 giorni. I personaggi impazziti si comporteranno in modo astruso quanto più possibile rispetto al solito modo di fare. Per esempio, un guerriero legale potrebbe pensare di essere un malvagio mago caotico ed anche se incapace di lanciare incantesimi potrebbe credere che i loro gesti bizzarri possano determinare effetti magici. L'intelligenza perduta ritorna al ritmo di un punto al giorno.

	Ghoul	Ghoul antico	Ghoul del Vapore
CA	6	5	2
DV	2* (M)	5** (M)	3** (M)
MV	27 (9) m	27 (9) m	36 (12) m
Att.	2 artigli /1 morso	2 artigli/1 morso	1 tocco
F	1d3/1d3/1d3 +speciale	1d4/1d4/1d6 +speciale	1d4+speciale
NM	1d6 (2d8)	1d4 (2d6)	1d6 (2d6)
TS	G2	G4	G5
M	9	11	9
Tes.	B	B, Q, R, S	N
In.	3	12	3
All.	C	C	C
PE	25	175	65

Ghoul Sono orrendi umanoidi dall'aspetto bestiale votati ad attaccare qualunque essere vivente. Un colpo di un ghoul paralizza ogni creatura delle dimensioni di un orco o minori (eccetto gli elfi) a meno che la vittima non superi un tiro salvezza contro la paralisi. Una volta che il nemico è paralizzato il ghoul si volterà ed attaccherà un'altro opponente continuando così fino a che il ghoul o tutti i nemici saranno morti o paralizzati. La paralisi è di tipo normale (dura 2d4 turni a meno che non sia curata magicamente). Essendo non morti sono immuni agli incantesimi di sonno e charme.

Ghoul antico i ghoul antichi sono una forma molto più potente di ghoul. Appena lo si incontra è difficile distinguerlo da quello comune; se attaccato una sfera di inquietante luce verde si crea attorno la sua testa. La sfera si espande fino a 1,5 metri di raggio per round fino ad un massimo di 7,5 metri. Chiunque entri o tocchi il globo di luce deve fare un tiro salvezza contro gli incantesimi o sperimentare una agghiacciante spossatezza con un malus di -2 ai tiri per colpire ed ai danni inflitti.

I ghoul antichi hanno gli stessi attacchi fisici dei ghoul e possono paralizzare qualunque creatura (eccetto gli elfi) di dimensioni pari o inferiori ad un orco per 2d4 round (se si fallisce un tiro salvezza contro la paralisi). Non sono



Lich



CA 0	TS sotto
DV sotto (M)	M 10
MV 27 (9) m	Tes. sotto
Att. 1 tocco o 1 incantesimo	In. 18+
F 1d10+paralisi o incantesimo	All. C
NM 1 (1)	PE sotto

Lich chierico

Livello	PF	PE
21****	9d6+12	10500
22****	9d6+13	11750
23****	9d6+14	13000
24****	9d6+15	14250
25****	9d6+16	15500
26****	9d6+17	16750
27****	9d6+18	18000
28****	9d6+19	19250
29****	9d6+20	20500
30****	9d6+21	21750
31****	9d6+22	23000
32****	9d6+23	24250
33****	9d6+24	25500
34****	9d6+25	26750
35****	9d6+26	28000
36****	9d6+27	29250

Lich mago

Livello	PF	PE
21*****	9d4+12	12500
22*****	9d4+13	14000
23*****	9d4+14	15500
24*****	9d4+15	17000
25*****	9d4+16	18500
26*****	9d4+17	20000
27*****	9d4+18	21500
28*****	9d4+19	23000
29*****	9d4+20	24500
30*****	9d4+21	26000
31*****	9d4+22	27500
32*****	9d4+23	29000
33*****	9d4+24	30500
34*****	9d4+25	32000
35*****	9d4+26	33500
36*****	9d4+27	35000

Un lich è un potente mostro non morto di origini magiche. Ha l'aspetto di uno scheletro che indossa indumenti di ottima fattura ed è stato un mago o chierico maligno e caotico di livello uguale o superiore a l21 ° (spesso 27°-36°). È ancora in grado di usare incantesimi, come faceva quando era in vita, così da risultare particolarmente pericoloso.

La semplice vista di un lich causa paura in tutte le creature al di sotto del 5° livello, senza la possibilità di effettuare alcun Tiro Salvezza. Il suo semplice tocco causa da 1 a 10 punti di danno, e può paralizzare qualsiasi creatura per 1d100 giorni, benchè sia ammesso un Tiro Salvezza e la paralisi possa essere eliminata mediante la magia.

Prima di qualsiasi incontro con un lich, il DM deve scegliere con cura gli incantesimi della creatura, dato che il lich è molto intelligente ed in grado di ricavarne il massimo vantaggio. Si noti che, nonostante il morale di 10, il lich fugge se si trova in grave pericolo. Normalmente, i lich non vengono colti a vagabondare, ma rimangono all'interno o nei pressi delle loro ben difese dimore.

All'esterno del suo rifugio, un lich porta sempre da 2 a 5 potenti oggetti magici da usare in caso di difficoltà; è opportuno che il DM operi una scelta e non si limiti a determinare casualmente il tipo di oggetti. All'interno del suo rifugio, il lich ha da 4 a 32 oggetti magici temporanei, oltre alla quantità di monete, gemme e gioielli propria del tipo di tesoro H. È necessario predisporre un numero di trappole e di altri strumenti sufficiente a proteggere una ricchezza del genere da eventuali intrusi.

I lich sono non morti e possono essere scacciati, ma non distrutti, dai chierici. Sono immuni agli incantesimi Charme, Sonno, Demenza precoce, Metamorfosi, Freddo, Fulmine e Morte e subiscono danni solo da armi magiche; inoltre, sono immuni a tutti gli incantesimi di livello inferiore al 4°.

Un lich mago dispone normalmente di 1 o 2 incantesimi di natura permanente, in genere Individuazione dell'invisibile o Volare.

Un lich chierico è normalmente circondato da altri 3d4 tipi di non morti, che fungono da servi.

Entrambi i tipi di lich possono evocare altri potenti non morti in loro aiuto; l'evocazione può essere fatta mediante semplice concentrazione, facendo sì che gli individui giungano in aiuto nel giro di 1d100 round, in base alla distanza. L'evocazione può essere ripetuta a piacimento, ma nessun tipo di creatura risponderà mai più di una volta al giorno. Il tipo di creatura che risponde all'appello è determinato tirando 1d20 e applicando il risultato alla tabella seguente; se un tipo di creatura ha già risposto, si riefettui il tiro di dado.

Tiro	Creatura
1-5	necrospettri (2d4)
6-9	vampiri (1d6)
10-12	fantasma, mezzombra (1d3)
13-15	anima persa, sudario (1d2 caotici)
16	anima persa, poltergeist (1d2)
17	spirito, druj
18	spirito, revenant
19	ombra (1, qualsiasi)
20	osservatore non morto

Ogni singolo vampiro che risponde ha il 25% di possibilità di essere un mago o un chierico di livello 7-18 (1d12+6).

MANTOSCURO (RORPHYR)

CA -2	TS M13
DV 13* (M)	M 11
MV 72 (24) m (sotto)	Tes. V
Att. 1 tocco+speciale	In. 14
F 1d4+paura	All. C
NM 1d2 (0)	PE 2300

L'incappucciato (chiamato anche rorphyr) è una spettrale creatura non-morta che prospera grazie alla paura che causa nelle sue vittime che scappano. Sebbene la creatura



raramente provoca danni fisici seri alle sue vittime,

spesso lascia un gruppo di avventurieri disperso, indebolito e vulnerabile agli attacchi di altri mostri. Si aggira per i suoi domini di rovine abbandonate o tetri territori, è incorporeo e può persino passare attraverso oggetti solidi per inseguire la sua preda.

L'incappucciato appare come una grigia figura trasparente con indosso una veste con cappuccio, con il viso completamente oscurato dall'ombra. Non parla, sebbene gli studiosi sospettino che sia in grado di capire molti linguaggi umani e semi-umani.

Può essere colpito solo da armi magiche con un bonus di almeno +2 ed è immune agli incantesimi di charme, sonno e paralisi. Può essere scacciato come fosse un'anima persa e distrutto solo se il risultato è "D" e fallisce un tiro salvezza contro il raggio della morte.

L'incappucciato porta a galla visioni bizzarre dalle profondità più oscure e dell'immaginazione della vittima. I più intelligenti hanno anche le menti più fertili e quindi sono più suscettibili agli attacchi dell'incappucciato.

Tutti quelli che vedono un incappucciato devono eseguire un controllo di abilità invertito dovendo, cioè, fare col dado di più della loro Intelligenza su 1d20. I personaggi che hanno appena subito delle esperienze tormentate possono subire delle penalità da 1 fino a 3 (a discrezione del DM). Quelli che passano il controllo sull'Intelligenza invertito, la parte scura del cappuccio rimane vuota. Per quelli che falliscono il cappuccio si riempie di orrende visioni prese dai loro incubi. I personaggi che osservano queste visioni fuggono impauriti dall'incappucciato per 1d4+2 di round, cambiando a caso la direzione ogni round.

Scappare da un incappucciato è estenuante. I personaggi in fuga devono passare un tiro-salvezza contro incantesimi ogni round di fuga o prederanno temporaneamente 1d3 punti di Costituzione, più ogni punto-ferita che si perderebbe con un abbassamento di Costituzione. Se la Costituzione scende sotto il 3 il personaggio cade svenuto e vi rimane fino a che non risale a 3 o più. La Costituzione persa in questo modo ritorna con un ritmo di 1 punto per turno.

Un personaggio che abbia già subito gli effetti dell'attacco di un particolare incappucciato e che si sia già ripreso, sarà immune a tutti i successivi attacchi portati da quell'incappucciato per le prossime 24 ore.

In mischia, l'incappucciato attacca con un tocco gelido che infligge 1d4 punti-ferite e riempie la vittima di un terrore

soverchiante con gli stessi effetti delle visioni del suo cappuccio (si applica il tiro-salvezza contro incantesimi).

Ogni incappucciato ha un territorio particolare—di solito una piccola area di una cripta, dungeon o villaggio abbandonato. L'incappucciato non può lasciare questo territorio. All'interno di questi confini, comunque, possiede completa libertà di movimento. Non bloccato dagli oggetti solidi, solitamente appare nei luoghi impensabili, emergendo da un muro o dal soffitto.

L'incappucciato perseguita la vittima incontrata finché non cade, spesso sorprendendola da diverse direzioni. In questo modo cerca di mantenere la sua vittima in fuga all'interno del suo territorio finché questa non sviene dalla paura permettendo alla creatura di banchettare.

L'incappucciato ignora le vittime svenute, e va avanti con gli attacchi fino a che tutte le vittime collassano, si riprendono dalla paura o escono fuggendo dal suo territorio. La creatura, saziata dalla caccia, ritorna nel suo covo.

MESMER



CA	3	TS	G7 (immune agli incantesimi)
DV	7*** (M)	M	12
MV	54 (18) m	Tes.	G
Att.	1 morso+speciale	In.	17
F	1d10+speciale	All.	C
NM	0 (1)	PE	1650

Questo non morto simile ad uno spettro vive nei fondali oceanici in una serie di tunnel a spirale, costruiti per indurre una ipnosi magica. L'effetto interessa tutte le creature che le vedono da sopra (entro i 72 m). Le vittime saranno irresistibilmente trascinate nella tana (senza tiro salvezza). L'unico modo di avvicinarla in sicurezza è camminare sul fondo dell'oceano. Ogni incantesimo contro un mesmer è riflesso indietro verso chi lo ha lanciato ed esteso a chi si trova entro 3 metri da questi. Un mesmer può essere colpito solo da armi magiche e scacciato come se fosse "speciale".

MUMMIA



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

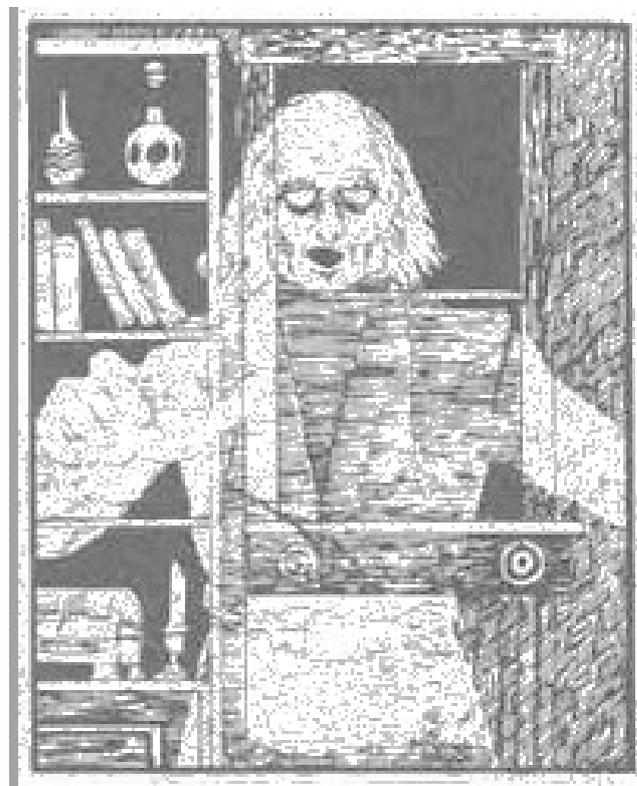
Mummia Le mummie sono mostri non-morti che stanno in agguato nelle rovine abbandonate e nelle tombe. Ogni personaggio che ne vede una deve effettuare con successo un tiro salvezza contro paralisi, altrimenti si blocca, paralizzato dal terrore, finché la mummia non esce dal suo campo visivo. Oltre alle normali ferite, il "tocco" della mummia contagia il personaggio con una malattia, senza che sia possibile effettuare tiri salvezza. Questa malattia disgustosa e devastante è refrattaria a tutti gli espedienti magici (pozioni ecc.) e rallenta il processo di guarigione naturale ad 1/10 del normale. Viene curata definitivamente solo con la magia (incantesimo "cura malattie"). Le mummie possono essere danneggiate solo da incantesimi, dal fuoco o da armi magiche che infliggono loro solo la metà dei normali punti ferita. Sono immuni agli incantesimi "del sonno", dello "charme" e della "paralisi".

Mummia Uomo-Scorpione: per molti aspetti sono simili alle normali mummie. Se un tempio dedicato alle loro divinità possono essere scacciate come se fossero "spiriti". Possono colpire col pungiglione infliggendo 1d10 danni ma senza iniettare il veleno. Comunque chi viene colpito viene contagiato col morbo della mummia. Possono essere danneggiate da incantesimi ed armi magiche (che infliggono



la metà del danno); immuni agli incantesimi "del sonno", dello "charme" e della "paralisi".

Necrospetro



CA	2	TS	G6
DV	6**	M	11
MV	45 (15) m; 90 (30) m volo	Tes.	E
Att.	1 tocco	In.	8
F	1d8+risucchio doppio di energia	All.	C
NM	1d4 (1d8)	PE	725

I necrospettri sono fra i più potenti mostri non-morti. Non hanno un corpo solido e possono essere colpiti solo da armi magiche. Le armi d'argento non hanno alcun effetto contro di essi. Come tutti i non morti, i necrospettri sono immuni agli incantesimi del "sonno", dello "charme" e della "paralisi".

Ogni colpo inferto da un necrospetro infligge 1d8 punti ferita oltre ad un super risucchio di energia (la vittima perde 2 livelli d'esperienza). Ogni personaggio ucciso da un necrospetro "risorge", la notte successiva, sotto forma di necrospetro e sotto il controllo del suo uccisore.

Nosferatu



CA 2	TS classe di pari livello
DV 7-9** (M)	M 11
MV 36 (12) m; 54 (18) m volo	Tes. F
Att. 1 morso o 1 arma o speciale	In. 13-18
F 1d4 o arma o speciale	All. qualunque
NM 1d4 (1d4)	PE sotto

PE per DV	Ladro o Guerriero	Mago o Chierico
7	1250	1650
8	1750	2300
9	2300	3000

Il nosferatu è una potente creatura non morta che assomiglia ad un vampiro. La differenza principale è che il nosferatu non sottrae livelli d'energia; esso beve il sangue.

Come accade per i vampiri, il nosferatu non subisce alcun effetto degli incantesimi di sonno, charme e blocca persone; può essere colpito solo da armi magiche; si può trasformare come un vampiro. Riesce a recuperare 1 punto ferita per turno.

Può assumere le stesse forme animali del vampiro. Lo sguardo del nosferatu può incantare (charme) proprio come un vampiro, ed il nosferatu può evocare altre creature, come il vampiro. Le vittime del nosferatu ritornano in vita tre giorni dopo la morte solo se il Nosferatu lo desidera. Un nosferatu ha le stesse debolezze di un vampiro.

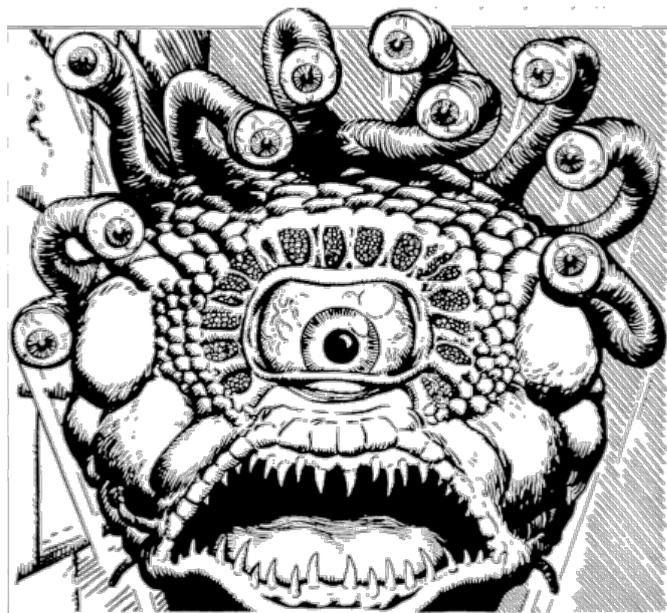
Un nosferatu ha un vantaggio sui vampiri nel fatto che esso mantiene le caratteristiche e classe del personaggio anche dopo che è stato trasformato in mostro al livello che

aveva nel momento della morte o al nuovo livello che assume con il mutamento nella forma a nosferatu. Ciò rende il nosferatu estremamente imprevedibile - potrebbe ad esempio, avere gli incantesimi di un chierico del nono livello - oltre che i poteri da non morto.

Un master dovrebbe trattare separatamente ogni nosferatu, dando a ciascuno abilità e caratteristiche peculiari. Essi possono essere di qualunque allineamento.

I nosferatu molto vecchi sono immuni ai raggi del sole, il che li rende ancora più difficili da individuare e fermare.

Occhio tiranno NON MORTO



CA -4/-2/3	TS M20
DV 20***** (M)	M 12
MV 18 (6) m	Tes. L, N, O (x2)
Att. 1 morso+speciale	In. 16
F 2d10+speciale	All. C
NM 1 (0)	PE 14975

Un osservatore non morto è simile ad uno vivo, ma è stato creato per uno specifico fine malefico.

Il suo aspetto è simile a quello di un normale beholder: una grossa palla fluttuante, di circa 1,20 metri di diametro, protetta da una corazza di robuste scaglie di pelle. Nella parte superiore, ci sono dieci peduncoli sormontati da altrettanti occhi, ognuno dei quali ha un particolare potere magico; nella parte anteriore della sfera c'è un grosso occhio centrale, sotto il quale spunta una bocca munita di denti aguzzi. Il suo movimento avviene mediante il volo che peraltro è un'abilità naturale, non magica. Estremamente intelligente, parla molte lingue. Qualsiasi chierico di 25° livello o superiore riconosce immediatamente questa creatura come non morto, appena la vede.

Un osservatore non morto non subisce danno da armi normali, d'argento e nemmeno da armi magiche + 1; è necessaria almeno un'arma magica +2; è immune a tutti gli effetti di charme, paralisi e sonno, a tutte le illusioni, ai raggi della morte e al veleno.

Il corpo del mostro rigenera 3 punti ferita per round, dal momento in cui subisce danni. Se viene ridotto a 0, assume forma gassosa e non può rigenerarsi; dopo aver riposato per un'ora nell'oscurità totale, il processo di rigenerazione ricomincia. Normalmente, tiene vicino alla sua posizione

svariate aree di tenebre perenni.

Questo mostro è in grado di assumere forma gassosa a suo piacimento; in tale forma, non ha alcuna abilità speciale, ma non subisce danni, salvo che da magie che abbiano effetti sull'aria. Non può usare alcuna abilità speciale nei round in cui assume e perde la forma gassosa. Il suo morso causa 2 d10 punti di danno e addizionalmente, un risucchio di energia di 2 livelli, come quello dei vampiri.

L'occhio frontale del mostro proietta costantemente un raggio rifletti-magia; qualsiasi incantesimo scagliato al mostro da questa direzione viene riflesso contro chi lo ha lanciato. Inoltre, ogni tentativo di scacciare non morti, operato direttamente di fronte al mostro, viene riflesso contro il chierico, che deve fare un Tiro Salvezza contro incantesimi o fuggire terrorizzato per 2d6 round. Il mostro spesso si volge contro un personaggio che comincia a lanciare incantesimi e cerca i chierici. Questo effetto di riflessione viene indirizzato direttamente di fronte alla creatura.

Se un osservatore non morto viene attaccato con un'arma, il giocatore che esegue l'attacco deve indicare il punto del corpo oggetto dell'attacco, che può essere il corpo, l'occhio centrale o gli occhi sui peduncoli. Ogni bersaglio ha una classe dell'armatura e punti ferita diversi. Il corpo ha CA -4 e può subire 90 punti ferita prima della morte del mostro. Il danno agli occhi viene conteggiato separatamente e non causa la morte della creatura; l'occhio centrale ha CA -2 e 30 punti ferita, ogni peduncolo con occhio ha CA 3 e può subire 20 punti di danno. Un occhio danneggiato funziona normalmente. Occhi danneggiati e persi ricrescono in 1d4+1 ore e non si rigenerano velocemente come il corpo del mostro.

Peduncoli con occhi: ogni occhio piccolo può essere usato al massimo una volta per round e solo tre occhi possono essere usati in una direzione, avanti, indietro, ecc.; se il bersaglio è sopra il mostro, possono essere usati tutti e dieci gli occhi piccoli. Il beholder usa spesso due soli occhi piccoli per round, a meno che sia seriamente minacciato.

- Occhio 1. Animazione dei morti (raggio 18 m)
- Occhio 2. Charme (come vampiri, raggio 36 m, penalità -2 ai Tiri Salvezza)
- Occhio 3. Tenebre persistenti (raggio 36 m)
- Occhio 4. Incantesimo della morte (raggio 36 m)
- Occhio 5. Risucchio di energia livello (come spettri)
- Occhio 6. Risucchio di energia 2 livelli (come necrospettri)
- Occhio 7. Paralisi (come ghoul, raggio 18 m; gli elfi sono immuni a questo raggio)
- Occhio 8. Animare oggetti (raggio 18 m)
- Occhio 9. Dissolvi magie (260 livello)
- Occhio 10. Telecinesi

Ombra Notturna

	Verme notturno	Errante notturno	Alato notturno
CA	-4	-6	-8
DV	25-30***** (L)	21-26***** (L)	9 (3) m; 72 (24
MV	36 (12) m 2	45 (15) m; 18 (6) m volo	m) scavo 1 (+ sotto)
Att.	(+ sotto)	2 (+ sotto)	1d6 (+ sotto)
F	2d10/2d4 (+ sotto)	3d10/3d10 (+ sotto)	1 (1) G17-20 (+sotto)
NM	1 (1)	1 (1)	12
TS	G25-30 (+sotto)	G21-26 (+sotto)	12
M	12	12	qualunque
Tes.	qualunque	qualunque	19
In.	19	19	C
All.	C	C	7750 (17 DV)
PE	18500 (25 DV) 20000 (26 DV) 21500 (27 DV) 23000 (28 DV) 24500 (29 DV) 26000 (30 DV)	12500 (25 DV) 14000 (26 DV) 15500 (27 DV) 17000 (28 DV) 18500 (29 DV) 20000 (30 DV)	8875 (18 DV) 10000 (19 DV) 11375 (20 DV)

Lista per il DM

Individuazione del magico, vedono l'invisibile (18 m); salvezza contro scaccia non morti; altera cibi e bevande nel raggio di 36 metri; tocco velenoso (-2 penalità al tiro salvezza); arma +3 per colpirlo; immune a incantesimi dei livelli 1-5; a piacimento: Infliggi malattie, Charme (persone), Nube mortale (come mago 21°), Confusione, Tenebre magiche, Dissolvi magie, Dito della morte (come chierico 21°), Velocità, Blocca persone, Invisibilità (come mago 21°), evocazione di non morti inferiori, particolarità individuali.

Le mortali ombre sono potenti e grossi esseri del male che cercano di diffondere la morte. Sono estremamente rari, normalmente creati o evocati da un più potente essere per uno scopo specifico. Tutte le ombre sono caratterizzate da un unico colore, un nero lucido, estremamente intenso. Non hanno occhi visibili e, apparentemente, percepiscono la realtà circostante tramite magia. Possono vedere l'invisibile e le cose nascoste, con la stessa facilità delle cose normali. Sono tutte estremamente sagge e astute (Intelligenza e Saggezza 19).

Amano l'oscurità. La luce del giorno causa di una penalità di -4 per tutti i loro tiri per colpire, mentre altre forme di luce non hanno alcun effetto. Possono entrare ed uscire dalla Dimensione Eterea a loro piacimento, benchè si limitino a farlo nei casi in cui sono minacciate seriamente.

La presenza di un'ombra causa la distruzione di tutti gli oggetti deperibili, nel raggio di 36 metri. Tali oggetti comprendono cibo, acqua, acqua santa, razioni, normali e d'emergenza e anche pozioni magiche; non sono ammessi tiri salvezza. Queste cose non diventano velenose, ma totalmente inutili, poichè diventa tutto congelato; se le vittime hanno già incontrato un'ombra, esse non possono essere sorprese. Il congelamento ha effetto solo sugli oggetti.

Le ombre subiscono danni solo da armi incantate, con un bonus di almeno +3, da bastoni o verghe magiche, o incantesimi di livello almeno pari al 6°. Sono immuni a tutte le forme di illusioni, alle bacchette, al veleno, agli effetti degli incantesimi charme, blocco e freddo, a tutti gli incantesimi di

5° livello o di livello inferiore, a tutte le armi normali, d'argento e incantate con un bonus non superiore a +2, a tutti gli attacchi non magici, come fuoco, macigni, olio, ecc. Sono vulnerabili al soffio del drago, che causa loro un danno uguale alla metà di quello normale (1/4 in caso di buon esito del tiro Salvezza).

Le ombre possono usare i poteri che seguono, simili ad incantesimi, a volontà, un potere per round: Charme (persona), Invisibilità, Velocità, Confusione, Nube mortale (tutti come maghi di 21° livello); Tenebre magiche, Blocca persona, Infliggi malattie, Dissolvi magie e Dito della morte (tutti come chierici di 21° livello). Gli effetti di questi poteri sono equivalenti a quelli dei corrispondenti incantesimi, ma vengono prodotti con un semplice momento di concentrazione, senza la necessità di ripetere le tradizionali parole e i gesti consueti, potendo quindi essere prodotti nel più assoluto silenzio. Inoltre, le ombre possono individuare il magico a piacimento e sono in grado di leggere tutte le lingue e le scritture magiche. In uno stesso round, non possono usare uno dei loro poteri simili a incantesimi e effettuare attacchi fisici.

Un'ombra può evocare altri non morti, una volta ogni quattro ore, e spesso lo fa prima di cominciare l'attacco. Il tipo di non morto che risponde all'evocazione è determinato tirando 1d6: 1-3 fantasma (mezzombra); 4-5 anima persa (sudario caotico); 6 spirito (druj).

Se un chierico ha successo nel tentativo di scacciare un'ombra, il mostro può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare il risultato; in caso di successo "T", il tentativo di scacciare non produce alcun effetto, ma non viene contato come fallimento e il chierico può ripeterlo. Inoltre, il mostro può effettuare un Tiro Salvezza per ogni risultato "D"; in caso di successo, il risultato diventa "T".

Ogni ombra ha altre abilità, che verranno descritte tra poco. Nel combattimento corpo a corpo, il contatto con un'ombra ha effetti mortali, richiedendo un immediato Tiro Salvezza contro il veleno, con una penalità di -2, in aggiunta al danno normale.

Le ombre hanno sempre con sé tesori di grande valore. Questi tesori non comprendono mai monete, ma solo gemme, gioielli e oggetti magici. Dopo ogni scontro, raccolgono i tesori delle loro vittime.

Alato notturno: ha l'aspetto di un gigantesco pipistrello nero, con un'apertura alare di 15 metri. Normalmente, il suo primo attacco è un tuffo verso il basso e, grazie alla grande velocità, ha il 90% di possibilità di sorprendere la vittima, a meno che la vittima abbia già incontrato un chiroterro ombra, dato che in questo caso è in grado di riconoscere la sensazione di freddo e non viene mai sorpresa.

Chiunque venga colpito da un chiroterro ombra deve superare un Tiro Salvezza contro incantesimi; la vittima si trasforma in un pipistrello gigante (si veda l'incantesimo dei maghi Metamorfofi). Chiunque venga così trasformato, diventa un servo del chiroterro ombra, come se fosse stato sottoposto a Charme, fin quando l'effetto Metamorfofi non viene dissolto.

Un chiroterro ombra può tentare di colpire gli oggetti della vittima, invece di infliggere danno fisico. Userà questo tipo di attacco, se la vittima lo ferisce, oppure se i suoi attacchi normali vengono evitati dalla vittima. Questo attacco richiede un normale Tiro per colpire, ma con un bonus di +4; se l'oggetto viene colpito, l'effetto consiste nell'eliminazione di

un "+", ma non influenza oggetti che siano privi di bonus. Il bersaglio più comune è uno scudo o un'arma. I bonus così sottratti possono essere recuperati, lanciando l'incantesimo Distruzione del male sull'oggetto in questione, oppure con un incantesimo Scaccia maledizioni operato da un chierico di 25° livello o superiore.

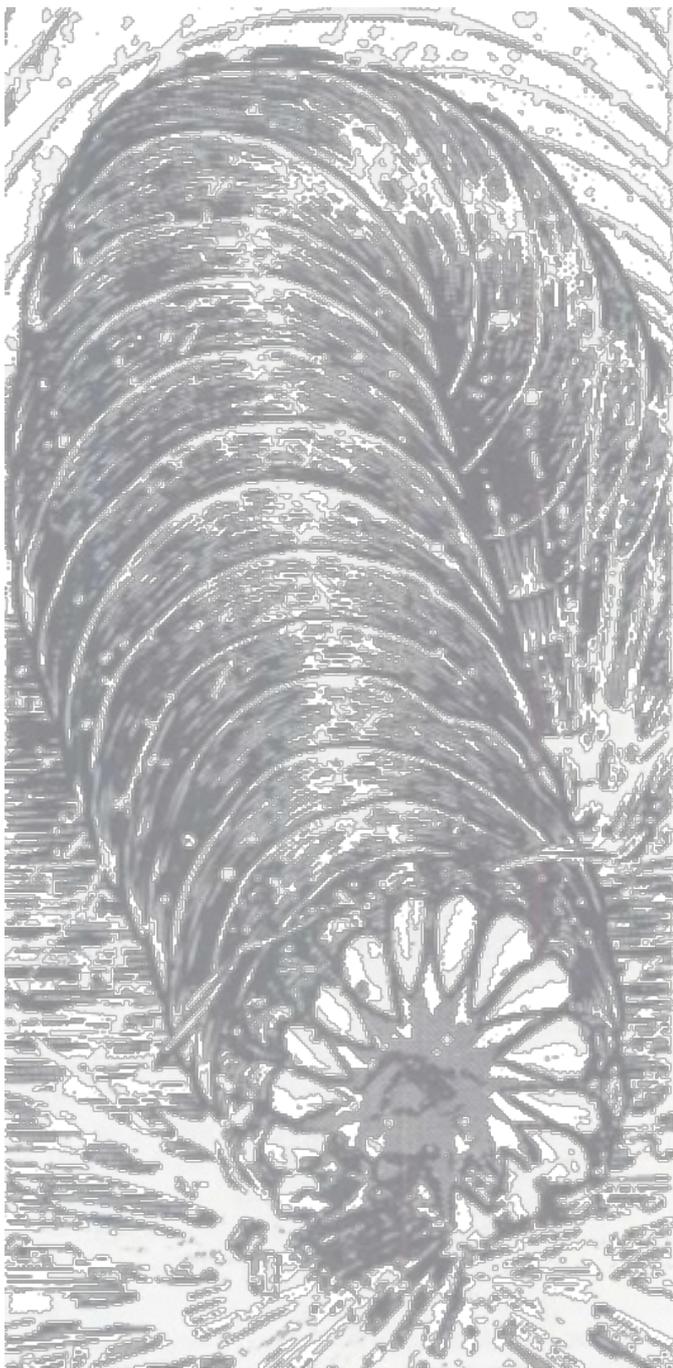


Errante notturno: ha l'aspetto di un gigante, ma, come tutte le ombre, è nero; non porta oggetti ed è alto 6 metri. Attacca due volte per round, ed infligge 3d10 punti di danno per attacco; inoltre, ogni colpo risulta mortalmente velenoso.

Ogni colpo di un errante della notte ha il 50% di possibilità di distruggere lo scudo o la corazza della vittima; questo effetto si applica prima allo scudo e la probabilità che si verifichi viene diminuita del 10% per ogni "+" magico; per esempio, uno scudo +5 o meglio non può essere distrutto in questo modo, mentre uno scudo +4 ha il 10% di possibilità di essere distrutto. Non è ammesso alcun Tiro Salvezza e le armi non vengono effettivamente distrutte, finché il mostro non le prende. Il mostro può comunque distruggere automaticamente con questo sistema ogni oggetto magico o arma di cui si impadronisce, ad esempio in seguito alla loro caduta.

Un errante della notte può utilizzare il suo "sguardo" una volta per round contro un avversario, fino ad una distanza di 18 metri. La vittima risulta maledetta e somma una penalità

di - 4 a tutti i Tiri per colpire e i Tiri Salvezza, finché la maledizione non viene annullata. L'incantesimo Distruzione del male serve a questo scopo, mentre un incantesimo Scaccia maledizioni ha effetto solo se operato da un chierico di 25° livello o superiore.



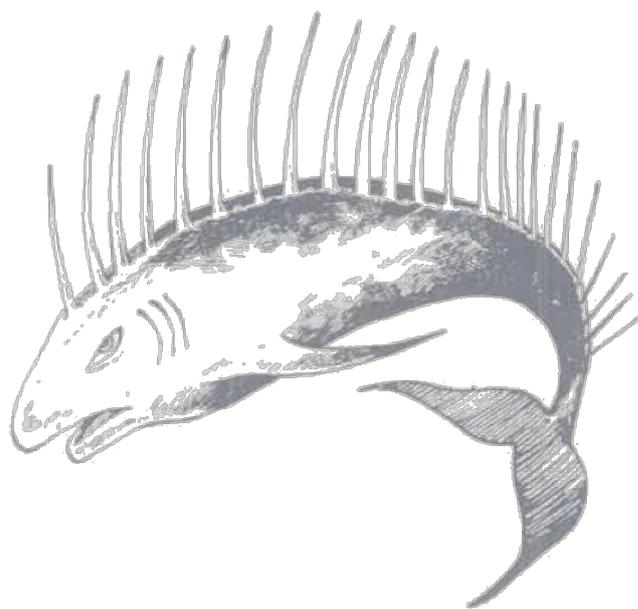
Verme notturno: ha l'aspetto di un verme scarlatto, lungo circa 30 metri e largo 3-4,5 metri, ma è di colore nero. Si avvicina agli avversari scavando un tunnel e ha il 50% di possibilità di ottenere la sorpresa, a meno che la vittima abbia gill incontrato un verme notturno, dato che in questo caso è in grado di riconoscere la sensazione di freddo e non viene mai sorpresa.

Un verme notturno ingoia la sua vittima se il risultato del Tiro per colpire è 19 o 20; la vittima perde un livello ogni round, a causa del risucchio di energia; non è ammesso un Tiro Salvezza, ma chi usufruisce dell'incantesimo Protezione dal male non subisce questo effetto. I morsi infliggono 2d10 punti di danno, più il normale Tiro Salvezza contro il veleno.

La coda infligge 2d4 punti di danno, più il normale Tiro Salvezza contro il veleno, e ha inoltre una possibilità su 8 di uccidere immediatamente la vittima, senza Tiri Salvezza e modificatori.

Un verme notturno ha la capacità di rimpicciolire magicamente un avversario entro 18 metri, una volta per round. Per evitare gli effetti, la vittima deve superare un Tiro Salvezza contro gli incantesimi. In caso di fallimento, viene ridotta a 30 cm e, da quel momento, il verme notturno ha un bonus di +4 ai Tiri per colpire contro quel personaggio, riuscendo quindi a ingoiarlo su un risultato di 15 o più. L'effetto del rimpicciolimento è permanente, fin quando non viene dissolto.

Phygorax



CA	1	TS	G12 (+sotto)
DV	8**** (S)	M	11
MV	36 (12) m nuoto	Tes.	G
Att.	speciale	In.	14
F	risucchio di energia	All.	C
NM	0 (1d4)	PE	2850

I phygorax sono dei bellissimi ma molto rari pesci non morti, di circa due metri di lunghezza. Vivono negli abissi del mare dove penetra poca luce. Hanno due dozzine di aculei affilati lungo il dorso disposte a formare un mortale ventaglio. Il tocco di una di queste spine risucchia un livello ma la creatura non attacca sempre con essi. I phygorax hanno come abilità naturali l'ESP e illusioni complete (ingannano tutti i sensi). La creatura legge il pensiero di coloro che sono vicini, sceglie una vittima e crea una opportuna illusione. Il risultato atteso è che la vittima tocchi una parte dell'illusione che in verità è una spina. La vittima realizzerà il danno ma l'illusione non viene annullata dal tocco, perchè il mostro agirà di conseguenza. La creatura normalmente si nutre di piccoli pesci che muoiono istantaneamente se lo toccano.

Un phygorax è immune agli incantesimi del 4° livello o meno e possono essere danneggiati solo da armi magiche. Possono essere scacciati da chierici come se fossero vampiri. Ogni uomo o umanoide uccisa dal risucchio si trasforma in un phygorax in 1d6 giorni.

POSSESSIONE



CA	variabile	TS	C9
DV	7-9**	M	12
MV	9 (3) m	Tes.	variabile
Att.	speciale	In.	9
F	variabile	All.	C
NM	1 (1)	PE	1250, 1750 o 2300

Le possessioni, conosciute anche come "spiriti della spada", sono non morti che infestano determinati oggetti preziosi, in particolare se hanno condotto alla morte chi ne era alla ricerca. Possono infestare armature, armi, verghe o oggetti simili e cercherà sempre di causare quanta più miseria e scomodità in coloro con cui vengono in contatto.

Possono anche animare gli oggetti che occupano. Un'arma può fluttuare nell'aria per attaccare (normali probabilità di colpire più i bonus magici se applicabili); una armatura o vesti comprendenti dei guanti o paramani possono animarsi ed impugnare un arma da usare contro la vittima. Le "mani" di tali vestiti o armature possono essere anche utilizzate per soffocare infliggendo 1d8 danni per round. In alternativa i poteri magici dell'oggetto stesso possono essere sfruttati. Ad esempio una bacchetta delle palle di fuoco può lanciale contro i nemici.

La CA della possessione dipende dall'oggetto posseduto. Un'arma ha CA pari a 2, una armatura la CA corrispondente (compresi i bonus magici) mentre oggetti lignei o vestiti hanno CA 7. Non possono essere danneggiate da armi non magiche o incantesimi che non provocano danni fisici.

A meno che non sia mosso, un oggetto posseduto non mostra segni della presenza della creatura non morta fino a che qualcuno non tocca l'oggetto. Prova allora ad assumere il controllo della vita come fanno le spade intelligenti. Una possessione può effettuare solo un tentativo per vittima ed ha un punteggio di intelligenza pari a 2 punti per DV. Se il tentativo fallisce la possessione costringe la vittima a servirla per i suoi fini malvagi.

Se ci si accorge della sua presenza, la possessione può essere scacciata da un chierico come se fosse un vampiro. Il non morto è costretto ad allontanarsi dall'oggetto in forma di una indistinta nube grigiastra della stessa forma dell'oggetto

posseduto. In questa forma non riesce ad attaccare o essere attaccata e se non trova un altro oggetto da occupare entro 5 round si dissolverà per un giorno intero e quindi riproverà ad infestare un altro oggetto. Se scacciata mentre è "fuori" un oggetto sarà automaticamente distrutta.

PRESENZA



CA	3	TS	G4
DV	4** (M)	M	11
MV	36 (12) m; 72 (24) m volo	Tes.	E
Att.	1 tocco	In.	7
F	1d6 + risucchio di energia	All.	C
NM	1d4 (1d6)	PE	175

La presenza è un mostro non morto privo di corpo fisico ed appare come una figura umanoide pallida e quasi trasparente, apparentemente coperta da una spessa nebbiolina. E' immune agli incantesimi del "sonno", dello "channe" e della "paralisi". Può essere colpita solo con anni magiche o d'argento, ma quelle d'argento infliggono solo metà dei normali punti ferita. Il "tocco" della presenza risucchia energia vitale, privando la vittima di un livello di esperienza, oltre ad infliggergli 1d6 punti ferita. Chiunque venga ucciso da una presenza diventa egli stesso un mostro non morto (presenza) nel giro di un giorno, sotto il controllo di colui che l'ha ucciso. Le presenze abitano nei luoghi deserti o nelle dimore delle vittime che hanno ucciso o fatto fuggire per la paura.

Ritornato



CA	-4	TS	G10
DV	10* (M)	M	10
MV	54 (18) m	Tes.	nessuno
Att.	1 tocco	In.	10
F	perdita di un senso	All.	C
NM	1d3 (0)	PE	1750

Questo mostro ha figura umana, con mani di scheletro e un teschio dotato di fluttuanti capelli bianchi. Un ritornato abita caveme buie e sotterranee o tombe e cripte polverose. Quando tocca una vittima, ne risucchia permanentemente uno dei sensi; la vittima può fare un Tiro Salvezza contra gli incantesimi; in caso di successo, la perdita del senso è temporanea (2d6 round). L' incantesimo Ristorazione consente il recupero di uno dei sensi perduti.

Il senso perso può essere scelto o determinato casualmente; più colpi risucchiano sempre sensi diversi.

Gusto: la vittima non può identificare i gusti, ad esempio i veleni.

Olfatto: la vittima è immune agli effetti degli odori, ma subisce una penalità di -1 ai tiri per la sorpresa.

Udito: la vittima non è in grado di sentire e perde la capacità di parlare chiaramente, il che può influire sulla abilità di lanciare incantesimi.

Tatto: la Destrezza della vittima viene diminuita di 4 punti e gli elfi perdono la capacità di trovare porte segrete.

Vista: la vittima è cieca.

Sesto senso: la vittima non può usare ESP, Sfera di cristallo, o simili effetti magici extrasensoriali.

Sacrol

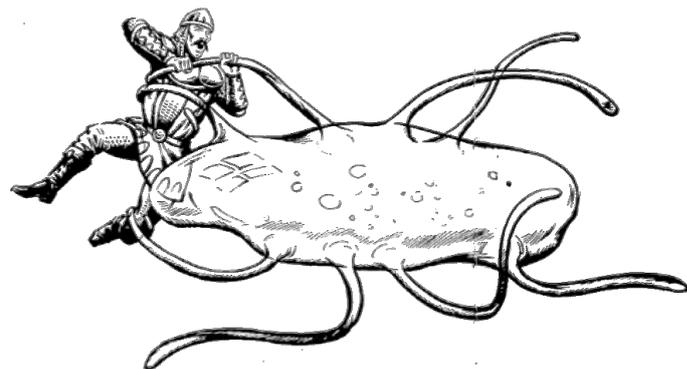


CA	5	TS	G8
DV	8*** (M)	M	12
MV	54 (18) m	Tes.	nessuno
Att.	1 tocco/1 soffocamento (x2)	In.	7
F	risucchio di energia/2d4	All.	C
NM	1 (1)	PE	2300

Il sacrol appare solo in posti ove regna la morte: campi di battaglia, templi sacri, aree infestate da peste. Sono l'insieme di spiriti funesti della morte che nutrono un odio feroce contro i vivi, specialmente contro i loro uccisori. Appaiono come grandi crani scheletrici di creature decedute circondate da una nebbia dal colore variegato. Quest'ultima è il corpo del sacrol che attacca tramite due lunghe estensioni simili a funi. Può attaccare fino a due nemici per round ma non lo stesso bersaglio due volte per round. Un colpo andato a segno determina un risucchio di energia e la nebbia avvolge le vie respiratorie della vittima causandone il soffocamento. Tale effetto non si associa al risucchio ma causa 2d4 punti di danno al round fino al decesso del sacrol o della vittima.

Un sacrol può creare e controllare non morti come se lanciasse l'incantesimo animazione dei morti (8 DV). Questi non morti devono essere della stessa specie del sacrol quando era ancora in vita. Il sacrol può essere schiacciato come se fosse uno spettro.

Sanguisuga mortale



CA	7	TS	G8
DV	8* (L)	M	10
MV	54 (18) m	Tes.	nessuno
Att.	1 tocco	In.	4
F	1d10 per round	All.	C
NM	1d4 (2d4)	PE	1200

La sanguisuga mortale, nella forma naturale, ha l'aspetto di una ameba, piatta, larga e traslucida, di varie tonalità di colori pallidi. Dal corpo si dipartono 8 tentacoli, lunghi circa 1 metro.

Può usare su se stessa l'autometamorfosi e trasformarsi in modo da apparire come un qualsiasi non-morto dotato di forma fisica (di potenza non superiore a quella di un vampiro). La sanguisuga è in grado di riprodurre anche le armi, le armature e l'equipaggiamento del non-morto, ma non può farne uso. Questa facoltà mimetica ha origini naturali; non è quindi possibile individuarla come una magia.

La sanguisuga mortale riassume la forma naturale quando si muove all'attacco, ondulando terribilmente ad una velocità che raggiunge i 36 metri per turno; può procedere alla maggiore velocità indicata nelle statistiche solo a metamorfosi compiuta. Attacca cercando di afferrare ed immobilizzare le vittime, per poi risucchiare i loro punti ferita con i tentacoli.

La vittima, ai fini del tiro per colpire, ha una Classe dell'Armatura di 9 (meno eventuali bonus derivanti da armature magiche).

Se la sanguisuga colpisce, immobilizza la vittima e le risucchia 1d10 punti ferita per round. Le vittime che effettuano un favorevole tiro salvezza contro incantesimi subiscono solo la metà dei detti danni. Quando un attacco ha avuto successo, i danni sono automatici nei round successivi. Le vittime, inoltre, subiscono la metà dei danni inflitti dalla sanguisuga.

La sanguisuga uccisa mentre è trasformata, mantiene la detta forma fin quando non venga toccata; torna poi alla forma naturale e comincia subito a putrefarsi.

Le sanguisughe mortali vengono dalla Sfera della Morte e, ai fini dell'abilità clericale di scacciare i non-morti sono da considerare creature speciali. Sono sempre al servizio delle creature intelligenti del Caos.



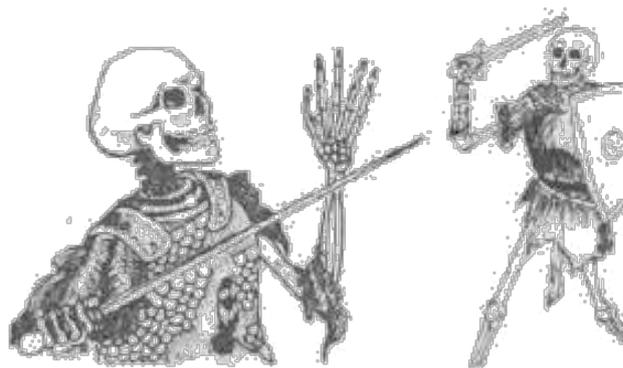
Scheletro



CA	7	TS	G1
DV	1 (M)	M	12
MV	18 (6) m	Tes.	nessuno
Att.	1 arma	In.	1
F	arma	All.	C
NM	3d4 (3d10)	PE	10

Gli scheletri animati sono creature non morte che si trovano spesso vicino ai cimiteri, ai dungeon ed a altri luoghi deserti.

Sono spesso usati come guardie dal mago di alto livello o dal chierico che li ha animati. Sono non-morti e quindi possono essere scacciati dai chierici, e non sono colpiti dagli incantesimi del "sonno" e della "chance" né da ogni forma di lettura del pensiero. Gli scheletri combatteranno sempre fino alla "morte" definitiva,



Spettro solare



CA	4	TS	G6
DV	6** (M)	M	8
MV	36 (12) m, 18 (6) m volo	Tes.	E
Att.	1 arma o 1 tocco o speciale	In.	12
F	arma, 1d6, risucchio di energia o charme	All.	C
NM	1 (1)	PE	725

Lo spettro solare è una creatura non morta che non ha alcun problema se esposta alla luce solare. Addirittura è l'oscurità che la danneggia. Lo spettro di luce si trova in una scatola magica la cui superficie interna brilla sempre. Può divenire immateriale, uscendo dalla scatola tramite un forellino, per cercare la preda. Se nell'oscurità subisce dei danni ma cerca rapidamente un'area illuminata con una vittima, la uccide e ritorna nel suo rifugio.

Ha le sembianze di un piacente essere umano con capelli rossi chiari e scintillanti occhi blu. La sua pelle è molto calda al tocco. Indossa vestiti comuni e può trasportare ed usare armi normali.

Poteri: lo spettro solare ha le seguenti abilità. Può volare (anche se molto piano) ma mentre lo fa non può cambiare forma. Il suo sguardo può charmare chiunque lo incroci come quello di un vampiro (la vittima può effettuare un tiro salvezza senza alcuna penalità). Se la vittima è charmata si lascerà distruggere dallo spettro solare. È immune allo charme, sonno ed incantesimi di blocco. Possiede anche il tocco ardente: ogni volta che tocca una creatura viva e cerca di prenderne l'energia infligge 1d6 di danno e la vittima deve effettuare un tiro salvezza contro gli incantesimi per evitare il

risucchio di un livello. Il tocco ustiona la pelle ove avviene il tocco, il risucchio brucia invece l'intero tegumento. Se vuole lo spettro solare può evitare di danneggiare una creatura quando la tocca. Inoltre può scegliere se tramutare le sue vittime in altri spettri solari. Questi risorgono dopo 10 giorni dopo il decesso a patto che il corpo sia esposto per tutto questo periodo alla luce (anche quella delle torce).

Lo spettro di luce può anche assumere la forma di fiamma. Ciò corrisponde alla forma gassosa dei vampiri, e gli permette di passare attraverso qualunque superficie che non sia a tenuta d'aria. Causa anche dei danni per il fuoco a chi lo tocca.

Lo spettro solare non utilizza bere e può passare attraverso corsi d'acqua.

Spettro



CA	3	TS	G4
DV	4* (M)	M	9
MV	36 (12) m, 72 (24) m volo	Tes.	E
Att.	1 tocco	In.	7
F	1d6+risucchio di energia	All.	C
NM	1d4 (1d6)	PE	175

Uno spettro è uno spirito non morto che vive nel corpo di un umana o semi umana morta.

Può essere colpito solo da armi d'argento o magiche. Gli spettri sono fra i mostri più temuti, perchè quando colpiscono una vittima gli risucchiano l'energia vitale. Ogni colpo assorbe un livello di esperienza o un dado vita. Ogni persona totalmente privata di energia vitale in questo modo diventerà uno spettro in 1d4 giorni e sarà sotto il controllo di chi lo ha ucciso

Spirito

	Druj	Odic	Revenant
CA	-4	-4	-3
DV	14**** (M)	16**** (M)	18**** (M)
MV	27 (9) m	0 m (sotto)	36 (12) m
Att.	1 o 4	1 (sotto)	2 artigli/1 morso
F	sotto (+veleno)	1d12+veleno (sotto)	2d4/2d4/1d4+2 (+veleno)
NM	1 (o 1d4+1)	0 (1)	1 (1)
TS	G14	G 16	G18
M	11	12	10
Tes.	I, O, V	I, O, V	I, O, V
In.	14	12	13
All.	C	C	C
PE	5500	6250	7525

Difese: colpiti da armi magiche almeno + 2. Immuni agli incantesimi dal 1° al 3° livello.

Gli spiriti sono esseri potenti e malvagi che abitano nel corpo (o in parti del corpo) di altri esseri. Sono immuni agli incantesimi inferiori al 4° livello e non passano essere feriti dalle armi normali, nè da quelle magiche con bonus minore di + 2. Sono girovaghi e non restano nella stesso luogo per più di una notte. Diventano invisibili e quasi privi di poteri (tranne quello di spostarsi) alle prime luci dell'alba e li recuperano solo al tramonto. Durante il giorno possono coprire una distanza pari a 40 km (1 esagono).

Sono tutti velenosi. Per ogni singolo colpo subito da uno spirito nel corpo a corpo, la vittima deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro il veleno o muore all'istante.

La loro presenza velenosa fa marcire e diventare inservibili tutti gli oggetti consumabili in un raggio di 9 metri: cibo e acqua normali, acqua santa, tutte le razioni (comprese quelle speciali) e perfino le pozioni magiche, senza possibilità di Tiro-Salvezza, ma anche senza farli diventare a loro volta velenosi. Anche le piante viventi ed i piccoli insetti, nell'area indicata, restano paralizzati e muoiono se lo spirito resta in zona per più di un'ora. Detto effetto annulla ogni forma di controllo di piante, sciami e le piaghe di insetti, sia magico che naturale.

Tutti gli spiriti avvertono la presenza delle cose invisibili e possono attaccarle senza penalità. Possono inoltre una volta per round, creare a volontà gli effetti dei seguenti incantesimi clericali: Tenebre Magiche, Silenzio nel raggio di 5 metri, Infilgi malattie, Animazione dei morti, Dito della morte (come se pronunciati da un chierico di 16° livello). Spesso si soffermano ad animare i corpi delle vittime cadute, trasformandole in zombi sotto il loro controllo, che combattono per loro e vanno ad aggiungersi alla schiera del caos (i tentativi di scacciare tali zombi sono calcolati come se si volesse scacciare lo spirito che li controlla!). Tutte queste abilità magiche richiedono concentrazione, come i normali incantesimi. Quindi, mentre ne fanno uso, gli spiriti non possono attaccare fisicamente. A differenza degli incantesimi clericali, però, non hanno bisogno nè di gesti nè di formule particolari.

Di solito gli spiriti non hanno tesori, anche se, di quando in quando, possono trovarsi a guardia di oggetti speciali. Ma quei personaggi che si arrischiano a vagare di notte potrebbero incontrarne uno con 1d6 vittime, le quali invece, possono avere dei tesori.



Druji: il druji ha l'aspetto di una parte di un corpo che fluttua o striscia in modo orribile. Una mana, un'occhio, un teschio, ecc. È molto intelligente ed estremamente malvagio ed è molto più pericoloso di quanto possa apparire a prima vista.

Il druji può suddividersi in quattro forme esattamente - e solo una volta per notte. Ognuna delle forme può attaccare separatamente, una sola una può lanciare incantesimi (come detto sopra). La forma che lancia incantesimi può essere individuata, poiché si tiene da parte, mentre le altre attaccano. Se la detta forma viene uccisa, una delle altre acquisisce immediatamente la capacità di lanciare i rimanenti incantesimi. Tutte e le forme sono velenose.

Se vengono scacciate da un chierico, le parti sono costrette a riunirsi in un solo essere ed a restare unite per 1d4+1 round. Gli ulteriori tentativi di scacciare hanno i normali effetti.

Di solito sono esseri solitari a meno che non siano stati incaricati di un servizio particolare da un lich o da un membro più potente della sfera della morte. In tal caso, possono operare insieme ad un druji-teschio con 2 druji-occhio e 2 druji-mano. Non è possibile trovare più di 5 druji nello stesso luogo.

Occhio: il druji-occhio si proietta qua e là tentando di toccare (cioè avvelenare) gli avversari. Ogni contatto non infligge altri danni oltre all'avvelenamento. Inoltre può usare il suo sguardo contro una vittima una volta per round (in un raggio di 9 metri). La vittima deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro paralisi o restare paralizzato per 1d4 turni. Il druji occhio, poi, è capace di toccare automaticamente gli avversari che ha paralizzato.

Mano: il druji-mano infligge 1d4 punti ferita quando colpisce e si afferra alla vittima infliggendo, in ogni round successivo, un danno pari alla CA della vittima, depurata dai bonus per la destrezza e lo scudo, più 1d4 punti ferita. Se la classe dell'armatura, pur priva delle suddette modifiche è minore di zero, il druji infligge pur sempre 1d4 punti ferita ogni round.

Teschio: il druji-teschio fluttua verso le vittime e tenta di morderle. Quando viene avvicinata per la prima volta, la vittima deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro incantesimi altrimenti resta congelata dalla paura, cosicché il teschio può morderla senza problemi (non è necessario il tiro

per colpire), infliggendo 2d4 punti ferita. Ad ogni morso, inoltre, si applica il normale Tiro-Salvezza contro veleno.



Odic: questo spirito malvagio, durante il giorno, viaggia per 40 km e di notte si stabilisce dentro una pianta. È pericoloso anche se evitato, in quanto capace di animare parti delle piante per procurarsi il cibo. La pianta può essere facilmente individuata da lontano (fino a 270 metri di distanza), poiché l'odic irradia una luce purpurea in un raggio di 6 metri. Chiunque viene a trovarsi nel raggio di questa luce deve effettuare un Tiro-Salvezza contro incantesimi, altrimenti, a causa del risucchio di energia perde un livello d'esperienza (come se fosse stato colpito da uno Spettro).

Una volta insediatosi per la notte, l'odic non può lasciare la pianta fino al sorgere del sole. Mentre usa gli incantesimi può attaccare animando parti della pianta. I rami e le radici più lunghe si protendono (in un raggio di 1d8+2 metri) ed attaccano come un mostro di 16 dadi-vita, infliggendo 1d12 punti ferita per colpo (oltre agli effetti del veleno).

Quando l'odic ne prende possesso, la pianta muore all'istante ed il mostro usa parti della pianta per cercare altre forme di vita di cui cibarsi. Più comunemente, anima singole foglie, che fluttuano (alla velocità di 9 metri per round) in cerca di vittime (fino a 6 foglie per volta). Le foglie hanno un raggio d'azione di 1,8 km. Di solito colgono le vittime di sorpresa (probabilità del 90%), ogni foglia attacca come un mostro con 4 dadi-vita. Se colpisce, non infligge danni ma la vittima deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro incantesimi o viene assoggettata allo charme. Le vittime sottoposte allo charme vengono attratte fino all'odic ed i loro Tiri-Salvezza quando entrano nel campo d'azione della luce purpurea e del risucchio di energia subiscono una penalità di -4.

Se la pianta posseduta non ha foglie, l'odic può animare altre parti (aghi di pino, fiori ecc.) in modo simile: fino a 6 parti per volta, tutte con la capacità di sottoporre le vittime allo charme con il semplice contatto.

Di quando in quando, gli odic prendono possesso dei corpi dei mostri tipo pianta. L'essere può tentare un Tiro-Salvezza contro incantesimi per evitare di essere posseduto,

ma anche se il Tiro-Salvezza è favorevole, può morire in conseguenza del risucchio di energia e delle altre abilità dell'odic. L'odic, inoltre, acquista tutte le abilità del mostro-pianta posseduto, pur mantenendo, ovviamente, le normali abilità di odic.

Gli odic sono esseri esclusivamente solitari.



Revenant: questo mostro orrendo ha l'aspetto di uno zombie, ma si sposta più velocemente. Non usa armi di nessun tipo. Vaga di notte in cerca di vittime e le colpisce di sorpresa il 50% delle volte. Può balzare una volta per turno fino a 18 metri di distanza. Quando sorprende la vittima e le balza addosso, tutti e tre gli attacchi colpiscono automaticamente (senza bisogno di tiri per colpire), ed infliggono i rispettivi danni, più la necessità di effettuare tre Tiri-Salvezza contro veleno.

Una volta per notte il revenant può evocare in suo aiuto da 1 a 4 necrospettri i quali arrivano 1d4+2 round dopo l'evocazione: obbediscono al revenant e combattono per lui.

I revenant sono resistenti ai tentativi di scacciare. Se il risultato è "D" possono effettuare un Tiro-Salvezza contro incantesimi, per evitare la distruzione (ma il chierico può ripetere il tentativo). Contro il risultato "S" non possono effettuare alcun Tiro-Salvezza ma tornano dopo 1d4 turni.

I revenant sono esseri esclusivamente solitari.

Topi

CA	6	TS	G2
DV	3* (S)	M	12
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	2 artigli	In.	2
F	1d6/1d6+speciale	All.	C
NM	2d4 (5d6)	PE	50

I topi sono creature umanoidi non morte simili agli zombi. Prima di poter essere animate i cadaveri devono essere rimpiccioliti fino a diventare alte solo 60 centimetri. Il



processo gli conferisce una pelle scura e raggrinzita. Hanno gli occhi

grandi in fuori, e le labbra sono di solito ritirate indietro, dando alla faccia un ghigno permanente (a volte, comunque, le labbra vengono cucite). Solo pochi lanciatori di incantesimi di qualche tribù conoscono il metodo per rimpicciolire i cadaveri. I topi sono molto più agili degli zombi, e tirano per l'iniziativa normalmente. Possono fare balzi lunghi fino a 1,8 metri quando attaccano, verticalmente o orizzontalmente.

Gli artigli del topi contengono un veleno debilitante. Le creature colpite da un artiglio devono fare un tiro-salvezza contro veleno. Se il tiro-salvezza fallisce, la vittima subisce un rallentamento del proprio metabolismo che comincia dal round

successivo e dura per 1d2 turni (Gli effetti del veleno sono simili a quelli dell'incantesimo lentezza).

Le armi contundenti infliggono solo la metà dei danni, ma se chi la usa è almeno di taglia umana il topi perde l'equilibrio perde tutti gli attacchi per tutto il resto del round. Sono immuni allo charme, sonno e vlocco. I chierici li possono scacciare come se fossero spettri.

Vampiro



CA	2	TS	G7-9
DV	7**_9** (M)	M	11
MV	36 (12) m; 54 (18) m volo	Tes.	F
Att.	1 tocco o speciale	In.	10
F	1d10+ doppio risucchio di energia o speciale	All.	C
NM	1d4 (1d6)	PE	1250, 1750 o 2300

I vampiri sono i più terribili tra i non morti. Vivono in agguato nelle rovine dei castelli, nelle tombe, nelle cripte ed in altri luoghi disertati dagli uomini. Sono immuni agli incantesimi del sonno, dello charme e della paralisi e possono essere feriti solo da armi magiche. Possono assumere a volontà, forma di uomo, di lupo nero, di pipistrello gigante, di nube gassosa. Per ogni mutamento di forma occorre un round. Qualunque forma assuma, il vampiro rigenera 3 punti ferita per round, iniziando dal primo round nel quale viene ferito. Se i suoi punti ferita sono ridotti a "0" o meno, non si rigenera, ma assume forma gassosa e fugge nella sua bara. In forma di lupo nero o di pipistrello gigante, il vampiro si muove, attacca ed infligge ferite come tali creature. Restano però invariati la sua CA, i DV, il morale ed i tiri salvezza. In forma gassosa, il vampiro non può attaccare ma può volare alla velocità indicata nella tabella dei dati. In questo stato non può essere colpito da nessun tipo di arma. In forma umana, il vampiro può attaccare con lo sguardo o il "tocco", oppure può richiamare altri esseri. Il "tocco" del vampiro infligge un doppio risucchio di energia (cioè rimuove 2 livelli di esperienza) oltre alle normali ferite. Il suo sguardo e in grado di "incantare" (charme) un essere umano. Per evitare l'effetto dello charme chi incontra lo sguardo del vampiro può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi ma con una penalità di -2. Il vampiro può richiamare uno qualunque dei seguenti esseri (che accorrono in suo aiuto se si trovano entro 90 m (300 m all'esterno):

topi	10d10
topi giganti	5d4
pipistrelli	10d10
pipistrelli giganti	3d6
lupi	3d6
lupi neri	2d4

Ogni personaggio che venga ucciso da un vampiro "risorge" dalla morte dopo 3 giorni (in forma di vampiro) pronto ad obbedire ai comandi di chi lo ha ucciso. Debolezze dei vampiri: il vampiro non si avvicina a più di 3 m da un simbolo sacro che gli venga mostrato anche se può benissimo spostarsi per attaccare da un'altra direzione. L'odore dell'aglio inoltre gli è insopportabile. In presenza dell'aglio il vampiro deve effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno altrimenti per tutto il round in questione deve restare ad almeno 3 m dall'aglio. I vampiri non possono attraversare corsi d'acqua nè a piedi nè volando a meno che non si avvalgano di ponti o se si trovano dentro le loro bare. Durante il giorno il vampiro di solito riposa nella sua bara (se non riesce a farlo perde 2d12 punti ferita al giorno). Tali punti ferita non possono essere rigenerati fin quando il vampiro non riesce a riposarsi nella bara per un giorno intero. I vampiri non hanno ombra e non vengono riflessi dagli specchi. Il vampiro può essere distrutto in due modi: o conficcandogli nel cuore un punteruolo di legno

oppure immergendolo in acqua corrente per un turno. Se il vampiro viene esposto direttamente alla luce del sole deve, per ogni round effettuare con successo un tiro salvezza contro raggio della morte altrimenti si disintegra. L'incantesimo "luce persistente" non può disintegrare il vampiro ma lo acceca parzialmente (-4 di penalità ai suoi tiri per colpire). Se tutte le bare del vampiro vengono benedette o distrutte, il mostro si indebolisce, subendo una perdita di punti ferita (come detto sopra) e "muore" definitivamente quando i suoi punti ferita sono ridotti a "0". Ricordate però che ogni vampiro ha sempre a disposizione un buon numero di bare di riserva ben nascoste.

Velya



	Velya Marino	Velya di Palude
CA	3	3
DV	7** (M)	7** (M)
MV	54 (18) m	54 (18) m
Att.	1 tocco o speciale	1 tocco o speciale
F	1d8+risucchio di energia o speciale	1d8 o speciale
NM	0 (1)	0 (1)
TS	G9	G9
M	11	11
Tes.	F	F
In.	10	11
All.	C	C
PE	1250	1250

Velya marino: i Velya sono una forma di vampiro sottomarino. Erano una volta esseri terrestri e possono essere trovati in antiche rovine di città sprofondate tra i flutti.

Comunque sono estremamente rare e solo poche sono state scoperte. Un velya può assumere a piacimento la forma di un umano dalla pelle blu con piedi e mani dalle dita lunghe e artigliate, uno squalo bianco grande, una manta o una corrente d'acqua. Per ogni cambiamento impiega un round.

La Classe d'Armatura, i punti-ferita, la THAC0, i tiri-salvezza e il morale del velya restano uguali. In forma di squalo o manta il velya si muove ed attacca come l'animale. In forma di acqua un velya ha un movimento in acqua pari a 54 m ma non può attaccare o subire danni; mentre alcuni incantesimi possono avere effetto sulla forma acquatica del velya, nessuno può causargli danno.

Se ferito, un velya rigenera 2 punti-ferita per round (ad eccezione dei danni da acido o fuoco). Se un velya viene ridotto a 0 punti-ferita, assume automaticamente la forma di acqua corrente e ritorna nella sua cripta (di solito antiche camere mortuarie nascoste in città sommerse, ma può andare bene qualsiasi spazio chiuso e senza luce) dove deve riposare per un giorno intero. I danni da acido o fuoco non sono rigenerati fino a che non raggiunge e si riposa nella cripta.

Un velya in forma umana può attaccare tramite il canto, il tocco o evocando altre creature. toccando l'avversario infligge 1d8 punti-ferita e risucchia un livello di energia. La canzone del velya è udibile fino a 1,6 chilometri di distanza e può charmare qualsiasi creatura vivente entro 60 metri che fallisce un tiro-salvezza contro incantesimi. Se il tiro-salvezza ha successo, la vittima è immune alla canzone di quel particolare velya per 24 ore. Lo charme può

essere dissolto (come se fosse lanciato da un lanciatore di incantesimi di 12° livello), ma tale vittima rimane suscettibile alla canzone e può essere charmato facilmente di nuovo se continua ad udire la canzone.

Un velya è di solito accompagnato da 1d6 spettri marini. Un velya può evocare 3d6 squali mako (con 3 DV ognuno), che arrivano in 1d4 round.

I personaggi uccisi dal tocco del velya ritornano in vita dopo tre giorni e diventano dei spettri sotto il controllo del velya. Solo una antica maledizione, ora dimenticata, può creare un velya.

Debolezze del velya: Un velya non può avvicinarsi a più di 3 metri da un potente simbolo sacro, sebbene possa attaccare da un'altra direzione. Un velya non può uscire dall'acqua; quelli che lo fanno si disintegrano immediatamente. I velya sono immuni al sonno, allo charme e agli incantesimi che bloccano. Possono essere feriti solo da armi magiche.

Durante il giorno un velya deve riposare in una cripta sommersa e senza luce. Se un velya non può a riposare in una cripta subisce 2d8 punti-ferita ogni giorno. Questi punti non si rigenerano finché il velya non riposa in una cripta per un giorno intero. Non sono riflessi dallo specchio e non hanno l'ombra.

Un velya può essere distrutto esponendo il suo intero corpo all'aria aperta, infilzandogli il cuore con un paletto di legno mentre giace nella cripta, o da un chierico di livello 13° o superiore. In questo caso, comunque, il tiro per stabilire i DV di non morti distrutti deve essere uguale o superare i DV del mostro.

Velya di palude: i Velya di palude sono vampiri subacquei una volta erano comuni nelle città sommerse dalle paludi. Per alcuni secoli dopo lo sprofondamento i velya hanno prosperato ma la scarsità di visitatori hanno fatto sì che si sbranassero gli uni con gli altri ed ora sono rimasti in



pochi.

Sono immune agli incantesimi del "sonno", dello "channe" e della "paralisi" e alle armi normali.

Un velya può assumere a piacimento la forma di un umano dalla pelle blu con le branchie, un coccodrillo albino, un'anguilla gigante bianca o di acqua corrente. Per ogni cambiamento impiega un round.

Se ferito, un velya di palude rigenera 2 punti-ferita per round (ad eccezione dei danni da acido o fuoco). Se un velya viene ridotto a 0 punti-ferita, assume automaticamente la forma di acqua corrente e ritorna nella sua cripta dove deve riposare per un giorno intero. I danni da acido o fuoco non sono rigenerati fino a che non raggiunge e si riposa nella cripta.

La Classe d'Armatura, i punti-ferita, la THAC0, i tiri-salvezza e il morale del velya di palude restano uguali. In forma di coccodrillo o anguilla gigante il velya di palude si muove ed attacca come l'animale corrispondente. In forma di acqua un velya ha un movimento in acqua pari a 54 m ma non può attaccare o subire danni; mentre alcuni incantesimi possono avere effetto sulla forma acquatica del velya, nessuno può causargli danno.

Un velya in forma umana può attaccare tramite il canto, il tocco o evocando altre creature. toccando l'avversario infligge 1d8 punti-ferita e risucchia un livello di energia. La canzone del velya è udibile fino a 1,6 chilometri di distanza e può charmare qualsiasi creatura vivente entro 60 metri che fallisce un tiro-salvezza contro incantesimi. Se il tiro-salvezza ha successo, la vittima è immune alla canzone di quel particolare velya per 24 ore. Lo charme può

essere dissolto (come se fosse lanciato da un lanciatore di incantesimi di 12° livello), ma tale vittima rimane suscettibile alla canzone e può essere charmato facilmente di nuovo se continua ad udire la canzone.

Un velya di palude può evocare 3d6 coccodrilli che arrivano in 1d4 round.

I personaggi uccisi dal tocco del velya di palude ritornano in vita dopo tre giorni e diventano dei spettri sotto il controllo del velya. Solo una antica maledizione, ora dimenticata, può creare un velya di palude.

Un velya di palude non può avvicinarsi a più di 3 metri da un potente simbolo sacro, sebbene possa attaccare da un'altra direzione. Un velya non può esporsi all'aria aperta; quelli che

lo fanno si disintegrano immediatamente. Il velya non subisce alcun effetto finché almeno una parte del loro corpo rimane sommersa nell'acqua palustre.

Durante il giorno un velya deve riposare in una cripta sommersa e senza luce. Se un velya non può a riposare in una cripta subisce 2d8 punti-ferita ogni giorno. Questi punti non si rigenerano finché il velya non riposa in una cripta per un giorno intero. Non sono riflessi dallo specchio e non hanno l'ombra.

Un velya di palude può essere distrutto esponendo il suo intero corpo all'aria aperta, infilzandogli il cuore con un paletto di legno mentre giace nella cripta, o da un chierico di livello 13° o superiore. In questo caso, comunque, il tiro per stabilire i DV di non morti distrutti deve essere uguale o superare i DV del mostro.

WYRD



	Wyrð normale	Wyrð Maggiore
CA	4	0
DV	4* (M)	8*** (M)
MV	36 (12) m	36 (12) m; 72 (24) m volo
Att.	2 sfere lucenti	2 sfere + speciale
F	1d6/1d6	1d10/1d10+paralisi
NM	1d6 (1d6)	1d2 (1d2)
TS	E4	E8
M	12	12
Tes.	B	B
In.	6	9
All.	C	C
PE	125	2300

Wyrð normale: i wyrð sono creature non morte che si creano quando uno spirito malvagio occupa il corpo di un elfo morto. I wyrð appaiono come figure immateriali avvolte in una veste scura e col cappuccio. Una faccia scheletrica scura è appena visibile nelle profondità del cappuccio. I piedi del wyrð hanno gli stivali; le mani hanno la care ma sono sottili e nodose. Il wyrð tiene nel palmo di ogni mano una



sfera rossa o verde, circa della grandezza di una mela. Le sfere bruciano flebilmente, come le ultime braci di un fuoco morente. In combattimento un wyrd può creare due sfere rosse ogni round. Può usarle per il combattimento corpo

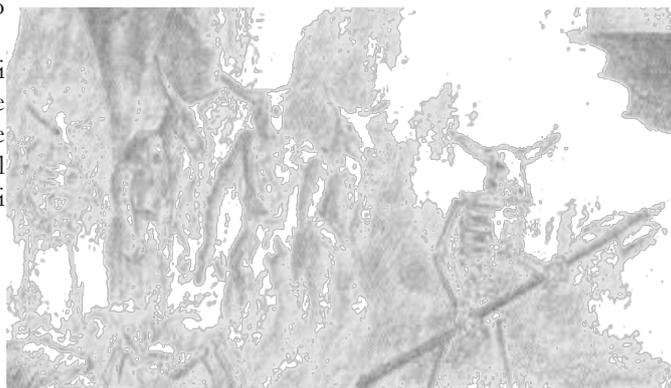
a corpo, o lanciale (raggio d'azione 9/18/27). Quando una sfera colpisce il bersaglio, esplose emettendo un debole tuono e un flash di energia brillante che infligge 1d6 punti-ferita al bersaglio (1d6+3 punti-ferita se la vittima è un elfo). Quando la sfera esplose, ne appare istantaneamente un'altra nella mano del wyrd, ma il wyrd non può mai creare più di due sfere per round. I wyrd possono essere feriti solo dalle armi d'argento o magiche. Essendo un non morto, si muove silenziosamente ed è immune al veleno, al sonno, allo charme e agli incantesimi che bloccano. Un wyrd può essere scacciato come fosse uno spettro.

Wyrd Maggiore: questa varietà di wyrd più pericolosa, creata quando uno spirito non morto occupa il corpo di un elfo di alto livello, è temuta a ragione.

Qualsiasi creatura che veda un wyrd maggiore deve passare un tiro-salvezza contro incantesimi per non essere colpito da un terribile gelo che causa una penalità di -3 sui tiri per colpire e per le ferite quando combatte contro un wyrd (gli attacchi andati a segno infliggono sempre almeno 1 punto-ferita).

I globi di un wyrd maggiore bruciano una luce malaticcia e verde. Esplosione causando 1d10 punti-ferita quando colpiscono il bersaglio, e la vittima deve passare un tiro-salvezza contro paralisi per non restare paralizzata per 2d4 turni (gli elfi subiscono 1d10+5 punti-ferita per ogni globo, ma sono immuni alla paralisi). I wyrd maggiori possono essere scacciati come fossero fantasmi.

Come i wyrd normali possono essere colpiti solo dalle armi d'argento o magiche e sono immuni al veleno, al sonno, allo charme e agli incantesimi che bloccano.



Zombi



	Zombi	Zombi congelato	Zombi minotauro
CA	8	6	5
DV	2 (M)	2* (M)	3* (L)
MV	27 (9) m	27 (9) m	36 (12) m
Att.	1 artiglio o 1 arma	1 arma o 1 tocco	1 arma
F	1d8 o arma	1d6+speciale	1d8 o arma
NM	2d4 (4d6)	1d10 (1d10)	2d4 (3d6)
TS	G1	G2	G1
M	12	na	12
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	1	1	1
All.	C	N	C
PE	20	25	35

Zombi Gli zombi sono umani o semi-umani non morti, privi di intelligenza, animati da maghi o chierici malvagi. Possono essere scacciati dai chierici ma non sono colpiti dagli incantesimi del sonno e dello charme. Possono essere feriti con le normali armi. Gli zombi vengono spesso messi di guardia a dei tesori, perchè non fanno rumore. Sono dei combattenti lenti, e perdono sempre l'iniziativa (non è necessario un tiro di dado).

Zombi congelati: questo tipo di zombi derivano da cadaveri imprigionati nel ghiaccio. Hanno un aspetto simile a quello che la persona morta aveva da giovane. Le sembianze sono cristallizzate nel gelo ma i tessuti non sono corrotti o in decomposizione.

Zombi minotauro: ad eccezione di quanto indicato nelle caratteristiche queste creature sono simili agli zombi normali tranne che appaiono simili a dei minotauri non morti.

ALLEATI & SIMILI (DEI NON-MORTI)

Banshee minori



crescono disordinatamente e la pelle diventa a scaglie. Le mani si tramulano in artigli e i denti in zanne. In questa forma essi predano umani e semi-umani per nutrirsi. Essi sono estremamente intelligenti e spesso usano trucchi ed inganni per procurarsi il cibo.

In combattimento i bhut attaccano artigliando e mordendo. Il loro morso raggela al contatto. Oltre a subire le normali ferite, la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza. Contro la paralisi rimanere semi-paralizzato. Le vittime semi-paralizzate perdono sempre l'iniziativa e subiscono un malus pari a -2 ai tiri per colpire. La semi-paralisi durerà per 1-4 round.

I bhut godono delle stesse immunità caratteristiche delle



CA	3	TS	G5
DV	5* (M)	M	12
MV	45 (15) m	Tes.	C
Att.	lamento	In.	8
F	1d4 per round	All.	N
NM	1 (1)	PE	300

Le banshee minori sono pallide figure spettrali. La loro forma è approssimativamente umanoide, sebbene siano più lunghi ed esili della maggior parte degli umani. Hanno occhi di un rosso brillante e una grande bocca oscura. Le banshee sono creature soprannaturali che perseguitano alcune famiglie (spesso avvertendo la famiglia che uno dei suoi membri morirà presto). Le banshee minori possono anche piangere per lungo tempo una persona dopo la sua morte. Questo è il motivo per cui le si trova di guardia a tombe, catacombe o mausolei.

Le banshee possono essere ferite solamente dalla magia o dalle armi magiche. Sono immuni agli incantesimi del sonno, charme e bloccapersona. Non si tratta di non-morti, e non possono venire scacciate. Le banshee minori disturbate attaccano con il loro gemito. Tutti coloro che si trovano in un raggio di 9 m dalla banshee minore gemente ricevono 1d4 danni per round. Le porte e le pareti bloccano il gemito. Una banshee minore, attaccherà ogni creatura vivente che vede. Continuerà a gemere finché non viene distrutta gli intrusi non saranno fuggiti.

Bhut

CA	4	TS	G10
DV	7+2** (M)	M	10
MV	36 (12) m	Tes.	A
Att.	2 artigli/1 morso	In.	12
F	1d4/1d4/1d6+speciale	All.	C
NM	2d4 (2d4)	PE	1500

I bhut sono esseri intelligenti e malvagi simili in qualche modo ai lantropi e ai non-morti. Durante il giorno essi sembrano dei normali esseri umani. Di notte, i loro capelli

creature non-morte (sonno, charme, blocco, veleno e gas) e corne i non-morti possono muoversi senza far rumore. Essi non possono essere scacciati. I loro tiri salvezza sono caratteristici di un livello superiore al loro numero di dadi vila. I bhut non possono essere colpiti da armi non magiche, ma un solo colpo inflitto da un'arma benedetta ne ucciderà uno all'istante. In più, i bhut irradiano una potente aura magica che impedisce il corretto funzionamento degli incantesimi di individuazione del male e individuazione dell'allineamento quando questi vengono indirizzati su di loro. L'incantesimo individuazione dell'allineamento rivelerà falsamente un bhut come legale.

I bhut preferiscono vivere nelle vicinanze degli insediamenti umani, procurandosi il cibo tra coloro che abitano tali insediamenti. Spesso essi svolgono un lavoro di gruppo. Normalmente, ricorreranno ad una copertura innocente (monaci, zingari viaggiatori, una famiglia al limitare delle zone civilizzate, ecc.) così da evitare i sospetti.

DUSANU



CA	4	TS	G9
DV	9+2** (M)	M	10
MV	36 (12) m	Tes.	B
Att.	2 artigli+speciale	In.	10
F	1d8/1d8+speciale	All.	C
NM	1d3+1 (0)	PE	2500

Il dusanu, o demone putrefatto, assomiglia ad uno scheletro incrostato di muffa, ammantato in una veste lurida

e stracciata. I suoi occhi brillano di una luce azzurrina. L'aria vicino al dusanu è appesantita dalle spore del suo marciume. I dusanu sono molto intelligenti e sagaci. In combattimento, essi attaccano con gli artigli ricoperti di muffa e funghi. Nello stesso tempo, essi rilasciano delle spore che riempiono un'area circolare di 3 metri di diametro. Qualunque personaggio si trovi in questa area, deve effettuare un tiro salvezza contro il veleno. Coloro che falliscono subiscono 1d6 ferite ulteriori e rimangono infetti. Per successivi 2-3 giorni, i personaggi infetti non manifestano i segni dell'orribile malattia contratta. Comunque, durante tale periodo, gli incantesimi cura ferite non avranno effetto sul personaggio. Alla fine di questo periodo, muffa e funghi fuoriescono dalla pelle del malcapitato. Ogni giorno il personaggio deve effettuare un tiro salvezza contro il raggio della morte. Se il tiro salvezza non ha successo, la muffa ricoprirà interamente la pelle del personaggio. Egli morirà nel giro di 1d3 giorni e si rianimerà sotto forma di dusanu. La sua memoria e le sue abilità saranno cancellate. L'incantesimo cura malattie uccide le spore.

Il dusanu ha ossa leggere e gommose e così subisce solo la metà delle ferite inflitte da armi da botta (mazze, martelli, ecc.). Le altre armi non magiche causano solo un punto ferita. Le armi da taglio magiche infliggono tutte le loro ferite. Gli attacchi basati sull'elettricità non infliggono ferite.

FANTASMA DELLA BRUMA



CA	9	TS	G6
DV	6**	M	6
MV	36 (12) m; 72 (24) m volo	Tes.	C
Att.	1 soffio+speciale	In.	10
F	1d4	All.	C
NM	1d3 (1d4)	PE	725

I fantasmi della bruma sono esseri magici. Sembrano solidi ma i loro corpi sono fatti di nebbia che possono plasmare in qualunque forma di dimensioni umane o minori. Usano questa abilità per attirare creature in zone pericolose segnandone la sorte. Possono sembrare un vecchio avventuriero, un cane zoppicante o qualunque altra cosa che il DM ritenga opportuna. Possono volare e, essendo fatti di nebbia, possono muoversi sulle acque o sabbie mobili come se fosse terreno solido. Una delle tattiche preferite è adottare

un aspetto innocuo e chiedere aiuto. Ogni personaggio che prova ad aiutare un fantasma della bruma scoprirà che quello che sembrava un terreno solido sono in verità sabbie mobili.

Gli attacchi magici contro un fantasma della bruma procurano il danno intero mentre gli altri solo la metà. Possono divenire invisibili a piacere e lanciare i seguenti incantesimi una volta al giorno: creazione spettrale, terreno illusorio e confusione. Sono creature codarde e se il loro inganno è scoperto diventeranno invisibili per cercare di scappare. Se forzate a combattere attaccheranno causando 1d4 danni con ogni soffio.

Incubo



CA	-4	TS	G7
DV	7*** (L)	M	12
MV	45 (15) m; 108 (36) m	Tes.	nessuno
Att.	3	In.	13
F	1d12/2d6/2d6	All.	C
NM	1 (1)	PE	1650

Un incubo, o "cavallo infernale" è una spaventosa creatura scheletrica con occhi rossi splendenti, terribili zanne e un aspetto ripugnante. Provengono dalla Sfera dell'Entropia ed i più potenti (quelli che hanno il massimo dei punti ferita) sono usati come destrieri dai servitori della Sfera o da creature non morte come spettri, vampiri e lich. La sola loro presenza ucciderà istantaneamente piccoli animali (1 punto ferita o meno, come topi ed insetti) fino a 9 m e causa la paralisi in creature con 3 DV o meno nella medesima zona. Le creature paralizzate possono fare un tiro salvezza contro la paralisi ogni round e una volta che lo superano non devono ripeterlo più. Persino il terreno che l'incubo tocca diviene sterile e secco e le piante muoiono.

Gli incubi attaccano con i loro artigli o ardenti zoccoli. Possono anche soffiare una nuvola di gas formato da vapori nocivi durante il combattimento. Chi è circondato dalla nube che misura 6 m per 6 m deve fare un tiro salvezza contro il soffio del drago o soffrirà una penalità -2 ai tiri per colpire, CA e tiri salvezza.

Possono divenire invisibile (assieme a chi li cavalca) e volare a piacere fino a tre volte al giorno.

Nuckalavee



CA	4	TS	G11
DV	11*** (L)	M	10
MV	36 (12) m; 108 (36) m nuoto	Tes.	nessuno
Att.	2 artigli	In.	9
F	3d8/3d8+morte	All.	C
NM	0 (1)	PE	3500

Il maligno nuckelavee è un parente dei centauri. Ha l'aspetto simile, ma con una testa più grande. La sua pelle è trasparente e ciò fa sì che risultino visibili i muscoli, le vene gialle e il suo nero sangue, il tutto contribuendo a fornirgli un aspetto piuttosto orrendo. È immune al fuoco e veleno e rigenera tre punti per round. Non può attraversare acque fresche e correnti.

Irradia paura in un raggio di 15 metri; ogni creatura in questa area deve fare un Tiro Salvezza contro la paralisi, o fugge per 2d6 round. Il Tiro Salvezza deve essere ripetuto ogni round, finché la vittima si trova nell'area.

La semplice presenza del mostro uccide tutti gli insetti e le piccole creature con 2 punti ferita o meno in un raggio di 36 metri. Qualsiasi vittima colpita dalle sue unghie deve fare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte, altrimenti muore. Il mostro soffia un cono di freddo, una volta ogni 3 round, lungo 18 metri e largo 3 metri alla base, infliggendo come ferite gli attuali punti ferita della creatura. Ogni vittima deve superare un Tiro Salvezza contro il soffio del drago per ridurre il danno alla metà.

I Nuckelavee sono amichevoli nei confronti di tutti i non morti. Parlano liberamente con i non morti e non vengono attaccati da questi, a meno che non siano rigidamente controllati.

Orda fantasma



CA	4	TS	G3
DV	3 (M)	M	12
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	1 arma	In.	na
F	arma	All.	na
NM	speciale	PE	nessuno

Le orde fantasma esistono solo presso i campi di battaglia deserti o in città e villaggi dove un esercito ha incontrato una immediata e catastrofica sconfitta, di solito tramite la magia. L'orda è creata dal desiderio di vendetta degli sconfitti e resa concreta dalla paura; ognuno che accede al campo di battaglia dove sta l'orda fantasma deve effettuare tre tiri salvezza contro le bacchette. Se il primo fallisce la vittima vede apparire l'orda. Se il secondo fallisce vede l'orda prepararsi alla carica. Se fallisce il terzo la vittima soccombe alla paura e l'orda attacca. Se il primo tiro salvezza ha successo il personaggio non vede l'orda; se ha successo il secondo l'orda svanisce.

L'orda è una illusione creata dalla mente della vittima caduta nel panico. Assume l'aspetto dei soldati caduti in battaglia. I soldati possono essere fanti o cavalieri. Nonostante l'orda possa contare centinaia o migliaia di soldati ogni personaggio nel panico verrà attaccato solo da uno di loro. Chi viene colpito deve effettuare un tiro salvezza contro le bacchette o svenire come se fosse stato ucciso. Un personaggio svenuto si riprende in 1d4 turni. Le vittime dell'orda fantasma attaccano il soldato al massimo delle loro capacità come se fosse un nemico reale. Se la vittima "uccide" il soldato che la aggredisce non vedrà più l'orda in quel campo di battaglia.

Pesce Diavolo

	Sacerdote	Guerriero
CA	6	5 o meno
DV	1 o più (L)	1 o più (L)
MV	36 (12) m	36 (12) m
Att.	1 coda/1 morso	1 coda/1 morso
F	1/1 o 1d4/1d6+incantesimo	1d20/1d6
NM	20 (1d6x20)	1d20 (1d6x20)
TS	C con pari DV	G con pari DV
M	8	12
Tes.	A x2 + F x20	A x2 + F x20
In.	9	6
All.	C	C
PE	sotto	sotto

Pesci Diavolo Sacerdoti: I pesci diavolo sono creature caotiche che vivono nelle profondità marine, con aspetto e dimensioni simili alle mante. Vivono in gruppi di almeno 20 individui, la cui composizione tipica è la seguente:

		Incantesimi clericali							
	DV	Livello	1	2	3	4	5	6	PE
Adepto	1+3*	2	1	-	-	-	-	-	19
Vicario	2*3*	4	2	1	-	-	-	-	35
Anziano	3+3**	5	2	2	1	-	-	-	100
Lama	4+3**	8	3	3	2	1	-	-	275
Patriarca	5+3***	10	4	4	3	2	1	-	750

Eventuali altri individui possono essere i seguenti:

		Incantesimi clericali							
	DV	Livello	1	2	3	4	5	6	PE
15 Accoliti	1	1	-	-	-	-	-	-	10
1 Prete	2*	3	2	-	-	-	-	-	25
1 Curato	3*	5	2	2	-	-	-	-	50
1 Vescovo	4**	7	3	2	2	-	-	-	175
1 Patriarca	5**	9	3	3	3	2	-	-	425
1 Matriarca	6***	12	4	4	4	3	2	1	950
									Intero gruppo 2300

La coda e il morso di un normale pesce diavolo infliggono ciascuno 1 punto di danno. Comunque, gli individui con 5 o più Dadi Vita hanno le stesse abilità dei vampiri e possono lanciare incantesimi. Con ogni colpo, infliggono danni maggiori (1d4/1d6) e un doppio risucchio di energia. Subiscono danni solo da armi magiche o d'argento (oppure da oggetti sacri, come i vampiri), ma possono essere scacciati da un chierico, come i normali vampiri. Ugualmente ai vampiri è anche la possibilità di usare lo charme e rigenerarsi, ma non possono cambiare forma.

Il livello dei loro capi varia dall'8° al 16°; hanno tutti 6 Dadi Vita, con un asterisco ogni due livelli di incantesimi usati, più un asterisco per il vampirismo, ma non possono ottenere incantesimi del 7° livello. È praticamente impossibile stabilire quali individui di un gruppo stiano lanciando incantesimi, quindi i PE concessi per la sconfitta dell'intero gruppo comprendono un abbondante bonus.

Pesci Diavolo Guerrieri: i pesci diavolo guerrieri sono allevati per combattere e morire per la gloria della loro specie. Hanno un aspetto simile ai normali pesci diavolo ma sono un poco più grandi e le loro code sono coperte da acuminati pungiglioni. Le loro enormi fauci sono piene di denti affilati come rasoi. I guerrieri sono di colore più scuro dei sacerdoti e possono facilmente essere scambiati per



mante da 15 metri o più.

Come i sacerdoti alcuni guerrieri sono più grossi e potenti di altri avendo un numero superiore di DV e attacchi che infliggono danni maggiori. I guerrieri sono fanatici e moriranno con piacere per la loro religione. Questo è un problema per i sacerdoti dal momento che i guerrieri sono riluttanti ad abbandonare il combattimento una volta che viene versato il sangue. Il "Punteggio di Controllo" (pari al doppio dei DV) indica quanto facilmente i sacerdoti riescono a dirigere i guerrieri in combattimento una volta che è iniziato. I guerrieri più grandi sono più facilmente controllabili dei più piccoli: l'esperienza e la taglia hanno insegnato loro che è meglio ritirarsi e combattere in un'altra occasione piuttosto che morire gloriosamente nel mezzo di uno scontro. Le prove di controllo si effettuano tirando 1d20: se il risultato è inferiore o uguale al Punteggio di Controllo può essere diretto facilmente.

I sacerdoti possono prendere il controllo dei loro guerrieri durante uno scontro. Per ogni loro DV, i sacerdoti aumentano il Punteggio di Controllo di 2 (i sacerdoti con bonus ai DV sono da considerare come se ne avessero uno in più). Ogni sacerdote può controllare guerrieri fino a 36 metri ma per ordinarli qualcosa che non sia la mera ritirata deve vederli direttamente. Una prova di controllo va effettuata una volta versato sangue nello scontro. Precedentemente i guerrieri eseguono quanto viene loro ordinato. Un sacerdote può effettuare un tiro per il controllo ogni round. Il risultato si applica a tutti i guerrieri presenti: in tal modo un sacerdote riesce a dirigere i guerrieri con più DV (e non quelli con meno DV). Ogni tentativo subisce una penalità di -2 cumulativa dopo il primo round in maniera tale che in breve

tempo gli risulti impossibile il controllo.

I guerrieri fuori controllo attaccano i nemici più vicini, non possiedono abilità tattiche e sono lenti a rispondere alle novità. Possono facilmente cadere in imboscate. Non importa quante volte sia loro capitato: cadranno sempre nella medesima trappola. Solo i sacerdoti sono capaci di dirigerli e farli rispondere appropriatamente ai cambi di scenario.

Se si avvicinano entro 15 metri dalla superficie dell'acqua quando è giorno subiscono 1d8 danni al round per la luce solare. Le loro pelli bruciano e si scuriscono e rialsciano un fumo oleoso che sale verso la superficie in bolle nerastre e brillanti. La combustione di un guerriero ridotto a 0 punti ferita dalla luce solare continuerà per altri 1d4 round.

I guerrieri accompagnano sempre i sacerdoti. Se sono da soli è perchè sono sfuggiti al controllo. Se sopravvivono ritornano nelle profondità in 1d3 giorni. Di solito i gruppi di guerrieri sono di 1d20 individui. Possono essere incrociati contingenti più numerosi composti da più gruppi.

DV	Nuoto	Danni	Controllo	CA	PE
1	36 (12) m	1d4/1d6	2	5	10
2	36 (12) m	1d4/1d6	4	5	20
3	45 (15) m	1d6/1d8	6	4	35
4	45 (15) m	1d6/1d8	8	4	75
5	54 (18) m	1d8/1d10	10	3	175
6	54 (18) m	1d8/1d10	12	2	275
7	63 (21) m	1d10/1d12	14	1	450
8	63 (21) m	1d10/1d12	16		650
9	72 (24) m	1d12/2d8	18		900

Strega (Hag)

	Nera	Marina
CA	4	4
DV	11****-20***** (M)	8*** (M)
MV	45 (15) m; 18 (6) m nuoto	36 (12) m; 45 (15) m nuoto
Att.	2 artigli o 1 incantesimo	1 pugnale/1 tocco+rete
F	2d4+veleno o incantesimo	1d6/risucchio di energia+speciale
NM	1 (1)	1 (1)
TS	C con pari DV	G8
M	8	10
Tes.	C	G+M
In.	12	12
All.	C	C
PE	sotto	2300

PE della Strega nera per DV

11****	4300	16*****	7350
12*****	5625	17*****	8900
13*****	6100	18*****	10225
14*****	6500	19*****	11550
15*****	6900	20*****	13175

Le streghe hanno l'aspetto di brutte femmine umane, ma in realtà sono mostri. Hanno l'abilità di controllare non morti, come se anch'esse fossero non morti. Per il calcolo del controllo, le streghe vengono trattate come se avessero il doppio dei Dadi Vita, ossia le streghe marine come se avessero 16 DV, e quelle nere come se ne avessero 22-40. Ogni tipo di strega è immune a tutte le abilità speciali dei non morti, compresi risucchio di energia, paralisi, ecc.

Strega marina: è una delle più orrende creature conosciute e ha tutte le abitudini più disgustose. Tutti coloro che ne vedono un esemplare, o si avvicinano entro 3 m, devono immediatamente fare un Tiro Salvezza contro gli incantesimi con una penalità di -6, o fuggire per il terrore e il disgusto per d120 +5 round. Queste creature subiscono danni solo per attacchi di armi d'argento o magiche. Vivono principalmente nelle acque oceaniche poco profonde, in prossimità delle coste, ma possono avventurarsi sulla terraferma per periodi non superiori alle tre ore. Il loro tocco



comporta un risucchio di energia di un livello, come quello degli spettri, e causa anche una malattia; in nessuno dei due casi, è permesso il Tiro Salvezza.

Strega nera: hanno capelli neri e pelle porosa blu nerastra. È in grado di lanciare incantesimi clericali, di livello uguale ai suoi Dadi Vita, ma raramente usa il suo potere per guarire individui diversi da se stessa, preferendo morte e distruzione. Se non lancia incantesimi, usa i suoi artigli velenosi; la vittima deve tentare un Tiro Salvezza contro il veleno con una penalità di -4; in caso di fallimento, muore. Vivono in caveme buie, oppure in rudimentali capanne di paglia, nelle profondità delle foreste. Spesso, tengono con loro varie fanghiglie e melme per compagnia. Inoltre, sono sempre accompagnati da 3d6 mostri maligni, molti dei quali, benché in genere non tutti, sono non morti.